

Maison de l'Enfance Joliot-Curie / 5 rue Roger Salengro 69200 Vénissieux /  
04.78.74.84.33  
[me.joliotcurie@ville-venissieux.fr](mailto:me.joliotcurie@ville-venissieux.fr)

# ***Maison de l'Enfance Joliot-Curie***

## ***Projet pédagogique 2021-2022***

*« L'éducation doit être animée par l'esprit de respect, face à ce que l'humain a de sacré, d'indéfinissable, d'illimité, d'individuel et d'étrangement précieux : un principe vital, un fragment de l'obstination du monde. »*

Noam CHOMSKY

ville de  
**venissieux**

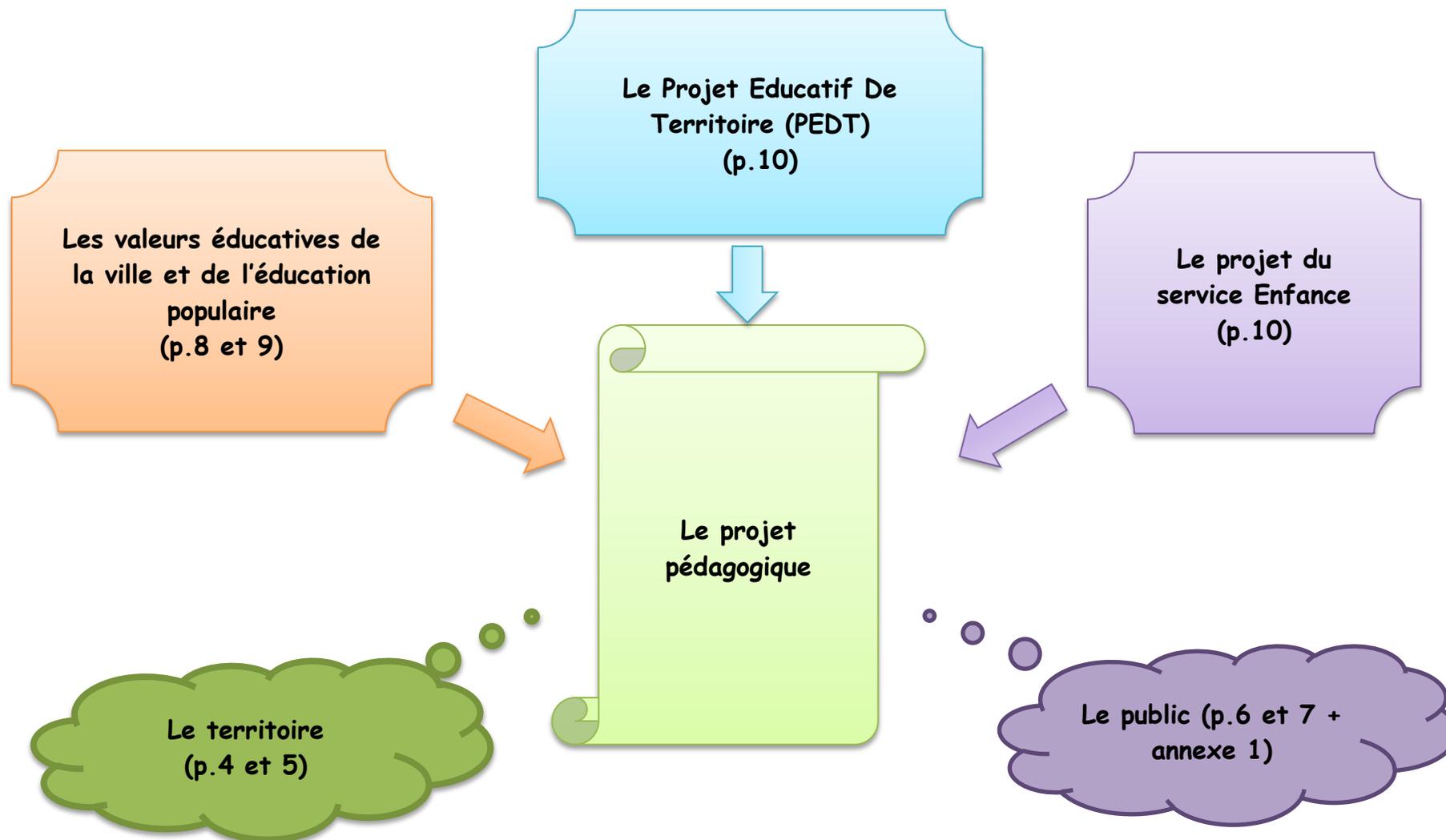


## Sommaire

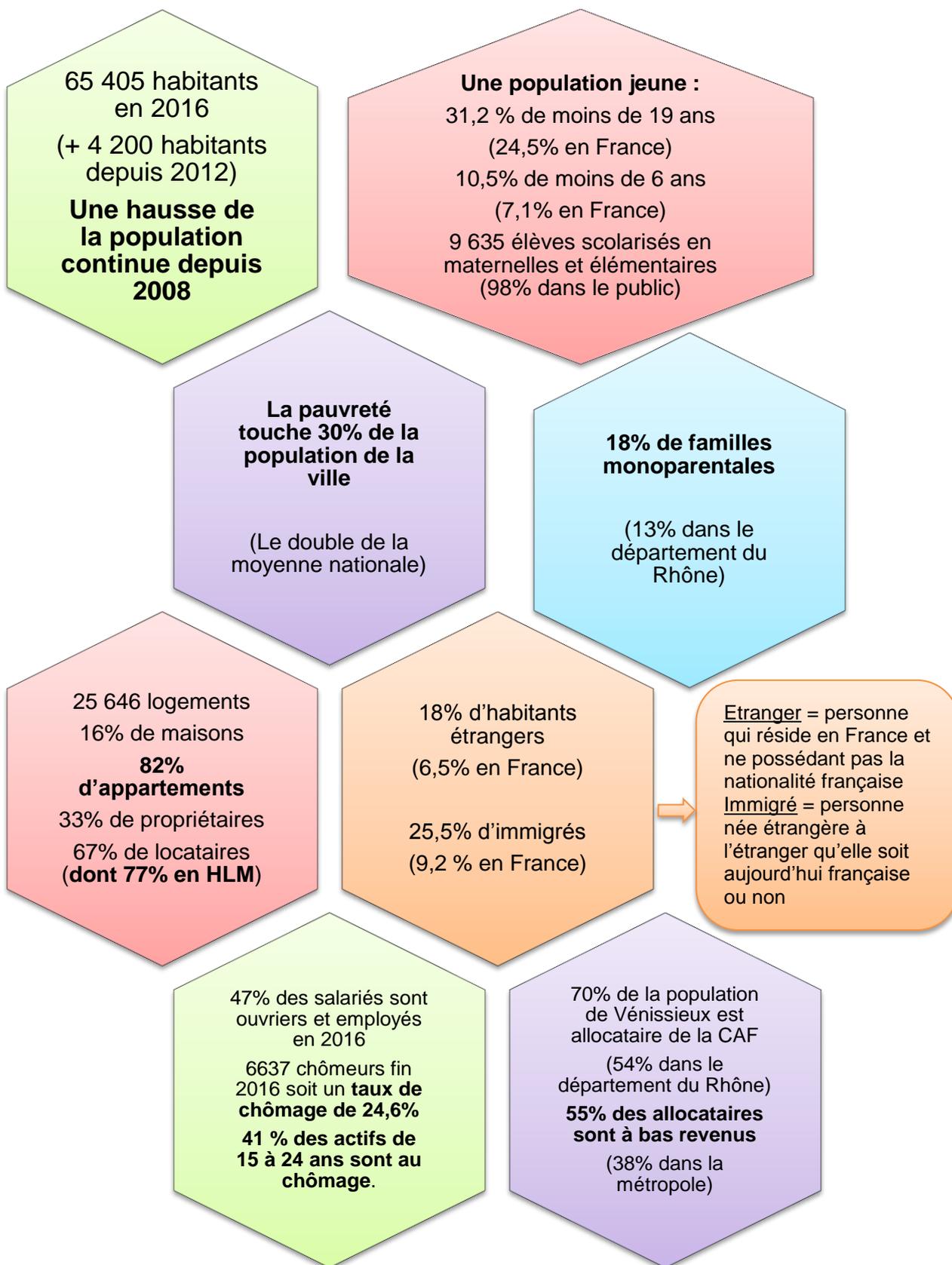
I.	Les origines du projet.....	3
	Le territoire : Vénissieux, quelques repères .....	4
	Le territoire : Grand quartier Moulin à Vent et zoom sur Joliot Curie .....	5
	Le public : Zoom sur les loisirs des enfants de 2-12 ans de Joliot-Lévy .....	6
	Synthèse du diagnostic et perspectives .....	7
	Les valeurs au cœur du projet : .....	8
	Un projet d'Education Populaire.....	9
	Un projet issu du PEDT et du projet de service Enfance .....	10
II.	Les Objectifs et l'évaluation .....	11
	Développer l'apprentissage de la vie citoyenne .....	12
	Découvrir sa ville et sa métropole.....	13
	Favoriser l'épanouissement physiologique et psychologique des enfants .....	14
	Développer les projets inter maisons de l'enfance et inter service .....	15
	Développer les jardins pédagogiques dans toutes les maisons de l'enfance.....	16
III.	Les différents temps de fonctionnement .....	17
	Fonctionnement mercredi Journée .....	18
	Fonctionnement mercredi demi-journée .....	21
	Le temps méridien à Joliot-Curie .....	23
	Le temps méridien à George Lévy .....	25
	Le temps périscolaire du soir à Joliot-Curie.....	26
	Le temps périscolaire du soir à George Lévy.....	27
	Les vacances.....	28
IV.	Les moyens.....	30
	Moyens humains .....	30
	Charte de l'anim à Joliot-Lévy.....	32
	Moyens matériels .....	34
	Moyens financiers .....	34
V.	Les annexes.....	35
	Documents complémentaires au fonctionnement du centre.....	35
	Fiches d'auto-évaluation .....	46
	Projets d'animation .....	49

## I. Les origines du projet

*Le projet pédagogique de la maison de l'enfance Joliot Curie est construit, mis en œuvre et évalué par l'ensemble de l'équipe d'animation. Il est construit à partir des besoins du territoire et des projets de niveau supérieur qui déterminent les orientations et les modes d'action.*



## Le territoire : Vénissieux, quelques repères





## Le public : Zoom sur les loisirs des enfants de 2-12 ans de Joliot-Lévy

### Besoins et caractéristiques des 2-11 ans :

Tranche d'âge très large.  
Apprentissages fondamentaux  
Construction de l'individu  
(Voir annexe 1)

La maison de l'enfance accueille les enfants de **2 à 11 ans** des écoles **George Lévy et Joliot Curie** (périscolaires du midi et du soir), mais aussi des autres écoles du **Grand Moulin à Vent** et dans une moindre mesure de toute la ville de **Vénissieux** (mercredis et vacances).

Les données utilisées sont issues d'une enquête réalisée en classe en novembre 2020 auprès de l'ensemble des CE2-CM1-CM2 (141 enfants)



### Activités pratiquées :

Beaucoup de sport (59%) et très peu d'arts (8%).  
30% fréquentent le centre de loisirs (mercredi et/ou vacances)

33% ne font aucune activité

Les sports pratiqués sont principalement : le foot et le basket (surtout les garçons), la gym (surtout les filles), et la natation (mixte). Ce sont les sports les plus accessibles géographiquement.

Le foot reste surreprésenté : un tiers des sportifs font du foot.



### Que font les enfants de leur temps libre ?

Réponse déclarative, un même enfant peut cocher plusieurs cases.

50% jouent dehors

78% font l'activité « écran » (télé, jeux vidéo, internet, téléphone, ...)

34% jouent dans leur chambre

Un enfant sur deux déclare que son jeu/jouet préféré est un jeu vidéo ou son téléphone

### A quels moments les enfants pratiquent-ils l'activité « écrans » ?

- 43% le matin avant l'école
- 64% des externes le midi les jours d'école
- 74% le soir après l'école
- 89% les jours où il n'y a pas école

### Une pratique autonome des écrans :

70% utilisent internet seuls

58% possèdent leur propre téléphone (75% en CM2)

32% ont une télé dans leur chambre

## Synthèse du diagnostic et perspectives

### **Apprendre aux enfants à utiliser les transports en commun :**

- Car le quartier dispose de peu de structures/services en son sein
- Car le quartier est plutôt bien desservi

### **Renforcer les relations partenariales :**

- En continuant à s'impliquer dans le réseau partenaire du quartier
- Pour impliquer les parents qui sont demandeurs

### **Stimuler l'intérêt des enfants pour les activités artistiques :**

- Le quartier propose peu de possibilité de cet ordre
- Seulement 8% des enfants pratique ce genre d'activité
- Des possibilités existent sur le quartier ou à proximité (AMAP, bibliothèque, centre social)

### **Continuer à proposer des activités sportives diversifiées mais pas du foot :**

- 40% des enfants ne font pas d'activités sportives extrascolaires
- Les sports pratiqués sont celles qui sont accessibles à proximité
- Le foot est pratiqué en club par près d'un enfant sur cinq.

### **Limiter l'usage des écrans chez les enfants et développer leur regard critique vis-à-vis de l'usage des écrans :**

- L'activité « écran » est très présente chez une majorité d'enfants
- Les écrans prennent une place de plus en plus importante dans la vie de tous les jours (suite à la période covid)

## Les valeurs au cœur du projet :

### Développer le Vivre Ensemble

- Solidarité et respect mutuel
- Ouverture aux autres, tolérance
- Accepter les différences
- Prôner la bienveillance entre enfants et entre enfants et adultes

### Eduquer à la citoyenneté

- Emancipation et autonomie des enfants
- Développer l'esprit critique
- Laïcité
- Egalité filles-garçons
- Lutte contre les discriminations
- Education au développement durable

### Offrir un espace de loisirs et de découverte

- Les loisirs sont un besoin fondamental pour un individu émancipé
- Activités polyvalentes d'ouverture au monde
- Découverte de nouveaux horizons (sorties, rencontres)

Accessibilité pour tous notamment les enfants à besoins particuliers

Co-éducation : intégrer les parents

Complémentarité et partenariat sur le territoire

## Un projet d'Education Populaire

### **Education de tou-te-s tout au long de la vie**

Nous apprenons tout au long de la vie : chaque être humain apporte des savoirs, des compétences, des points de vue aux autres quel que soit son âge ou son milieu (social, culturel) d'origine.

Les activités sont pensées comme un échange entre l'enfant et l'adulte, et entre enfants. De même que les formations et la relations aux parents.

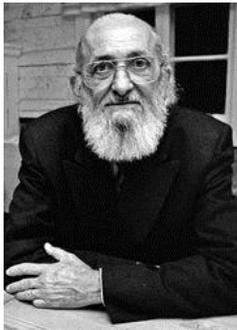
### **Objectif = éduquer à la citoyenneté**

L'objectif de l'éducation populaire est de faire des citoyens, c'est-à-dire d'amener toute la population à posséder les capacités de produire une pensée politique et de l'exercer.

Cela passe par l'alphabétisation (Jean Macé en 1870, Paolo Freire au Brésil), l'esprit critique, ou encore l'éducation aux médias.

« Personne n'éduque autrui, personne ne s'éduque seul, les Hommes s'éduquent ensemble par l'intermédiaire du monde. »

*Paolo Freire*



### **Une méthode : la pédagogie active**

L'éducation populaire place le public au centre, comme acteur premier des apprentissages et de la vie du groupe.

L'implication passe par le choix des contenus et de l'organisation, par la participation à la construction de projets, par les prises de parole lors des bilans, ...

L'implication se fait également au niveau de la participation de l'équipe dans le projet éducatif, et par l'implication des parents dans la vie du centre.

« Notre chemin à tous est forcément le même : faire penser ceux qui ne pensent pas ; faire agir ceux qui n'agissent pas ; faire des Hommes et des citoyens. »

*Jean Macé*



## Un projet issu du PEDT et du projet de service Enfance

### **Le Projet Educatif De Territoire :**

définit les grandes orientations éducatives de la ville en lien avec les habitants et les partenaires.

5 grandes orientations :

- Réduire les disparités d'accès aux actions éducatives,
- Aménager de manière cohérente les différents temps sociaux,
- Construire des réponses appropriées à la diversité des besoins et des demandes,
- Renforcer la participation des enfants et des adolescents,
- Inciter et développer la participation des parents aux actions éducatives.

### **Le projet du service enfance :**

définit l'organisation du service enfance et la façon de répondre aux objectifs éducatifs d'une manière commune et cohérente sur toutes les maisons de l'enfance de la ville.

### **Le projet pédagogique de la maison de l'enfance**

définit l'organisation de la maison de l'enfance Joliot Curie et les objectifs opérationnels pour l'année en cour.

## II. Les Objectifs et l'évaluation

<u>Axe pédagogique</u>	<u>Objectif Année 2021-2022</u>	<u>Objectifs Années 2022-2024</u>	
Créer et développer des espaces où les enfants peuvent s'exprimer et prendre des décisions	Développer l'apprentissage de la vie citoyenne et de la prise de parole	Impliquer les enfants dans le fonctionnement et dans le projet de structure (interne maisons de l'enfance)	Développer les différents modes d'expression
Développer l'ouverture aux autres, au monde et aux différences	Découvrir sa ville et sa métropole	Valoriser les richesses culturelles existantes du territoire et valoriser la diversité	Développer la notion d'accueil de tous les publics
Travailler sur les questions d'éducation à la santé	Favoriser l'épanouissement physiologique et psychologique des enfants	Promouvoir le développement physique et psychomoteur des enfants	Mettre en place des actions de prévention face aux formes d'expression de la violence
Poursuivre et améliorer le travail de transversalité réalisé avec l'ensemble des partenaires éducatifs au profit des enfants	Développer les projets inter maisons de l'enfance et inter service (Enfance-Jeunesse)	Développer les actions d'accompagnement à la parentalité qui permettent de renforcer les liens avec les familles	Développer la participation des maisons de l'enfance sur le quartier
Amplifier les actions d'animation liées à l'éducation, à l'environnement et au développement durable	Développer les jardins pédagogiques dans toutes les maisons de l'enfance	Encourager la découverte des différents milieux naturels	Développer les pratiques relatives au développement durable

## Développer l'apprentissage de la vie citoyenne

Objectifs opérationnels	Actions	Critères d'évaluation
<b>Découvrir la vie citoyenne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conseil d'enfants</li> <li>- Débats d'enfants</li> <li>- Semaine citoyenne</li> <li>- Bilan d'enfants</li> <li>- Grand jeu contre les discriminations</li> <li>- Participation aux forums parole d'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élémentaires ont voté et connaissent le processus électoral</li> <li>- Les projets élus ont été mis en place</li> <li>- Tous les groupes ont pu adapter le programme d'activité pour répondre aux demandes des enfants</li> </ul>
<b>Découvrir les institutions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visite des lieux publics</li> <li>- Rencontre avec des élus et des élus CME</li> <li>- Projet courts métrage des droits de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque groupe a participé à un jeu de découverte des institutions de la ville</li> <li>- Les enfants ont pu poser leurs questions à un-e élu-e</li> </ul>
<b>Découvrir le monde des médias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Panneau d'affichage : 1 actu par semaine avec discussion avec les enfants</li> <li>- Visite de médias</li> <li>- Réalisation d'un journal du centre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque groupe a utilisé un média pour communiquer avec les parents</li> <li>- Le journal du centre est diffusé chaque trimestre</li> </ul>

## Découvrir sa ville et sa métropole

Objectifs opérationnels	Actions	Critères d'évaluation
<b>Connaitre Vénissieux</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visite des structures culturelles de la ville</li> <li>- Grand jeu inter centre pour découvrir la ville</li> <li>- Maquette/carte de la ville</li> <li>- Pièce de théâtre sur l'histoire de la ville</li> <li>- Interview d'habitants / de commerçants</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les enfants connaissent les principaux lieux de Vénissieux</li> <li>- La maquette de la ville est finalisée et exposée</li> <li>- Les élémentaires sont capable de s'orienter dans Vénissieux</li> </ul>
<b>Découvrir Lyon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les spécialités culinaires lyonnaises</li> <li>- Visites des monuments emblématiques de la ville</li> <li>- Grand jeu pour découvrir chaque quartier de Lyon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les enfants connaissent les monuments et les lieux emblématiques de Lyon</li> <li>- Chaque groupe d'élémentaire a participé à un grand jeu en ville</li> <li>- Les 8-12 ans sont capables de se rendre aux principaux endroits de Lyon</li> </ul>

## Favoriser l'épanouissement physiologique et psychologique des enfants

Objectifs opérationnels	Actions	Critères d'évaluation
<p><b>Favoriser la pratique du sport et la découverte de nouveaux sports</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduire de nouveaux jeux : kaabadi, keen ball, ultimate, ...</li> <li>- Partenariat avec les associations sportives de la ville</li> <li>- Projet jeux olympiques en lien avec l'école</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque groupe a découvert un sport inédit chaque mois</li> <li>- Le projet jeux olympique a concerné l'ensemble des enfants du temps méridien</li> </ul>
<p><b>Sensibiliser les enfants à l'équilibre alimentaire</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partenariat avec l'atelier Santé Ville</li> <li>- Ateliers de sensibilisation</li> <li>- Goûters équilibrés</li> <li>- Proposer des menus pour la cantine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les enfants goûtent de tout à la cantine</li> <li>- On constate une baisse du gaspillage</li> <li>- Les goûters des enfants sont plus équilibrés en fin d'année</li> </ul>
<p><b>Découvrir et maîtriser ses émotions</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projet message clair en partenariat avec l'école</li> <li>- Bilan de fin de journée</li> <li>- Projet théâtre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les maternelles connaissent les différentes émotions</li> <li>- Au moins 50% des conflits sont réglés par message clair chez les élémentaires</li> </ul>

## Développer les projets inter maisons de l'enfance et inter service

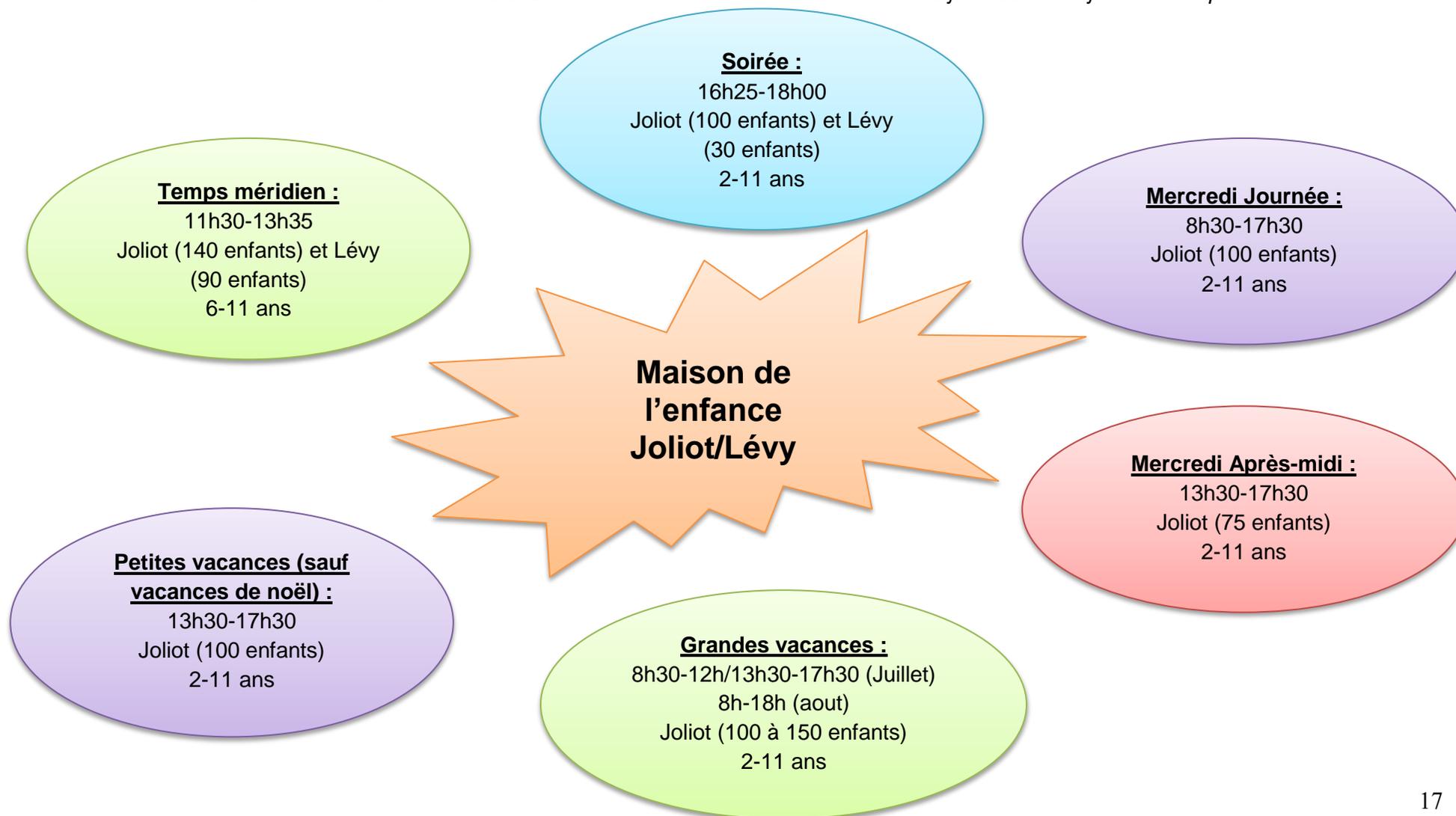
Objectifs opérationnels	Actions	Critères d'évaluation
<p style="text-align: center;"><b>Développer les liens entre les animateurs des différentes maisons de l'enfance</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formations thématiques inter-centre</li> <li>- Rotation sur les centres pendant les vacances</li> <li>- Réunions communes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au moins 75% de l'équipe participe aux formations</li> <li>- Echange d'anims sur chaque période de vacances</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Développer les liens entre les enfants des différentes maisons de l'enfance</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grand-jeux intercentres (olympiades, tournois, ...)</li> <li>- Correspondance intercentre</li> <li>- Concours de cuisine</li> <li>- Journées à thème</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tous les groupes ont vécu au moins une rencontre intercentre</li> <li>- Les enfants des différentes écoles se mélangent les mercredis</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Développer le partenariat avec les services de la ville</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projet culturel avec Bizarre !</li> <li>- Projet jardin et compost avec les espaces verts</li> <li>- Projet de découverte de la ville de Vénissieux avec les différents services</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les projets prévus avec Bizarre et les espaces verts ont bien lieu</li> <li>- Tous les groupes d'élémentaire participent à un grand jeu de découverte de la ville</li> </ul>

## Développer les jardins pédagogiques dans toutes les maisons de l'enfance.

Objectifs opérationnels	Actions	Critères d'évaluation
<b>Découvrir le cycle de vie des fruits et légumes.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Création d'un jardin potager</li><li>- Cuisiner les fruits et légumes récoltés</li><li>- Projet pour comprendre le compost</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Le jardin donne des fruits et légumes au printemps et en été</li><li>- Les enfants savent reconnaître les plantes du jardin</li></ul>
<b>Découvrir les outils et aménagements possible d'un jardin</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Créer un hôtel à insecte</li><li>- Création de jardinières en récup</li><li>- Mettre en place un récupérateur d'eau à la cantine</li><li>- Créer un épouvantail</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Le système de récupérateur d'eau est effectif</li><li>- Le jardin est équipé d'un hôtel à insecte et d'un épouvantail</li></ul>
<b>Découvrir les animaux de la basse-cour</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Participation au projet mini-ferme avec l'école</li><li>- Visite de ferme pédagogique</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tous les groupes ont visité une ferme</li><li>- Le projet « poules » est mis en place</li></ul>

### III. Les différents temps de fonctionnement

*La maison de l'enfance accueille les enfants sur les temps périscolaires des midis et des soirs à Joliot-Curie et George Lévy, ainsi que les mercredis et les vacances à Joliot-Curie avec un fonctionnement en demi-journée ou en journée complète.*



## Fonctionnement mercredi Journée

### *Groupes*

Maternelle		Elémentaire	
2-4 ans (TPS-PS)	Salle Jaune	6-8 ans (CP-CE1)	Salle rouge
4-5 ans (MS)	Salle Orange	8-11 ans (CE2-CM)	Salle Arts Plastiques
5-6 ans (GS)	Salle BCD		

### *Accueil*

Les enfants arrivent entre 8h30 et 9h00, ils sont accueillis à la porte du bâtiment par un animateur et un membre de la direction (porte jaune = maternelles – porte rouge = élémentaire). Les enfants passent aux toilettes et montent dans leur salle pour faire un temps d'accueil : petits jeux et des activités courtes que les enfants peuvent rejoindre au fil des arrivées. L'équipe aura installé la salle au préalable avec un choix d'activités variées (jeux de société, dessins, jeux symboliques, déguisements, puzzle, origami, ...).

### *Rituel*

Après le rangement, chaque groupe a son petit temps de rituel du matin : temps chant, histoires contées, énigmes, jeux de ronde, quoi de neuf, ... Ce temps permet également de présenter la journée.

### *Les activités*

Les activités proposées sont élaborées à partir du projet pédagogique de la structure, elles ont pour but de répondre aux objectifs pédagogiques et sont en rapport avec une thématique particulière établie pour une période (entre deux vacances scolaires). Chaque période, le groupe travaille un axe spécifique.

### *Rituel et lavage des mains*

Avant le repas, un temps ritualisé est organisé pour préparer les enfants à changer de cadre. Ce peut être un temps chant, des histoires, des petits jeux de ronde. C'est aussi le moment du passage aux toilettes.

### *Temps jeu libre*

Après le repas, un temps de jeux libre (20 minutes) sous forme de pôles de jeux est proposé pour que les enfants se défoulent après le temps contraint du repas. (sauf les 2-4 ans qui vont directement à la sieste)

### *Temps calme*

Chaque groupe organise un temps calme animé adapté à sa tranche d'âge : histoires, chansons, jeux calmes, sieste pour les plus jeunes. (20 minutes) Les binômes d'anims prennent leur pause en alternance sur ces deux temps (jeu libre et temps calme).

### *Les activités*

Comme pour le matin, les activités proposées sont élaborées à partir du projet pédagogique de la structure, elles ont pour but de répondre aux objectifs pédagogiques et sont en rapport avec une thématique particulière établie pour une période.

### *Bilan*

Les activités se terminent par un temps de bilan qui permet aux enfants d'exprimer leur avis sur la journée, de partager leurs idées, leurs envies, ... Les enfants apprennent ainsi à exprimer leur opinion et à prendre des décisions collectives, à s'organiser ensemble. La forme de ce temps de bilan (grand groupe, petits groupes, agora, jeux,...) est à définir par les anims de chaque groupe. Ces temps ont lieu chaque semaine.

### *Goûter*

On favorise le goûter comme un temps calme, d'échange et de partage.

### *Pôles de jeux et départ*

Pour terminer la journée, les anims proposent des pôles de jeux en extérieur ou en intérieur. Un-e anim gère les pôles de jeux tandis que l'autre s'occupe de l'accueil des parents et va chercher les enfants au fur et à mesure. Son rôle est de faire le lien avec les parents de façon à valoriser les activités et raconter ce qu'a fait l'enfant (donner des petites anecdotes personnalisées).

Après le départ des enfants, les anims finissent les derniers rangements puis se réunissent pour faire un temps de bilan d'équipe et préparer les mercredis suivants.

## **Les sorties**

Les sorties sont des activités particulières puisqu'elles nécessitent de sortir du centre. Comme l'ensemble des activités, elles doivent être préparées par les anims et s'inscrire dans le projet d'animation du groupe.

Les anims doivent prévoir le transport, ils doivent s'occuper de la réservation (ou s'organiser avec leur adjoint référent), et prévoir tout le matériel nécessaire (sans oublier : trousse de secours et gourdes). Les anims définissent les horaires de rendez-vous et de retour lors de la construction de leur projet.

Les anims sont particulièrement vigilants à la sécurité des enfants, notamment dans les temps de transport. Ils privilégient les petits groupes dans les transports en commun et comptent très régulièrement leur groupe. C'est toujours un anim qui monte et qui descend en dernier dans les transports (car ou TCL). Sur les temps de montée/descente, l'anim se positionne au niveau de la porte et compte systématiquement son groupe. Dans les TCL, les tickets doivent être compostés, l'anim les conserve ou les confie aux enfants en les responsabilisant.

### *Synthèse horaires mercredi journée*

<b>1<sup>er</sup> Service (2-4 ans + 6-8 ans)</b>		<b>2<sup>ème</sup> service (4-6 ans + 8-11 ans)</b>
<b>8h00</b>	Arrivée des anims et installation	<b>8h00</b>
<b>8h30-9H</b>	Accueil des enfants (arrivée échelonnée)	<b>8h30-9H</b>
<b>9h-9h30</b>	Rituel	<b>9h-9h30</b>
<b>9h30-11h00</b>	Activité	<b>9h30-12h00</b>
<b>11h00-11h30</b>	Rituel et lavage des mains	<b>12h00-12h30</b>
<b>11h30 – 12h15</b>	Repas	<b>12h30 – 13h15</b>
<b>12h15-12h40</b>	Temps de jeu libre	<b>13h15-13h40</b>
<b>12h40-13h00</b>	Temps calme	<b>13h40-14h00</b>
<b>13h00-16h00</b>	Activités de l'après-midi	<b>14h00-16h00</b>
<b>16h00-17h00</b>	Goûter et bilan de la journée	<b>16h00-17h00</b>
<b>17h00-17h30</b>	Pôle de jeux et départ échelonné	<b>17h00-17h30</b>
<b>17h30-18h00</b>	Temps de prépa/réunion	<b>17h30-18h00</b>

## Fonctionnement mercredi demi-journée

### *Groupes*

Maternelle		Elémentaire	
3-5 ans (PS-MS)	Salle Verte	6-8 ans (CP-CE1)	Salle Jaune
5-6 ans (GS)		8-12 ans (CE2-CM)	Salle Poly

### *Accueil*

Les enfants arrivent entre 13h30 et 14h00, ils sont accueillis à la porte du bâtiment par un animateur et un membre de la direction. Les enfants passent aux toilettes et montent dans leur salle pour faire un temps d'accueil : petits jeux et des activités courtes que les enfants peuvent rejoindre au fil des arrivées. L'équipe aura installé la salle au préalable avec un choix d'activités variées (jeux de société, dessins, jeux symboliques, déguisements, puzzle, origami, ...).

### *Temps calme*

A 14h00, un temps calme est proposé aux enfants : histoires, chansons, jeux calmes, sieste pour les plus jeunes. Le temps calme dure entre 15 et 30 minutes en fonction de l'âge des enfants.

### *Les activités*

Les activités proposées sont élaborées à partir du projet pédagogique de la structure, elles ont pour but de répondre aux objectifs pédagogiques et sont en rapport avec une thématique particulière établie pour une période (entre deux vacances scolaires). Chaque période, le groupe travaille un axe spécifique.

### *Bilan*

Les activités se terminent par un temps de bilan qui permet aux enfants d'exprimer leur avis sur la journée, de partager leurs idées, leurs envies, ... Les enfants apprennent ainsi à exprimer leur opinion et à prendre des décisions collectives, à s'organiser ensemble. La forme de ce temps de bilan (grand groupe, petits groupes, agora, jeux,...) est à définir par les anims de chaque groupe. Ces temps ont lieu tous les après-midis, ou au moins toutes les deux semaines.

### *Goûter*

On favorise le goûter comme un temps calme et d'échange, on veille à la qualité du goûter (pas de chips, bonbons, sodas, ...).

### *Pôles de jeux et départ*

Pour terminer l'après-midi, les anims proposent des pôles de jeux en extérieur ou en intérieur. Un-e anim gère les pôles de jeux tandis que l'autre s'occupe de l'accueil des parents et va chercher les enfants au fur et à mesure. Son rôle est de faire le lien avec les parents de façon à valoriser les activités et raconter ce qu'a fait l'enfant (donner des petites anecdotes personnalisées).

Après le départ des enfants, les anims finissent les derniers rangements puis se réunissent pour faire un temps de bilan d'équipe et préparer les mercredis suivants.

### **Les sorties**

Les sorties sont des activités particulières puisqu'elles nécessitent de sortir du centre. Comme l'ensemble des activités, elles doivent être préparées par les anims et s'inscrire dans le projet d'animation du groupe.

Les anims doivent prévoir le transport, ils doivent s'occuper de la réservation (ou s'organiser avec leur adjoint référent), et prévoir tout le matériel nécessaire (sans oublier : trousse de secours et gourdes). Les anims définissent les horaires de rendez-vous et de retour lors de la construction de leur projet.

Les anims sont particulièrement vigilants à la sécurité des enfants, notamment dans les temps de transport. Ils privilégient les petits groupes dans les transports en commun et comptent très régulièrement leur groupe. C'est toujours un anim qui monte et qui descend en dernier dans les transports (car ou TCL). Sur les temps de montée/descente, l'anim se positionne au niveau de la porte et compte systématiquement son groupe. Dans les TCL, les tickets doivent être compostés, l'anim les conserve ou les confie aux enfants en les responsabilisant.

### *Synthèse horaires mercredi après-midi*

<b>13h-13h30</b>	Temps de prépa
<b>13h30-14h00</b>	Accueil des enfants
<b>14h00-14h15</b>	Temps calme (plus long pour les maternelles)
<b>14h15-16h15</b>	Activités de l'après-midi
<b>16h15-17h00</b>	Goûter et bilan de la journée
<b>17h00-17h30</b>	Pôle de jeux et départ échelonné
<b>17h30-18h00</b>	Temps de prépa/réunion

## Le temps méridien à Joliot-Curie

Un fonctionnement particulier a été mis en place pour répondre aux protocoles sanitaires liés au Covid depuis deux ans. Cette nouvelle organisation nous a amené à fonctionner avec 2 services plutôt qu'un flux continu alors que nous disposons d'un self.

### **Contenus pédagogiques :**

Le temps méridien est un temps de pause dans la journée d'école des enfants. Ils arrivent à 11h30 excités, fatigués, parfois avec un vécu difficile de leur matinée (conflits, punitions, ...). Les enfants auront donc le choix dans les types d'activités et les contenus proposées de façon à ce qu'ils puissent gérer leur temps de pause de la façon qui leur semble la meilleure pour eux.

Les enfants auront tous les jours la possibilité de choisir entre :

- Une activité multi-jeux : pôles de jeux libres diversifiés dans la cour (jeux en bois, jeux de ballon, tir à l'arc, ping-pong, hockey, ...)
- Un ou deux ateliers à la semaine : les enfants s'inscrivent à la semaine pour une activité thématique suivie.
- Une ou deux activités à la séance : activité d'une séance sans engagement sur la durée.

Une fois par période, une semaine à thème est proposée et toutes les activités de cette semaine sont en lien avec le thème commun. Exemple de thème : les droits de l'enfant, l'environnement, le tour du monde, ...

Enfin, nous recherchons à impliquer les enfants dans le fonctionnement et l'organisation :

- Tous les jours, 4 ou 5 enfants volontaires participent à l'organisation du service de la cantine.
- Les enfants s'occupent à tour de rôle du compost quand il y a lieu.
- Le conseil de la maison de l'enfance est organisé sur ce temps.

### **Fonctionnement et horaires :**

#### *Préparation*

Les anims arrivent à 11h15 pour préparer leur activité et installer les pôles de jeux dans la cour A et la cour B (vers la cantine).

#### *Accueil des enfants*

Les enfants du bâtiment B sont accueillis sous le préau, ceux du bâtiment A dans les salles à l'étage. Un appel par classe est effectué par l'animateur qui pointe et recompte précisément son groupe. Les enfants vont ensuite tous aux toilettes.

### *1<sup>er</sup> service*

Après le passage aux toilettes, l'animateur emmène son groupe à la cantine pour le repas. Les enfants entrent progressivement. Ils récupèrent leur plateau et vont s'asseoir aux tables réservées pour leur classe. Pendant le repas, les animateurs assurent le service du pain et de l'eau, et veillent au calme. Quand les enfants ont terminé, ils lèvent le doigt pour qu'un adulte vérifie qu'ils aient mangé en quantité suffisante (au moins la moitié du repas) et goûté de tout. Si c'est bon, ils vont débarrasser leur plateau puis ils sortent avec un animateur pour faire des petits jeux dans la cour B et le terrain en herbe.

Une fois que tous les enfants ont terminé leur repas, ils partent en activité en fonction de ce qu'ils ont choisi.

A 13h15, chaque groupe repasse aux toilettes et les enfants retournent dans leur salle (rouge pour les CP, jaune pour les CP/CE1, polyvalente pour les CE1) pour faire le temps calme (relaxation, petits jeux calmes).

A 13h35, les enseignants viennent chercher les enfants dans les salles.

### *2<sup>ème</sup> service*

Après l'appel, les enfants partent en activité en fonction de ce qu'ils ont choisi.

A 12h30 (activités extérieures) ou à 12h45 (activités intérieures), l'animateur emmène son groupe à la cantine pour le repas. Les enfants entrent progressivement. Ils récupèrent leur plateau et vont s'asseoir aux tables réservées pour leur classe. Pendant le repas, les animateurs assurent le service du pain et de l'eau, et veillent au calme. Quand les enfants ont terminé, ils lèvent le doigt pour qu'un adulte vérifie qu'ils aient mangé en quantité suffisante (au moins la moitié du repas) et goûté de tout. Si c'est bon, ils vont débarrasser leur plateau puis ils sortent avec un animateur pour faire des petits jeux dans la cour B et le terrain en herbe.

A 13h35, les animateurs envoient les enfants dans leur classe en passant par les toilettes.

### *Point fin de cantine*

A la fin, l'équipe se réunit pour un petit temps de bilan pour faire remonter les informations et les problématiques rencontrées.

## Le temps méridien à George Lévy

### Fonctionnement et horaires

Le fonctionnement du restaurant scolaire est un service à table. De ce fait le fonctionnement se décompose en 2 temps, un temps de restauration puis un temps d'animation ou de temps libre.

- **Le 1<sup>er</sup> service**

Les enfants de CP en début d'année n'ont pas le même rythme que les autres enfants c'est pour cela qu'ils mangent au 1<sup>er</sup> service, accompagnés des enfants de CE1.

A 11h30, après vérification de la présence de chaque enfant, les enfants se rendent aux toilettes pour se laver les mains, puis direction le restaurant scolaire. Les enfants se placent aux tables dédiées à leur classe pour respecter le protocole sanitaire en vigueur. Après la lecture du menu et l'explication de ce qui est compostable ou pas (instauration d'un projet compost sur l'école depuis Septembre 2020) le repas commence. A 12h30, ils terminent de manger. Les enfants ont ensuite la possibilité de se brosser les dents ( cf Projet brossage des dents), puis une répartition rapide des enfants suivant leur choix d'activité est faite. Les activités commencent ensuite pour une durée d'environ une heure jusqu'à 13h30.

- **Le 2<sup>ème</sup> service**

Les enfants du deuxième service (CE2/CM1/CM2), quant à eux sont répartis par choix d'activité dès la sortie des classes, après l'appel. Ils vont directement en activité avec les animateurs. Aux alentours de 12h25 ils partent se laver les mains, et se mettent par classe devant le restaurant scolaire. A 12h30 ils rentrent dans la cantine et s'installent aux tables dédiées à leur classe pour respecter le protocole sanitaire en vigueur. Aux alentours de 13h20 les enfants ont fini leur repas. Les enfants chargés du compost vont avec un animateur référent s'occuper de celui-ci. Puis les enfants qui le désirent ont eux aussi la possibilité de se brosser les dents. Tous les enfants ont ensuite un temps libre dans la cour avant la passation aux enseignantes à 13h35.

### Mise en œuvre des plannings d'activités :

Les animateurs conçoivent un projet à la période (environ 7 semaines). Ce projet est pensé de façon à répondre à un objectif du projet pédagogique de la structure. Les activités proposées doivent être variées (culturelle, artistiques, sportives). Les plannings sont élaborés en prenant en compte les différents espaces qui sont à notre disposition mais aussi en fonction de la période de l'année.

## Le temps périscolaire du soir à Joliot-Curie

Le temps du soir est un moment de convivialité et de détente après la journée d'école. Les enfants y sont plutôt disponibles pour les activités mais sont parfois fatigués. L'organisation privilégie la dynamique de groupe (petits groupes d'âge avec un ou deux animateurs). Les activités proposées sont donc diversifiées pour que chacun s'y retrouve et les enfants sont impliqués dans la construction du programme d'activités.

Les activités proposées s'inscrivent dans des projets thématiques par semaine.

### *Les maternelles*

Tous les animateurs du centre vont récupérer les enfants dans leur classe à 16h25 (1ou 2 classes par anim) et récupèrent toutes les affaires des enfants (gourde, sac, veste, ...). Tous les enfants passent aux toilettes puis vont dans leur salle pour le goûter. Ils sont répartis en trois groupes d'âge.

Après le goûter, les groupes repassent aux toilettes puis démarrent leur activité.

Les parents viennent récupérer les enfants à 17h50, dans la salle pour les plus petits et à la porte de l'école maternelle pour les moyens et les grands.

### *Les élémentaires*

Après avoir récupéré les maternelles, les animateurs des élémentaires accueillent leur groupe à 16h30 sous le préau pour les CE2-CM et à 16h45 dans les salles du haut pour les groupes des CP et des CE1.

Les enfants prennent leur goûter puis font les activités prévues pour leur groupe.

Les parents viennent récupérer les enfants à 17h50, à la porte de l'école élémentaire. Les enfants font des jeux dans la cour, un animateur fait la navette à la porte.

---

## Le temps périscolaire du soir à George Lévy

- **Les maternels**

La récupération pour les enfants de l'école maternelle se déroule à la porte de la classe en lien avec les enseignantes. Puis les animatrices et les enfants se rendent sur le lieu de leur activité. Pour les maternelles les salles dédiées à leurs activités sont le bungalow blanc et la salle de motricité dans l'école maternelle. Dès leur arrivée sur le lieu d'activité un temps de goûter est mis en place. Ce moment dure environ 15 minutes. Puis commence une activité jusqu'à 18h00.

A partir de 17h50, les parents viennent récupérer les enfants à la porte de l'école maternelle. Les enfants patientent en faisant une activité dans la salle de motricité.

- **Les élémentaires**

Les animateurs font l'appel des enfants restant au périscolaire, sous le préau à la sortie de l'école.

Ensuite, les enfants ont un temps de goûter avec les animateurs.

Après la collation deux groupes sont formés, le premier composé des enfants de CP/CE1, le second des enfants de CE2/CM2.

Aux alentours de 17h00, les enfants partent en activité. Les salles dédiées aux activités sont : le bungalow rouge, une salle mutualisée en maternelle A, la salle du périscolaire au 2<sup>ème</sup> étage et les terrains de sports de la cour de récréation. Aux alentours de 17h55, tous les enfants se regroupent sous le préau pour la sortie du périscolaire et la récupération par les parents.

### **Mise en œuvre des projets d'animation.**

Les projets d'animation sont élaborés en lien avec le projet pédagogique. Chaque projet d'animation se déroule sur une période scolaire (environ 7 semaines).

Les animateurs doivent analyser les besoins des enfants par rapport à leur âge, mais aussi par rapport à leur observation propre. Ils doivent en tirer un objectif, puis créer un projet qui répond à l'objectif défini.

## Les vacances

### **Construction du projet pédagogique :**

A chaque période de vacance, l'équipe construit un projet pédagogique complémentaire au projet de structure qui définit les spécificités du séjour. Ce projet est construit en concertation avec l'équipe d'animation, et il est transmis par le directeur du séjour, avant le début du séjour, au responsable de la maison de l'enfance et au responsable du service.

Le projet pédagogique doit partir d'au moins un des objectifs généraux et le décliner en objectifs opérationnels pour le séjour. Le projet pédagogique doit également mentionner les moyens et les méthodes de travail du séjour, ainsi que les projets d'animation.

### **Inscriptions et réunions famille :**

Les inscriptions sont gérées par le pôle accueil au niveau de la mairie. Elles peuvent se faire par internet ou en se rendant en mairie. Les inscriptions sont clôturées trois semaines avant le début du séjour.

L'équipe du séjour organise une réunion de présentation pour les familles au cours de laquelle on explique le projet, on présente l'équipe, et on donne les plannings d'activité. Cette réunion doit être l'occasion d'impliquer les familles dans le séjour : choix d'une partie des activités, de certains aspects d'organisation, voire définition d'objectifs.

### **Recrutement de l'équipe :**

Le directeur ou la directrice du séjour est responsable de son recrutement. Les anims peuvent faire connaître leur souhait de travailler pendant les vacances sur le tableau de la salle anim. Le directeur ou la directrice du séjour doit composer son équipe en ayant en tête plusieurs critères parfois contradictoires :

- Permettre aux anims qui travaillent à l'année de faire au moins 2 séjours dans l'année s'ils le souhaitent.
- Inclure de nouveaux anims dans l'équipe.
- Recruter des anims qui possèdent les compétences nécessaires à la mise en œuvre du projet (en fonction des objectifs retenus).

### **Activités et mini-camps :**

Les vacances sont l'occasion de proposer des activités différentes du reste de l'année : sorties à la journée, mini-camps, séjours, ... Ces activités particulières sont organisées à l'avance afin d'informer les familles et d'organiser les inscriptions en conséquence.

Il est également important que les enfants ne se sentent pas « à l'école », même si c'est le même bâtiment, ils sont en vacances. Pour cela, on met en place des fabulations (histoires, déguisements) et on modifie l'organisation habituelle de l'espace.

### **Implication des familles :**

La relation avec les familles est un point important des séjours de vacances. Il convient, au moins une fois par séjour, d'organiser des actions du type : accueils conviviaux, temps fort avec les parents (spectacle, expo, grand-jeu), jeux parents-enfants, un repas ou une veillée parents-enfants-anims, et les autres idées sont les bienvenues !

Lors de la réunion de présentation, les familles sont impliquées dans la construction du séjour. Les familles sont également sollicitées pour faire le bilan du séjour, pour cela différents outils peuvent être utilisés : mur d'expression, formulaire de bilan anonymes ou non, réunion, etc.

### **Bilans et évaluations :**

Une réunion de bilan est organisée à la fin de chaque séjour. Sur les séjours d'été, un bilan de mi-séjour est également organisé. Le bilan du séjour est envoyé au responsable de la structure et au responsable du service dans les deux semaines qui suivent la fin du séjour.

Les évaluations des anims se font également en fin de séjour à l'aide de la grille d'évaluation à insérer dans le dossier cridoc. Les évaluations de stage pratique font l'objet d'au moins trois entretiens : début de stage, mi-stage, fin de stage.

## **IV. Les moyens**

### **Moyens humains**

L'équipe de la maison de l'enfance est constituée d'un directeur, deux adjoints qui ont chacun la responsabilité d'un site (Joliot ou Lévy) et d'environ 25 anims vacataires qui se répartissent sur les différents temps.

Pendant les vacances scolaires, l'équipe se compose d'un directeur ou d'une directrice, de deux adjoint-e-s, et de 10 anims. Les personnes peuvent être les mêmes ou pas entre les temps scolaires et extrascolaires.

Chaque membre de l'équipe s'engage à porter le projet éducatif et à respecter l'ensemble des points de la charte de l'anim (document ci-après).

#### **Fonctionnement de l'équipe de direction :**

L'équipe de direction est composée d'un directeur et de deux adjoints. Le directeur a la responsabilité de la supervision de l'ensemble des accueils. Chaque adjoint est responsable d'un site pour les temps du midi et du soir.

Les mercredis, chaque adjoint est responsable d'une tranche d'âge : maternel ou élémentaire.

Pour les vacances, l'équipe de direction de la structure se répartie en fin d'année civile les directions pour l'année suivante. Des directeurs et directrices d'autres structures de Vénissieux peuvent être mobilisés sur les directions de séjour en raison de l'amplitude d'ouverture annuelle.

#### **Fonctionnement de l'équipe d'animation :**

L'équipe d'animation est composée principalement d'anims vacataires qui se répartissent les différents temps d'accueil. Les anims les plus expérimentés peuvent prendre en charge un projet spécifique en plus de leur travail de préparation et programmation des activités.

Chacun organise son travail de façon autonome avec son équipe. Des temps de réunion collectifs sont organisés pour coordonner les actions :

- Réunion de construction des projets pédagogiques en début d'année scolaire et avant chaque vacance.
- Réunion bilan du projet à chaque fin de trimestre et chaque fin de vacances.
- Réunion planning soirée et cantine chaque fin de période pour la période suivante.
- Réunion de préparation de la semaine à thème avant chaque semaine à thème

Les dates des réunions et des évènements qui concernent la maison de l'enfance sont inscrites sur le tableau de la salle des anims à Joliot et du bureau à Lévy.

**Evaluation :**

Chaque anim remplit sa fiche d'auto-évaluation en début d'année.

Un temps d'évaluation de mi-année est organisé fin décembre ou début janvier. Ce temps se fait en équipe du mercredi, ou des soirées. L'anim commence par s'auto-évaluer, puis ses collègues lui prodiguent leurs conseils, enfin le directeur ou l'adjoint-e donne l'évaluation de la direction.

Un temps d'évaluation de fin d'année est organisé sur le même principe. Cette évaluation de fin d'année est inscrite dans le dossier de l'anim afin de garder une trace de son parcours.

A chaque période de vacances, une évaluation des anims par équipe est faite en fin de séjour.

## Charte de l'anim à Joliot-Lévy

*Etre animateur c'est plus qu'un boulot, c'est un engagement à participer à la construction des citoyens d'aujourd'hui et de demain, c'est laisser son empreinte dans l'éducation des enfants que l'on côtoie, donc dans ce qu'ils sont et dans ce qu'ils seront.*

*Quand on est animateur, on ne peut donc pas se permettre de faire n'importe quoi car les conséquences seraient dramatiques ! Cette charte détaille ce que les anims doivent faire pour mener à bien leur mission éducative.*

### **Etre anim c'est un Engagement**

Anim à Joliot c'est **porter un projet éducatif et des valeurs** (solidarité, égalité, non-discrimination, citoyenneté) vis-à-vis de tous les enfants, parents, et partenaires, et ça sur tous les temps, même avant et après la prise en charge des enfants. C'est donc **penser pour la globalité** de la structure et des enfants, et pas seulement pour soi-même.

Respecter son engagement c'est : être **ponctuel**, n'être absent que si on a une bonne raison et le **justifier**, mettre en place des **projets tout au long de l'année**, **être en relation d'aide** avec les autres membres de l'équipe.

### **Etre anim c'est une Attitude**

Chaque anim porte **l'image de la maison de l'enfance**, il doit donc veiller à ce que cette image soit positive et porteuse des valeurs du projet. Le jugement que portent les gens (parents, enfants, partenaires) sur la structure repose sur la posture des anims. Quelques règles élémentaires :

- Ne pas utiliser son téléphone portable (sauf besoin ponctuel pour le travail)
- Employer un langage courant (pas familier) adapté aux enfants
- Avoir une tenue qui permet de faire tout type d'activités et qui ne fasse pas négligé (éviter les pantalons déchirés par exemple)
- Avoir une attitude dynamique, motivé, ouvert aux autres.

### **Etre anim c'est de la Créativité**

Les anims doivent faire preuve de créativité pour **imaginer toujours de nouveaux projets** et de nouvelles activités. Chacun a la liberté de **proposer les activités** qu'il ou elle souhaite, tant que cela s'inscrit dans le projet. L'imagination est également nécessaire pour faire vivre des **fabulations** aux enfants.

### **Etre anim c'est du Travail d'équipe**

L'animation repose sur le travail d'une équipe, on ne peut rien faire de bien tout-e seul-e. Chacun doit donc **travailler avec les autres**. Pour cela, les relations de travail doivent reposer sur l'**écoute** et le **respect mutuel**, indépendamment de l'expérience des uns et des autres. Quelqu'un d'inexpérimenté peut avoir de très bonnes idées !

L'anim doit donc faire preuve **d'ouverture aux autres, d'entraide et de solidarité** et doit **être vigilant au bien-être de ses collègues**.

### **Etre anim c'est du Plaisir**

Il est important de se **faire plaisir** en animation car le plaisir est communicatif et se transmet donc aux enfants. Pour cela, il est important de **se renouveler** en imaginant de nouvelles activités, de nouveaux projets, en s'intéressant à de nouvelles tranches d'âge, et en travaillant avec des personnes qu'on ne connaît pas. C'est par ce changement qu'on évite la routine et qu'on reste **motivé** !

## Moyens matériels

Nous avons à notre disposition l'ensemble des locaux de la maison de l'enfance et des salles mutualisées dans les deux groupes scolaires.

### A Joliot, au rdc :

- Un bureau et une petite salle de réunion
- Un hall d'accueil
- Une salle des animateurs avec une régie accessible aux animateurs
- 2 salles 3-4 ans (jaune et orange)
- Une salle de motricité mutualisée
- Une grande salle 4-5 ans avec toilettes attenantes
- Une salle couchette
- Des toilettes maternelle et élémentaire
- Trois cours avec jeux, piste de trottinettes, bacs à jardinage, bac à sable
- Le stade Albalate

### A l'étage :

- Deux salles d'activité (rouge et jaune)
- Une salle polyvalente
- Une salle d'arts plastiques
- Une bibliothèque

### A Lévy :

- Un bureau
- Une salle de motricité
- Une bcd maternelle
- Une salle d'activité en bungalow
- Des toilettes maternelles et élémentaires
- Deux salles d'activités mutualisées
- Une salle de restauration (qui peut être une salle d'activité le soir)
- Le gymnase (uniquement les midis et les lundis soirs)

## Moyens financiers

Le budget annuel de la maison de l'enfance est réparti par le directeur sur les différents projets et les différents temps. Cette répartition se fait en fonction de l'intérêt des projets.

## V. Les annexes

### Documents complémentaires au fonctionnement du centre

- 1) Protocole d'évacuation incendie
- 2) Les premiers secours
- 3) Les règles d'utilisation des espaces
- 4) Brève histoire de l'Education Populaire

## **Protocole en cas d'évacuation incendie**

### **Maison de l'enfance Joliot-Curie**

#### **Déclenchement de l'alarme :**

Le bâtiment est muni d'alarmes manuelles (boutons rouges). Si on appuie, ça sonne ! Il n'y a pas de détecteurs de fumée.

Si vous constatez un départ de feu ou un risque d'incendie quelconque, pressez le bouton d'alarme le plus proche.

Expliquer aux enfants à quoi ça sert et comment ça marche pour qu'ils puissent eux aussi donner l'alerte au bon moment.

#### **L'évacuation :**

Dès que l'alarme retentit, tout le monde évacue le bâtiment **DANS LE CALME ET PAR GROUPE**. Il faut se rendre au lieu de rendez-vous : **SUR LE STADE** par le chemin le plus court en évitant bien entendu les obstacles dangereux.

Tous les escaliers et toutes les portes extérieurs peuvent être utilisés pour évacuer. Il est interdit d'utiliser l'ascenseur. Si l'on sort du côté maille piéton, il faut rejoindre le stade par la rue Salengro.

**On n'emène rien avec soi, on ne retourne jamais en arrière, on ferme la porte de la salle en partant.**

Les parents qui seraient à l'intérieur du bâtiment doivent évacuer sur le maille piéton et ne doivent en aucun cas pénétrer dans le bâtiment tant que l'alarme est active.

#### **L'appel :**

Une fois que tous les groupes sont sur le stade, l'adjoint(e) (qui est sorti en emportant les fiches d'appel) fait l'appel. Le directeur-la directrice fait le tour du bâtiment afin de vérifier que personne n'est resté en arrière, que les portes et les fenêtres sont fermées, et pour localiser le danger. Il-elle se charge de la relation avec les sauveteurs.

#### **Retour dans le bâtiment :**

Les groupes attendent le signal du directeur et la fin du signal sonore pour retourner dans le bâtiment.

*Des exercices seront mis en place pour s'exercer à ce protocole.*

# Premier Secours Maison de l'Enfance

Voici un petit récapitulatif de comment réagir face aux accidents fréquents en Maison de l'Enfance.

Dans toutes circonstances, il faut rester calme et rassurer l'enfant à qui on veut porter secours. Il faut rester à l'écart du reste du groupe et prendre le temps de bien observer et poser des questions avant de se lancer dans un soin.

On prend le temps de réfléchir avant d'agir et en cas de doute, on n'hésite pas à chercher de l'aide [auprès de la direction, ou auprès du Samu (15)]. On veille aussi à bien expliquer à l'enfant ce qu'on lui fait et pourquoi.

Comment agir en cas de :

## → Plaie, coupure :

Souvent, les enfants tombent et d'éraflent ou s'écorchent les mains, les genoux, les bras,...

Pour tout ce qui concerne les petites coupures, la procédure est la suivante :

- Se laver les mains
- Nettoyer la plaie, de préférence avec de l'eau et du savon : à l'aide d'une compresse, enlever les corps étrangers de la plaie (graviers,...). Avec une seconde compresse, nettoyant en formant un escargot (de petits cercles de l'intérieur vers l'extérieur)
- Favoriser une cicatrisation à l'air libre (on utilise un pansement uniquement si le saignement continu)
- On peut donner de l'Arnica en granule, jamais de crème ou de pommade sur une plaie !

S'il s'agit d'une plaie dans la bouche :

- Rincer et donner de l'Arnica en granule

## → Chute (ou coup) :

Comment agir lorsqu'un enfant tombe et se fait mal à un membre (bras, jambe) ?

- Observer, on touche doucement. S'il y a une fracture, la déformation est visible, il n'y a pas de doute !
- Mettre un bloc de glace, entouré d'un linge (la glace ne doit pas être mise au contact direct de la peau, risque de brûlure) pendant environ 10 minutes sur la zone douloureuse (si pas de plaie). Renouveler si nécessaire 10 minutes plus tard. Si l'enfant se plaint encore = surveiller l'évolution et transmettre.

Au dos ?

- Si sur le coup, l'enfant a des difficultés respiratoires, c'est normal, c'est lié au choc.
- Aider l'enfant à se lever, à se déployer, l'idée c'est de libérer la cage thoracique pour faciliter la respiration.
- Si la chute s'est produite dans les escaliers et sans témoin (adulte), ou s'il y a doute, solliciter la direction pour un questionnement et une surveillance (le risque étant lié à un choc au niveau de la nuque).

- Mettre un bloc de glace, entouré d'un linge pendant 10 minutes sur la zone douloureuse. Renouveler si nécessaire 10 minutes plus tard. Si l'enfant se plaint encore = surveiller, transmettre.

Au niveau de la bouche ?

- Rincer la bouche avec de l'eau (intérieur/extérieur)
- Donner de l'Arnica en granule
- Mettre un bloc de glace, entouré d'un linge pendant 10 minutes sur la zone douloureuse. Renouveler si nécessaire 10 minutes plus tard.

A la tête ?

- Laisser l'enfant se relever seul, l'accompagner.
- Donner de l'Arnica en granule
- Mettre un bloc de glace, entouré d'un linge pendant 10 minutes sur la zone douloureuse. Renouveler si nécessaire 10 minutes plus tard. Si l'enfant se plaint encore = surveiller
- Etre attentif aux signes de gravité ou d'aggravation qui peuvent être signe d'un traumatisme crânien (lésions non visibles) durant les heures qui suivent une chute à la tête. Bien **transmettre** à l'équipe enseignante (si pendant un temps de cantine) et aux parents.

**Les signes de gravités** (même s'ils apparaissent plusieurs heures plus tard) : vomissements, somnolence, endormissement (l'enfant a du mal à garder les yeux ouverts), désorientation/confusion (ne sait plus trop où il est), aphasie (manque de cohérence lorsqu'il parle ou du mal à articuler), du mal à répondre aux ordres simples (du type « ouvre les yeux » ou « sers ma main »)

#### → **Saignement de nez :**

Pour arrêter un saignement de nez, mettre la tête vers le bas et comprimer la narine avec une compresse (à laquelle on peut rajouter du papier essuie main ou un mouchoir en cas de saignement important, mais mettre une compresse au contact de la narine.) Garder la compression une dizaine de minutes. Continuer jusqu'à arrêt du saignement.

Ne pas faire moucher juste après.

Tant que l'enfant ne devient pas tout blanc et n'est pas désorienter, même si le saignement dure longtemps, il n'y a pas d'urgence.

Bien penser à transmettre.

#### → **Articulation :**

Que faire quand un enfant se plaint de douleur à une articulation (le plus souvent cheville, genou)?

- Mettre l'enfant au repos afin qu'il ne sollicite pas l'articulation douloureuse
- Mettre un bloc de glace, entouré d'un linge pendant 10 minutes sur la zone douloureuse. Renouveler si nécessaire 10 minutes plus tard.
- Surélever la jambe s'il s'agit d'une douleur cheville ou genou (assis sur une chaise, la jambe sur une autre chaise avec une veste ou un coussin)
- Donner de l'arnica en granule
- Continuer jusqu'à disparition de la douleur, sans œdème (gonflement)

Bien penser à transmettre

→ **Plus rares :**

Si un enfant à un coup de chaleur ou fait une insolation : hydrater (faire boire par petites gorgées, humidifier légèrement le visage) et mettre au frais

Si un enfant fait un malaise (sans perte de connaissance) : mettre au calme, au frais, allonger avec les pieds levés, donner du sucre et prévenir la direction.

Si un enfant perd connaissance (aucune réponse à des ordres simple « ouvre les yeux », « sers ma main », ni réaction de douleur) : appeler le SAMU et chronométrer (les secours vont demander combien de temps l'enfant est resté inconscient)

Si un enfant convulse : sécuriser (ne pas tenter de le tenir, mais veiller à ce qu'il ne se fasse pas mal, enlever les lunettes et mettre son corps en protection des éventuels coins de murs,...) et appeler le SAMU

Dans tous les cas, bien penser à transmettre !

## Règles d'utilisation des espaces

### Maison de l'enfance Joliot-Curie

#### Les couloirs :

- Ne pas courir, sauter, rouler (trottinette, roller), ...
- Ne pas crier.
- Ne pas se pencher dans les puits de lumière ni jeter d'objets.
- Les enfants peuvent se déplacer seuls ou par deux par exemple pour aller aux toilettes.

#### Le bureau :

- Toquer avant d'entrer
- Demander à la direction avant d'utiliser du matériel (ordi, imprimante, téléphone).
- Demander à la direction si l'on peut prendre du matériel dans la régie du bureau.

#### Petite salle table ronde :

- Ranger les déguisements aussi bien (voir mieux !) que quand on les a pris.

#### Salle animateurs (cuisine) :

- C'est aussi une salle d'animation => ranger ses affaires et faire sa vaisselle !
- Ne pas s'asseoir sur les tables (fragiles)
- Consulter régulièrement le tableau d'info
- Nettoyer de temps en temps et à tour de rôle le frigo, le four et le micro-onde...

#### Régies anims (salle anims, face au bureau, extérieurs) :

- Régie en libre accès mais il faut ranger le matériel aussi bien que quand on l'a trouvé !!!

#### Salles d'activités maison de l'enfance (3 ans, 4-5 ans, jaune, rouge) :

- Veiller à ré alimenter les placards à matériel si besoin
- Après utilisation : coup de balais, coup d'éponge sur les tables, nettoyer le lavabo.
- Nettoyer la peinture s'il y a lieu.
- Fermer les volets en fin de journée.

#### Salle polyvalente :

- Après utilisation : coup de balais, coup d'éponge sur les tables.
- Remettre la salle en place (coin regroupement + 3 tables et chaises)

### Salle d'arts visuels :

- Après utilisation : coup de balais, coup d'éponge sur les tables, nettoyer le lavabo et la peinture.
- Ranger le matériel (placards « maison de l'enfance » et « commun » et placard bricolage (clé au bureau))
- Ne pas toucher au tableau, aux bureaux des élèves, et au bureau de maître.
- Réinstaller le mobilier tel qu'on l'a trouvé au départ.

### Salle de motricité :

- Après utilisation : laisser la salle vide (matos dans la réserve ou sur les côtés)
- Enlever les chaussures avant d'entrer que l'on vienne de l'extérieur ou de l'intérieur.
- Dans la réserve ranger de façon à ce qu'on puisse accéder à toutes les étagères en tournant autour du stockage central.
- Si parcours de motricité : remettre le parcours tel qu'on l'a trouvé en fin d'utilisation (les enseignantes enlèvent les petits éléments, il ne reste donc que les gros modules).
- Interdiction de goûter dans cette salle.

### Cours :

- Ne pas s'asseoir sur les rebords de fenêtre
- Ne pas monter sur les œuvres d'art
- Ramasser les papiers et les mettre à la poubelle

### Restaurant maternel :

- Après utilisation : remettre les chaises et les tables à leur place d'origine
- Après utilisation : coup de balais, coup d'éponge sur les tables, vérifier le bon état des toilettes. Pour nettoyer utiliser le kit nettoyage à côté de la fontaine à eau.
- Interdiction d'entrer dans les locaux techniques de la cuisine.
- Ne pas utiliser de paillettes.
- Protéger les tables (nappes) en cas d'activités salissantes.
- Vérifier que les toilettes soient propres : chasse d'eau tirées, pas de papiers par terre.

### Salle d'activité mutualisée maternelle (ancien resto) :

- Après utilisation : coup de balais, coup d'éponge sur les tables, nettoyer le lavabo.
- Protéger les tables (nappes) en cas d'activités salissantes.
- Fermer les volets en fin de journée.
- Vérifier que les toilettes soient propres : chasse d'eau tirées, pas de papiers par terre.

Salle bibliothèque (R+1) :

- Après utilisation : coup de balais, coup d'éponge sur les tables.
- Ranger les livres dans les bacs ou les placards après utilisation.
- Ne pas toucher au tableau, aux bureaux des élèves, et au bureau de maître.
- Réinstaller le mobilier tel qu'on l'a trouvé au départ.

Toutes les salles :

- Eteindre la lumière quand on sort d'une pièce.
- Fermer les volets en fin de journée.
- Ne pas gaspiller l'eau.

## Brève histoire de l'Éducation Populaire

Racontée par Jean Macé



Salut cher lecteur,

J'suis Jean Macé, le fondateur de la ligue de l'enseignement, et l'un des principaux penseurs de l'éducation populaire. Je vais vous raconter l'histoire extraordinaire de l'éducation populaire qui nous permet de comprendre ce que nous faisons aujourd'hui.

A la renaissance, les idées des grecs refont surface : Descartes doutait de tout : il est nécessaire de se questionner sur l'ordre des choses, d'avoir un esprit critique.

Ce sont ensuite les philosophes des lumières (XVIIIème siècle) qui approfondissent la question de l'éducation : Condorcet milite pour un système éducatif pour toutes les classes sociales et tout au long de la vie ; Rousseau parle d'éducation active ; Diderot dirige l'encyclopédie (l'ancêtre de wikipédia !).

La révolution française et la déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen sont aussi un grand pas en avant : on supprime les privilèges, on instaure un parlement, ...

Tous ces événements créent un climat qui favorise la pensée critique, les gens commencent à avoir la possibilité de s'exprimer et de ne pas être d'accord avec le pouvoir.

Après une période d'empire puis de monarchie, une deuxième révolution a lieu en France en 1848. A cette occasion, on instaure le suffrage universel masculin (les femmes ne sont pas considérées comme citoyennes) pour voter pour le président de la république.

Les plus pauvres vont avoir leur mot à dire en politique...

Et c'est Louis Napoléon Bonaparte qui est élu président, un populiste, neveu d'un empereur (aujourd'hui on dirait dictateur) ! A ce moment là, je me suis dit qu'il y avait un problème... pourquoi les gens du peuple ont voté pour ce candidat, alors qu'il ne défend pas du tout leurs intérêts ???

En fait, à cette époque, l'éducation était rare et peu de gens savaient lire. Donc la plupart des gens ont voté au pif, ou sur incitation de leur patron, du curé du village, ou autre. Pour couronner le tout, Bonaparte fait un coup d'Etat et fonde le deuxième empire

Avec des potes, nous avons donc fondé la Ligue de l'enseignement (1866), en nous fixant pour mission de « Faire des électeurs et non de faire les élections ». Ça veut dire que notre objectif est d'apprendre à lire et à penser la politique à un maximum de gens, mais sans les influencer sur le contenu de leur bulletin de vote.

La Ligue a donc peu à peu développé les cours d'alphabétisation et a soutenu la création d'écoles publiques dans toutes les villes et tous les villages de France.

Pendant ce temps l'histoire suit son cours : Napoléon III est destitué car il perd la guerre contre l'Allemagne, la 3<sup>ème</sup> république est fondée avec l'appui des Allemands.

En 1871, les Parisiens se révoltent, ils ne veulent pas faire la paix avec l'Allemagne et ne veulent pas être dirigé par ce gouvernement plutôt bourgeois. Ils fondent la Commune de Paris, un gouvernement communal qui durera 3 mois.

La Commune est un mode de gouvernement démocratique et pluraliste qui cherche à promouvoir les réformes sociales : reconnaissance de la citoyenneté aux étrangers, séparation des Eglises et de l'Etat, émancipation des femmes, liberté de la presse, mesures de solidarité, ...

Malheureusement, la commune tombe le 28 mai 1871, au cours de la semaine sanglante (siège de Paris et massacre des communards par l'armée française) et ces réformes sociales avec elle.

Mais ces idées ont germé dans les esprits, et certaines réformes sont peu à peu adoptées par les gouvernements de la 3<sup>ème</sup> république : interdiction du travail des enfants avant 12ans (1874), école gratuite et laïque (1881), droit d'association (1901), séparation des Eglises et de l'Etat (1905), congés payés, hausse des salaires, semaine de 40h (1936 – Front Populaire), ...

Toutes ces réformes sont possibles grâce aux luttes de militants ouvriers et grâce à l'action de l'éducation populaire (notamment en rendant l'information accessible à tous par l'apprentissage de la lecture).

De nombreuses fédérations ou associations d'éducation populaire apparaissent à cette époque : les CEMEA (1937), le sou des écoles (1901), les auberges de jeunesse laïques (1938), les Francas (1943).

Ces associations sont interdites pendant la seconde guerre mondiale et leurs militants entrent pour la plupart en résistance.

Après la guerre, le gouvernement décide de créer une « Direction de l'Education Populaire » dans le ministère de l'Education Nationale !

La mission de cette direction est de favoriser l'apprentissage de la démocratie et de la citoyenneté chez les jeunes et les adultes. Des instructeurs sont recrutés et on crée des maisons de jeunes, haut lieu d'éducation civique.

L'Education Populaire est alors à son apogée, mais cela va changer. Avec la 5<sup>ème</sup> république, on relègue l'éducation populaire à l'arrière-plan (peut-être considérant qu'il est dangereux d'éveiller la conscience politique des jeunes) en la rattachant au ministère de la jeunesse et des sports.

Aujourd'hui, l'éducation populaire est rattachée à l'animation et aux loisirs, mais l'objectif de fond est toujours le même : accompagner l'apprentissage de la citoyenneté, c'est à dire la capacité à agir sur la société.

Les structures et les associations travaillent donc sur des loisirs éducatifs qui favorisent la prise de décision, l'expression de chacun, la découverte de nouvelles choses, ...

Cette action reste nécessaire au maintien de la démocratie, pour que les citoyens soient capables de s'informer et de prendre des décisions, pour qu'ils puissent comprendre le monde dans lequel ils vivent et agir dessus.

## Fiches d'auto-évaluation

- 1) Grille d'auto-évaluation de l'animateur
- 2) Grille d'auto-évaluation du directeur

<b>AUTO-EVALUATION</b>	<b>PRENOM :</b>		
<b>Grille de compétence Animateur - Animatrice APTITUDES : ++ / + / - / --</b>	<b>Début d'année</b>	<b>Mi-année</b>	<b>Fin d'année</b>
<b>NOTION DE PROJET</b>			
Connaître le projet pédagogique			
Connaître le projet éducatif de la ville			
Construire des objectifs éducatifs			
Imaginer et diversifier les projets			
Construire des critères d'évaluation			
Analyser et évaluer un projet			
<b>ANIMATION</b>			
Préparer son animation			
Installer et anticiper les besoins en matériel			
Connaître les prénoms des enfants			
Avoir une autorité éducative			
Expliquer clairement les règles et les consignes			
Connaître et appliquer les règles de sécurité et la législation			
Etre à l'écoute des enfants			
Individualiser et adapter son action			
Faire vivre une fabulation			
Ranger en faisant participer les enfants			
Etablir une relation professionnelle et conviviale avec les parents			
<b>ACTIVITE</b>			
Maitriser un répertoire d'activités sportives			
Maitriser un répertoire de jeux collectifs			
Maitriser un répertoire d'activités manuelles			
Maitriser un répertoire d'activités artistiques			
Maitriser un répertoire d'activités scientifiques			
Maitriser un répertoire de jeux de société			
Maitriser un répertoire d'activités d'expression			
Maitriser un répertoire de chansons			
Maitriser un répertoire d'histoires, de contes			
Etre capable de concevoir et de mener un grand jeu			
Etre capable de concevoir et de mener un jeu en ville			
Etre capable d'animer un temps de débat			
Organiser une sortie			
<b>TRAVAIL D'EQUIPE ET PARTENARIAT</b>			
S'investir dans la vie de l'équipe			
Etre à l'écoute des autres			
Proposer ses idées			
S'investir dans la vie du centre (rangements, évènements, ...)			
Accepter la critique			
S'évaluer et se remettre en question			
Respecter le travail des autres professionnels			
Elaborer des projets avec d'autres structures			

<b>AUTO-EVALUATION</b>	<b>PRENOM :</b>		
<b>Grille de compétence Directeur - Directrice APTITUDES : ++ / + / - / --</b>	<b>Début d'année</b>	<b>Mi-année</b>	<b>Fin d'année</b>
<b>Méthodologie de projet</b>			
Connaitre le projet éducatif			
Concevoir le projet pédagogique			
Rédiger le projet pédagogique			
Mettre en œuvre le projet pédagogique			
Evaluer le projet pédagogique			
Impulser ou porter des projets d'animation			
<b>Gestion des ressources humaines</b>			
Recruter une équipe d'animation			
Evaluer les animateurs			
Animer les réunions			
Motiver et suivre les anims			
Créer une dynamique d'équipe			
Déléguer			
<b>Sécurité – Responsabilité – Relation organisateur</b>			
Connaitre la réglementation			
Entretenir un lien de confiance et communiquer avec l'organisateur			
Assurer la sécurité au sein de l'Accueil			
Assurer la pérennité et le bon entretien des locaux et du matériel			
Assumer les responsabilités incombant au directeur(trice)			
<b>Gestion administrative et financière</b>			
Anticiper les tâches administratives			
Prioriser			
Respecter les échéances administratives			
Gérer les recettes (inscriptions)			
Construire et suivre le budget			
Faire la comptabilité			
<b>Relation au public, aux partenaires, et aux prestataires</b>			
Adopter une posture de directeur(trice)			
Intégrer les familles dans le projet			
Construire et entretenir les relations avec les partenaires			
Construire et entretenir les liens avec les prestataires			
Communiquer efficacement avec les différents interlocuteurs			

## Projets d'animation

**Groupe :** .....

1) **Constat :** Répondez à chacune des questions. Chacune de vos réponses est un élément à prendre en compte pour votre projet.

- **Quels sont les besoins de cette tranche d'âge ?** Quels sont les besoins généraux du groupe d'enfants, ils ne sont pas les mêmes à 4 ou 9 ans. Quel type de rythme, d'investissement ?

.....  
.....  
.....  
.....

- **Décrivez ce groupe (points forts, points faibles, dynamique).** Quels sont les particularités de ce groupe ? Ses spécificités ? La dynamique générale ?

.....  
.....  
.....  
.....

- **Quel est le contexte (saison, évènement particulier, ...)** ? Quel est le contexte précis de mon action, à quel moment, quelles sont les contraintes ? Ce n'est pas le même projet selon qu'il soit prévu en périscolaire, mercredis ou vacances, à la ½ journée ou à la journée, si c'est le plein été ou l'hiver, durant carnaval ou à la rentrée

.....  
.....  
.....  
.....

- **Quelles sont les envies du groupe (demandes lors des bilans) ?**

.....  
.....  
.....  
.....

- **Quelles sont vos compétences ?** Vos capacités spécifiques à vous en temps qu'anim

.....  
.....  
.....  
.....

2) **Les objectifs du projet :**

- **Quel est l'objectif général de cette période ?**

.....

.....

.....

- **L'objectif opérationnel qui en découle :**

.....

.....

.....

**Comment on l'évalue ?**

⇒ Critère 1 :

⇒ Critère 2 :

- **Un objectif opérationnel sur la vie de groupe :**

.....

.....

.....

**Comment on l'évalue ?**

⇒ Critère 1 :

⇒ Critère 2 :

- **On peut se fixer un objectif supplémentaire :**

.....

.....

.....

**Comment on l'évalue ?**

⇒ Critère 1 :

⇒ Critère 2 :