

Maison de l'Enfance Joliot-Curie / 5 rue Roger Salengro 69200 Vénissieux /
04.78.74.84.33
me.joliotcurie@ville-venissieux.fr

Maison de l'Enfance Joliot-Curie

Projet pédagogique 2025-2026

« 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

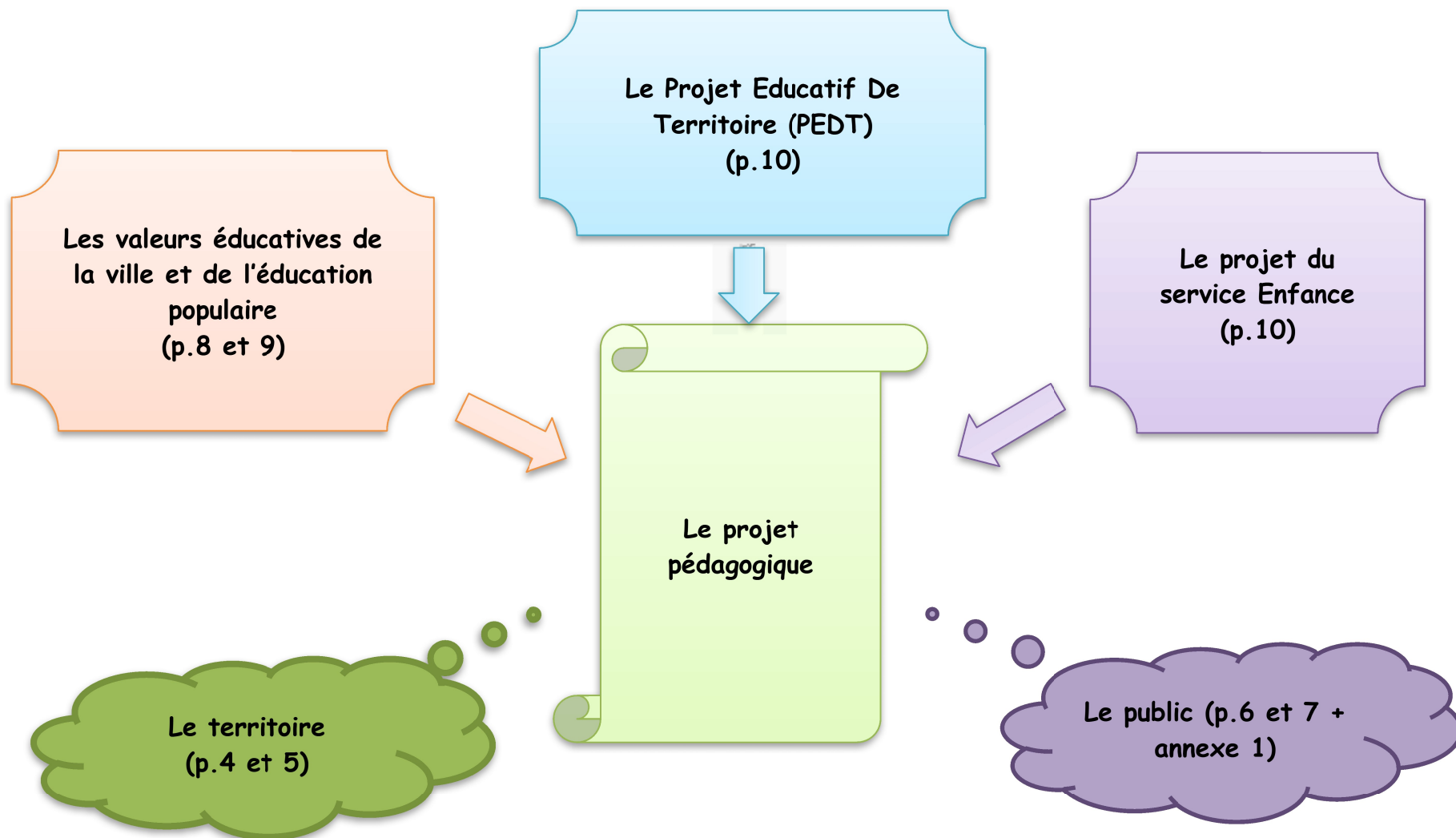


Sommaire

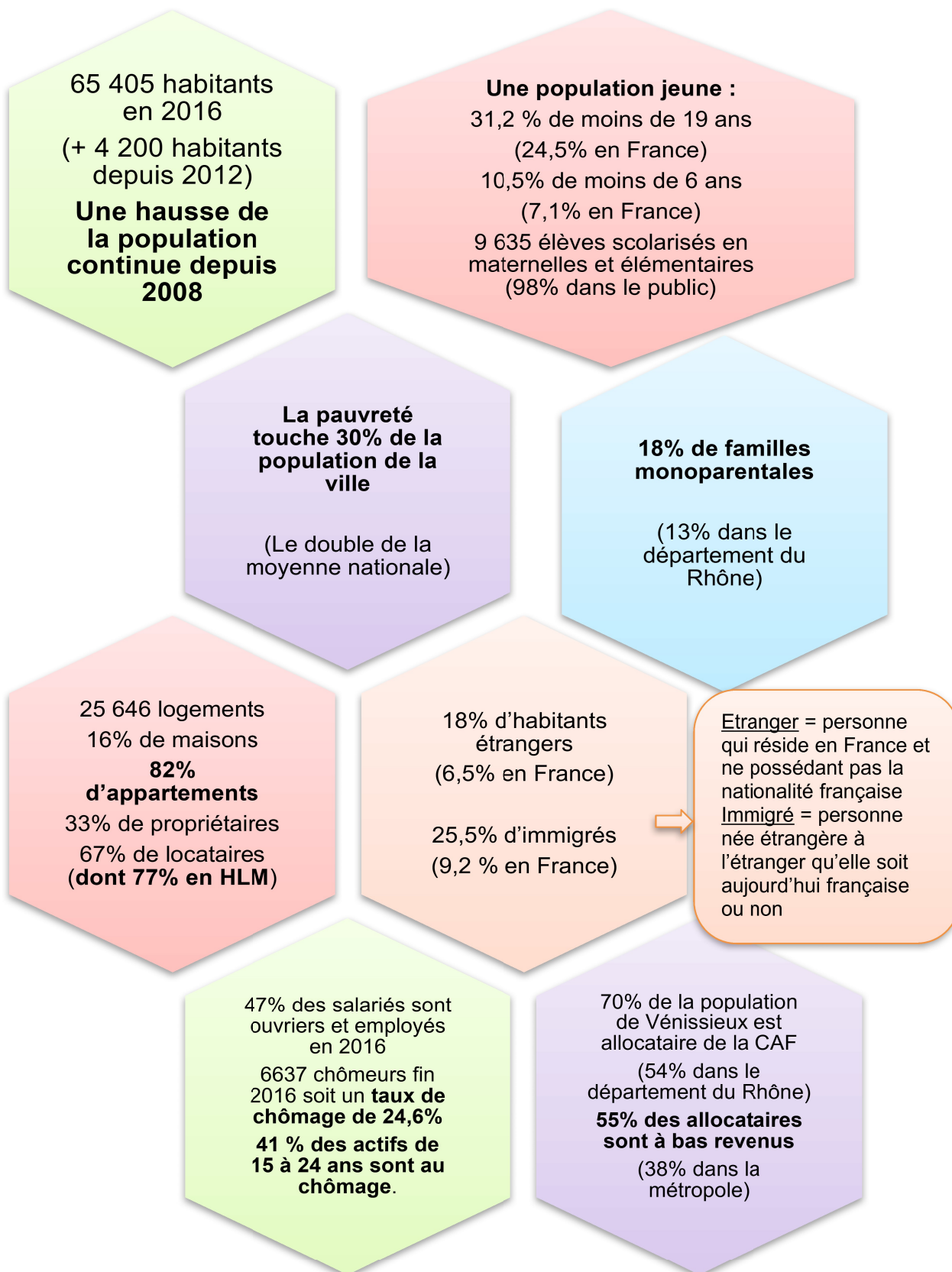
I. Les origines du projet.....	3
Le territoire : Vénissieux, quelques repères.....	4
Le territoire : Grand quartier Moulin à Vent et zoom sur Joliot Curie.....	5
Le public : Zoom sur les loisirs des enfants de 2-12 ans de Joliot-Lévy.....	6
Synthèse du diagnostic et perspectives.....	7
Les valeurs au 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
III. Les différents temps de fonctionnement.....	12
Le temps méridien à Joliot-Curie.....	18
Le temps méridien à George Lévy.....	20
Le temps périscolaire du soir à Joliot-Curie.....	21
Le temps périscolaire du soir à George Lévy.....	22
Les vacances.....	23
IV. Les moyens.....	25
Moyens humains.....	25
Charte de l'anim à Joliot-Lévy.....	27
Moyens matériels.....	29
Moyens financiers.....	29
V. Les annexes.....	30
Documents complémentaires au fonctionnement du centre.....	30
Fiches d'auto-évaluation.....	40
Projets d'animation.....	45

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 territoire : Grand quartier Moulin à Vent et zoom sur Joliot Curie

Une population en forte augmentation et qui rajeunit :

Joliot Curie = 4000 habitants dont 29% ont moins de 18 ans

La population de Joliot Curie a augmenté de 27% entre 2012 et 2016

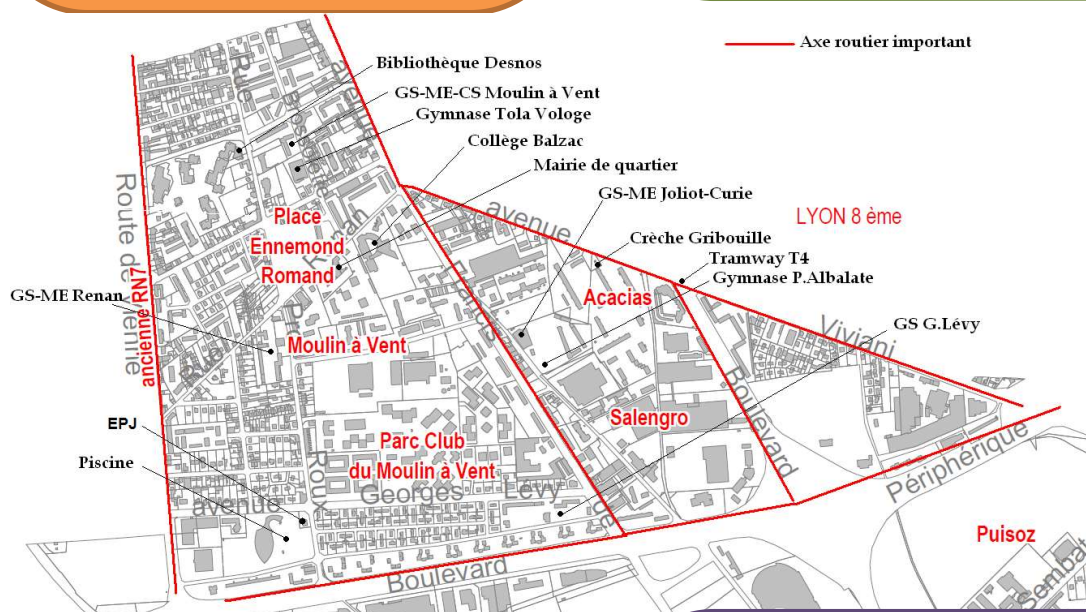
450 élèves à Joliot, 300 à Lévy : +20% par rapport à 2014

Des compositions familiales diversifiées et en évolution sur le grand Moulin à Vent :

+5% de familles avec enfants (ville = +1.8%)

23% des familles avec enfants sont des familles monoparentales

+ 29% de familles nombreuses en 5 ans (ville = +18.5%)



Des situations de précarité marquées :

20,2% de chômeurs en 2016 (France = 14%) et 33,5% pour les 15-24 ans (France = 29.9%)

Taux de pauvreté de 20,7% pour Joliot Curie (France = 14,6%)

Ecoles en Réseau d'Education Prioritaire

Quartier Acacias en Politique de la Ville depuis 2014

Des atouts importants :

Tram T4 et T6 qui facilitent les déplacements vers l'extérieur et qui cassent le cloisonnement par les axes routiers

Mixité sociale et culturelle importante

Un réseau partenaire qui renforce les liens

Des parents d'élèves très investis sur Joliot Curie

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.

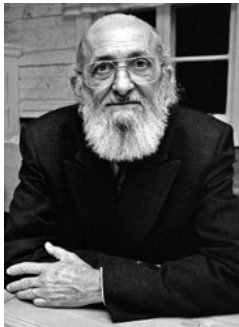
Objectif = éduquer à la citoyenneté

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 cours.

II. Les Objectifs et l'évaluation

De tout ce qui précède, nous faisons émerger quatre objectifs généraux pour cette année :

- 1/ Favoriser le vivre ensemble par une sensibilisation aux différences et au handicap.
- 2/ Favoriser la découverte de nouvelles pratiques culturelles : modes d'expression et activités sportives.
- 3/ Mettre en place une démarche de développement durable pérenne.
- 4/ Favoriser la participation et l'intégration des parents dans la structure

Favoriser le vivre ensemble par une sensibilisation aux différences et au handicap

Diag	Projet			Eval
		Objectifs	Actions	
- Bonne ambiance à perpétuer - Enfants et anims de + en + nombreux - Nouveaux enfants - De + en + d'enfants à besoins particuliers - Enfants avec des profils, des personnalités différentes - Publics diversifiés : couleur de peau, religion, genre, origine, culture	Périsco Lévy	Accepter l'autre avec ses différences	- S'exprimer sur ses différences et ses besoins - Initier aux modes de communication alternatifs : picto, langue des signes, braille - Activités avec handicap (basket fauteuil, cécifoot) - Roue Jeu de rôle des différences - Débat sur le genre - Rencontre intervenant porteur de handicap - Création de picto à afficher dans les différentes salles	Efficacité : ressenti mesuré lors de bilan positionné
	Périsco Joliot	Découvrir des cultures différentes	- Semaine thématique sur une culture - Débat sur le thème de la religion et de la laïcité - Temps fort sur les différentes cultures : tour du monde, journée culturelle (chacun met une tenue en rapport avec sa culture) - Conteurs	Effectivité : les actions prévues ont eu lieu
	Mercredi	Favoriser l'égalité filles/garçons	- Mixité des groupes - Activités non genrées à privilégier - Activités d'expression jeux de rôle : théâtre, film, ... - Journée de l'égalité - Inverser les préjugés enfants comme animateurs (types d'activités)	Effectivité : les actions prévues ont eu lieu
	Vacances	Comprendre et combattre les différents types de discrimination	- Initiation / débats - Activités d'expression jeux de rôle : théâtre, film, ... - Questionnaires Kahoot	Efficacité : activité de test des connaissances

Favoriser la découverte de nouvelles pratiques culturelles : modes d'expression et activités sportives

Diag	Projet			Eval
		OP	Actions	
- Déjà présent mais à accentuer - Activités qui favorisent l'entraide et la coopération - Pratique des enfants peu diversifiée : très peu d'activités artistiques et sports surtout centrés sur foot (garçons) et gym (filles) - Faible connaissance de la variété des modes d'expression	Périsco Lévy	Pratiquer de nouveaux sports	1 atelier découverte de nouveau sport chaque semaine : rugby flag, hockey roller, athlétisme, discogolf, baseball, ultimate, ...	Effectivité : les ateliers ont eu lieu chaque semaine
	Périsco Joliot	Pratiquer de nouveaux sports	1 atelier découverte de nouveau sport chaque semaine : rugby flag, hockey roller, athlétisme, discogolf, baseball, ultimate, ...	Effectivité : les ateliers ont eu lieu chaque semaine
	Mercredi	Sensibiliser à différentes formes d'expression	- Projet journal, film, théâtre, comédie musicale - Visite de lieux culturels (sorties) - Temps fort exposition de fin d'année scolaire => musée type confluences - Jeu de piste braille - Intervenant langue des signes - Initier au morse	Effectivité : temps fort et projets diversifiés réalisés
	Vacances	Sensibiliser à différentes formes artistiques	- 1 forme artistique approfondie à chaque vacances - Visite de lieux culturels (sorties) - Activités artistiques nouvelles : linogravure, poterie, danse, breakdance, ... - Projet autour du cinéma	Effectivité : 5 formes artistiques différentes travaillées sur l'année

Mettre en place une démarche de développement durable pérenne

Diag	Projet			Eval
		OP	Actions	
- Projets menés chaque année mais qui ne sont pas reconduits - Jardin peu ou pas exploité - Gaspillage de matériel - Pas de tri sélectif mis en place dans la continuité	Périsko Lévy	Mettre en place un jardin pédagogique	- Sensibilisation et formation de l'équipe - Créer un jardin - Devenir refuge LPO - Initiation à la permaculture	Effectivité et durabilité des actions
	Périsko Joliot	Lutter contre le gaspillage	- Tri sélectif - Malle de jeux de récup - Diminution du gaspillage - Visite des serres - Récupération du pain pour donner aux animaux	Effectivité et durabilité des actions
	Mercredi	Développer la récupération de matériaux	- Mobilier de jardin, boîte à livre, parking à trottinettes - Récupérer les livres de la médiathèque - Activités avec objets de récupération - Visite d'un centre de tri - Réutiliser les matériaux des activités déjà réalisées - Malle de jeux symboliques avec des objets de récup	Effectivité et durabilité des actions
	Vacances	Découvrir différents milieux naturels et les enjeux liés à leur protection	- Sorties nature - Sorties randonnée - Jeux autour de la nature (bingo nature) - Activités manuelles nature (land art) - Nettoyage d'environnements naturels	Effectivité : 1 sortie par période de vacances

Favoriser la participation et l'intégration des parents dans la structure

Diag	Projet			Eval
		OP	Actions	
- Investissement et demandes très disparates des parents - Peu de place laissée actuellement aux parents pour participer	Périsco Lévy	Soutenir la parentalité	- Mettre en place des groupes parentalité - Temps forts liés à la parentalité - Café parents/enfants - Intervenants atelier thématique parents/enfants - Boîte à question parentalité (prise de contact) - Présentation d'un métier/d'une culture/d'un pays par un parent	Effectivité : 3 temps forts parentalité dans l'année
	Périsco Joliot	Intégrer les parents dans les projets d'animation	- Activités menées par les parents - Café parents, temps de jeux parents-enfants - Temps fort portes ouvertes - Dessin collaboratif enfants/parents - Photo avec une mascotte à la maison - Tournoi d'échec parents/enfants - Jeux de cohésion parents/animés - Evènement festif construit avec les parents - Parent-anim => maxi-anim - Jeux musicaux pour récupérer les enfants	Effectivité : 5 activités menées par des parents sur l'année
	Mercredi	Permettre aux parents de participer à la prise de décision	Comité de parents (parents représentants)	Comité actif avec mise en place d'actions
	Vacances		Bilan et préparation avec les parents => affiches pour que les enfants participent à faire les plannings, réu participative Questionnaire aux parents : choix de thématique, activité, sortie, projet Tableau d'inscription de parents pour mener une activité Mettre en place un blog (comme un journal)	

III. Les différents temps de fonctionnement

Temps méridien :

11h30-13h35
Joliot (160 enfants) et Lévy
(100 enfants)
6-11 ans

Soirée :

16h25-18h00
Joliot (100 enfants) et Lévy
(30 enfants)
2-11 ans

Mercredi Journée :

8h30-17h30
Joliot (110 enfants)
2-11 ans

Maison de l'enfance Joliot/Lévy

Petites vacances (sauf vacances de Noël) :

8h-18h
Joliot (110 enfants)
2-11 ans

Grandes vacances :

8h-18h (Juillet et août)
Joliot (110 enfants)
2-11 ans

Mercredi Après-midi :

13h30-17h30
Joliot (70 enfants)
2-11 ans

Fonctionnement mercredi Journée

Groupes

Maternelle		Elémentaire	
2-4 ans (TPS-PS)	Salle Verte	6-7 ans (CP)	Salle rouge
4-5 ans (MS)	Salle Orange	7-9 ans (CE1-CE2)	Salle Jaune / Lévy
5-6 ans (GS)	Salle Arts plastiques	9-11 ans (CM1-CM2)	Salle Poly / Lévy

Accueil

Les enfants arrivent entre 8h30 et 9h00, ils sont accompagnés par leur parent jusqu'à la salle d'activité (porte jaune = maternelle – 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 maternelles se rassemblent en salle motricité pour faire le temps chant tous ensemble et choisir leur atelier du matin.

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. Pour les maternelles, trois activités au choix déclinées pour les petits et les plus grands.

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 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 avant et après le repas.

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

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

Fonctionnement mercredi demi-journée

Groupes

Maternelle		Elémentaire	
2-4 ans (TPS-PS)	Salle Jaune RDC	6-8 ans (CP-CE1)	Salle Jaune R+1
4-6 ans (MS-GS)	Salle Jaune RDC	8-12 ans (CE2-CM)	Salle Poly

Accueil

Les enfants arrivent entre 13h30 et 13h45, ils sont accueillis dans la salle. Les enfants passent aux toilettes et montent dans leur salle pour faire un temps d'accueil **calme** : 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, ...).

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

13h-13h30	Temps de prépa
13h30-13h45	Accueil des enfants
13h45-16h15	Activités de l'après-midi
16h15-17h00	Goûter et bilan de la journée
17h00-17h30	Pôle de jeux et départ échelonné
17h30-18h00	Temps de prépa/réunion

Le temps méridien à Joliot-Curie

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 atelier à la période : les enfants s'inscrivent pour une activité thématique suivie (par exemple tous les lundis de la période).
- 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 :

- Proposition d'activités et de projets par les enfants (boîte à idées)
- 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^{er} service (= bâtiment A)

Après le passage aux toilettes, l'animateur emmène son groupe dans la cour du bâtiment B. Les enfants ont alors le choix d'aller manger quand ils le souhaitent et de jouer dans la cour sur les pôles de multi jeux. Les enfants doivent aller manger au plus tard à 12h15. Quand ils décident d'aller manger, les enfants récupèrent leur plateau et toutes les composantes du repas ainsi que les couverts. Ils vont ensuite s'asseoir où ils veulent dans la salle de restaurant. Les animateurs mangent à tour de rôle selon un roulement prévu à l'avance. Ils s'installent aux tables avec les enfants. Pendant le repas, les animateurs veillent au calme et donnent l'autorisation aux enfants pour se lever chercher eau et pain. 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 le cas, ils vont débarrasser leur plateau puis retournent dans la cour B pour le multi jeux.

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

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^{ème} service

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

A 12h30, les groupes rejoignent la cour du bâtiment B pour aller manger et jouer sur les pôles « multi-jeux » selon leur souhait.

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^{er} 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^{er} service, accompagnés des enfants de CE1-CE2.

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 sont placés aux tables avec des critères. Les tables sont formées dans la mesure du possible avec 3 filles et 3 garçons. Les enfants doivent s'asseoir en quinconce (1 filles entre 2 garçons ou l'inverse). Par contre les enfants choisissent entre eux comment est composé leur tables en respectant ces critères. Ces contraintes ont pour but de favoriser la mixité. Après la lecture du menu et l'explication de ce qui est compostable ou pas (instauration d'un projet composte sur l'école depuis Septembre 2020) le repas commence.

A 12h30, ils terminent de manger, puis une répartition rapide des enfants suivant leur choix d'activité est faite. Puis les activités commencent pour une durée d'environ une heure jusqu'à 13h30.

- Le 2^{ème} service

Les enfants du deuxième service (CE2/CM1/CM2), quant à eux sortent de classe, ils se rassemblent sous le préau puis ils sont répartis par choix d'activité. Aux alentours de 12h25 ils partent se laver les mains, et se mettent devant le restaurant scolaire. A 12h30 ils rentrent dans la cantine, en respectant les mêmes critères de mixité que les enfants du 1^{er} service. ils s'installent à table. Après la lecture du menu et les explications concernant le composte faite les enfants commencent à manger. Aux alentours de 13h20 les enfants ont fini leur repas, les enfants chargés du compost vont avec un animateur référent s'occuper de ce dernier. Puis tous les enfants ont un temps libre dans la cour avant la passation aux enseignantes à 13h35.

Mise en œuvre des plannings d'activités :

Les animateurs conçoivent un planning à la période (environ 6 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 deux 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 d'activité.

Les élémentaires

Après avoir récupéré les maternelles, les animateurs des élémentaires accueillent leur groupe à 16h45 sous le préau pour les CE2-CM et 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 dans les salles d'activité. Les enfants qui rentrent seuls partent à 18h00.

Le temps périscolaire du soir à George Lévy

Fonctionnement du périscolaire

L'accueil est de 16h45 à 18h00.

- Les maternels

L'effectif maternel en périscolaire est de 18 enfants âgés 3 à 6 ans. L'équipe d'animation est composée de 2 animatrices, le taux d'encadrement maximal est de 1 adulte pour 14 enfants. 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 un bungalow 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 17h50.

A partir de 17h50, les parents viennent les récupérer.

- Les élémentaires

L'effectif élémentaire en périscolaire est de 25 enfants âgés 6 à 12 ans. L'équipe d'animation est composée de 2 animatrices, le taux d'encadrement est de 1 adulte pour 18 enfants.

Deux 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 manuelles sont: trois bungalows, la cour de l'école primaire et certain soir le mini gymnase de l'école Georges Levy. Aux alentours de 17h55, tous les enfants se regroupent dans les bungalows du rez-de-chaussée pour la sortie du périscolaire et la récupération des parents.

Mise en œuvre des projets d'animation.

Les projets d'animation sont élaborés en lien avec le projet de structure et les axes définis par la municipalité. Chaque projet d'animation se déroule sur une période scolaire.

Les animateurs dans l'élaboration de leur projet d'animation 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-animés, 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 animés 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 d'activité (jaune et orange)
- Une salle de motricité mutualisée
- Une grande salle d'activité/couchette mutualisée avec toilettes attenantes
- Une salle couchette
- Des toilettes maternelle et élémentaire
- Trois cours avec jeux, piste de trottinettes, jardin
- Le stade Albalate

A l'étage :

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

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'emmène 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 s'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)

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

- Rincer à l'eau

→ **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)
- 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.
- 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 désorienté, 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)
- Continuer jusqu'à disparition de la douleur, sans œdème (gonflement)

Bien penser à transmettre l'information aux parents.

➔ **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, salle arts plastiques) :

- 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 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) :

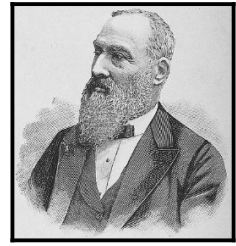
- Après utilisation : coup de balais, coup d'éponge sur les tables.
- Ranger les livres dans les bacs ou les placards après utilisation.
- Ne pas toucher au tableau, aux bureaux des élèves, et au bureau de maître.
- Réinstaller le mobilier tel qu'on l'a trouvé au départ.

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'Education 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^{ème} 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^{ème} 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 jeunesses 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^{ème} 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) Fiche d'avaluation**
- 2) Grille d'auto-évaluation de l'animateur**
- 3) Grille d'auto-évaluation du directeur**

Fiche d'évaluation

Nom/Prénom :

Formation :

Séjour :

Evaluateur.trice :

Avis général : (*Entourer*)

- Très favorable à une nouvelle embauche : Anim polyvalent.e capable de prendre des responsabilités et de mener la dynamique collective
- Favorable à une nouvelle embauche : Anim compétent.e avec des points d'amélioration
- Des réserves pour une nouvelle embauche : Conditions et objectifs clairs à remplir pour une nouvelle embauche
- Défavorable à une nouvelle embauche

Méthodologie de projet :

Compétence	--	-	+	++	Commentaire
Porter le projet éducatif et les valeurs de la structure					
Construire des objectifs et des critères d'évaluation pour un projet					
Mener un projet d'animation					
Avoir un répertoire d'activités varié					
Concevoir des projets originaux					
Préparer les activités (matériel, lieu, organisation)					

Point fort :

.....

Objectif d'évolution :

.....

Posture professionnelle :

Compétence	--	-	+	++	Commentaire
Etre ponctuel					
Maîtriser son image (téléphone, tenue, langage....)					
Maîtriser sa posture (être dynamique, ouvert, ...)					
Avoir une autorité éducative (sans crier, menacer, ...)					
Assurer la sécurité des enfants (physique, affective, morale, ...)					
Etre autonome et savoir s'adapter					
Respecter les locaux et le matériel (rangement, etc.)					

Point fort :

.....

Objectif d'évolution :

.....

Relation au public :

Compétence	--	-	+	++	Commentaire
Accueillir les enfants					
Faire vivre les droits de l'enfant – être bienveillant					
Etre à l'écoute des enfants.					
Mener une activité					
Faire vivre des fabulations					
Maitrise de la tranche d'âge :					
Accueillir les parents					
Etre personne ressource pour les parents (accompagnement à la parentalité)					

Point fort :

.....

.....

Objectif d'évolution :

.....

.....

Travail d'équipe :

Compétence	--	-	+	++	Commentaire
Faire preuve de respect et d'ouverture aux autres Aider ses collègues					
Etre moteur dans le travail d'équipe					
S'intéresser aux autres groupes					
Accepter les conseils et la critique					
Travailler avec des partenaires, des prestataires					

Point fort :

.....

.....

Objectif d'évolution :

.....

.....

Appréciation générale :

AUTO-EVALUATION	PRENOM :		
Grille de compétence Animateur - Animatrice APTITUDES : ++ / + / - / --	Début d'année	Mi-année	Fin d'année
NOTION DE PROJET			
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			
ANIMATION			
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			
ACTIVITE			
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			
TRAVAIL D'EQUIPE ET PARTENARIAT			
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, événements, ...)			
Accepter la critique			
S'évaluer et se remettre en question			
Respecter le travail des autres professionnels			
Elaborer des projets avec d'autres structures			

AUTO-EVALUATION	PRENOM :		
Grille de compétence Directeur - Directrice APTITUDES : ++ / + / - / --	Début d'année	Mi-année	Fin d'année
Méthodologie de projet			
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			
Gestion des ressources humaines			
Recruter une équipe d'animation			
Evaluer les animateurs			
Animer les réunions			
Motiver et suivre les anims			
Créer une dynamique d'équipe			
Déléguer			
Sécurité – Responsabilité – Relation organisateur			
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)			
Gestion administrative et financière			
Anticiper les tâches administratives			
Prioriser			
Respecter les échéances administratives			
Gérer les recettes (inscriptions)			
Construire et suivre le budget			
Faire la comptabilité			
Relation au public, aux partenaires, et aux prestataires			
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 :