

# PROJET PEDAGOGIQUE



DU

SERVICE PERISCOLAIRE

DE

LA CHAPELLE-RAMBAUD



Commission Scolaire  
Mairie de La Chapelle-Rambaud

**Année 2016-2017**

## I Présentation de la structure

### *1. Le contexte*

La mairie a élaboré un projet éducatif dans le but de proposer une structure d'accueil répondant aux besoins en garderie de plus en plus importants des parents d'élèves.

C'est dans ce contexte que le projet pédagogique est mis en place.

Cela va permettre au personnel et aux familles d'établir un cadre et des objectifs clairement définis.

### *2. L'organisateur*

L'accueil périscolaire est mis en place par la Commission Scolaire de la Mairie de La Chapelle-Rambaud, dont le responsable est l'adjoint en charge des affaires scolaires.

Elle est gérée administrativement par la secrétaire de Mairie (inscriptions et paiements).

### *3. Lieu/implantation*

Les locaux mis à disposition sont :

- ❖ la salle bibliothèque de l'école
- ❖ la cour d'école avec son préau
- ❖ la salle polyvalente de la commune
- ❖ le terrain multisports de la commune

### *4. Période de fonctionnement*

L'accueil périscolaire est ouvert sur la période scolaire :

↪ **Les lundis, mardis, jeudis et vendredis :**

**7H30/8H20-11H30/13H20-15h45/18H30 et mercredi midi 11h30/12h30**

### *5. Le public*

Les enfants accueillis, habitent principalement le village de La Chapelle-Rambaud et fréquentent l'école primaire publique.

## II. L'équipe

### *1. Composition de l'équipe*

**Une équipe de 3 animateurs est prévue : 1 seul encadrant avec les enfants** (tant que l'effectif le justifie)

+ astreinte de la secrétaire de Mairie : Intervention si dysfonctionnement, absence, ou accident parce que l'on fonctionne avec 1 seul encadrant.

### *2. Organisation du temps de travail*

Les animateurs interviennent selon un planning annuel qui peut être modifié en fonction des nécessités de services. Une rencontre de l'équipe avant la rentrée scolaire et un suivi mensuel tout au long de l'année sont prévus.

Cela permettra :

- d'échanger au sujet des enfants afin de répondre au mieux à leurs besoins.
- d'analyser le travail en référence au projet pédagogique
- de mettre en place des projets d'animations
- d'aborder des situations en référence au travail d'équipe et de sa dynamique.

### *3. Les missions*

Les missions de l'équipe d'animation :

- ↪ Garante de la sécurité affective et physique, morale et matérielle de l'enfant
- ↪ Garante des règles de sécurité
- ↪ Accompagne l'enfant dans les différents moments de la vie quotidienne
- ↪ Prépare ses activités
- ↪ Propose des activités adaptées aux enfants et aux locaux mis à disposition
- ↪ Travaille en collaboration avec la commission scolaire, en cohérence avec le projet pédagogique

### III. Les objectifs de l'accueil périscolaire

#### 1. Les objectifs pédagogiques généraux du service

- ❖ Favoriser l'épanouissement de l'enfant
- ❖ Développer un accueil de qualité en lien avec les besoins de chaque enfant
- ❖ Développer la socialisation des enfants

#### 2. Les objectifs de l'année 2016/2017

#### **2 objectifs auxquels s'efforceront de répondre les activités proposées par les animateurs de garderie comme les activités TAP proposées :**

##### ↳ Favoriser le « mieux être »

C'est favoriser l'épanouissement de l'enfant,

En favorisant la connaissance de soi et de l'autre,

... Jeux de motricité

... Activité TAP : Atelier de détente et relaxation : « apprendre à être calme et attentif comme une grenouille » pour les GS-CP-CE1

En permettant à chacun le développement de sa créativité,

... En laissant l'enfant choisir ses propres jeux : plage d'activité libre

... Jouets de construction et d'imagination (kaplas, légos, playmobiles ...) et loisirs créatifs (dessins, pâte à modeler, mosaïc magnets...) : en construisant, démolissant, reconstruisant, l'enfant teste son énergie, sa créativité. C'est une manière de se familiariser avec le réel, de le construire et de l'intégrer de façon harmonieuse.

... Activité TAP d'expression corporelle & théâtrale pour tous

... Activité TAP d'aquarelle pour les CE2-CM

... Activité de bricolage, création manuelle

##### ↳ Favoriser le « mieux vivre ensemble »

En favorisant le respect mutuel et la coopération,

... Jeux de règles ou jeux de société :

Ces jeux nécessitent d'appliquer des règles, d'en créer parfois et de les respecter. C'est aussi l'occasion de se confronter à la compétition, d'apprendre à gagner et à perdre (perdre c'est avoir le droit de rejouer pour gagner), de s'affirmer face à soi-même et aux autres.

En apprenant à faire des compromis, en prenant en compte les besoins de chacun,

... à travers la participation à des jeux collectifs ou des réalisations collectives (ex. : igloo l'hiver, ...)

... en participant aux tâches collectives (nettoyage des tables, rangement des jeux ...)

... Jouets symboliques : Les jouets d'imitation ou de rôles (poupées, barbies ...) permettent à l'enfant d'apprendre à gérer des situations, des conflits, de comprendre le monde et de se projeter dans un avenir d'adulte.

En prenant en compte l'importance du langage,

... les bonjour, merci, au revoir...,

... Activité TAP : atelier d'expression de soi par la communication, par des jeux et l'approche artistique du mime et du clown, pour les CE2-CM

Avec l'ouverture à d'autres cultures :

... Activité TAP anglais pour tous

## IV. Organisation et fonctionnement

| Horaires  | Les enfants  | Les animateurs   |
|---|--|--|
| 7h30-8h20<br><b>Objectifs :</b><br>Accueil & mise en route en douceur   | Arrivée échelonnée des enfants<br>Les enfants déposent à l'entrée leurs affaires.<br>Ils se dirigent vers ce qu'ils veulent faire (repos, lecture, jeux de société)  | L'animateur ouvre la garderie à 7h30<br>Il met une musique douce d'accueil<br>Il enregistre la présence des enfants, prend les informations laissées par le parent<br>Il rassure l'enfant si besoin  |
| 8h20  | Les enfants sont sous la responsabilité de la maîtresse : ils peuvent aller jouer dans la cour   | Transmission des informations à la maîtresse   |
| 11h30-12h30   | Repas des enfants<br>Après le lavage de leurs mains, les enfants participent au dressage de la table.<br>Les enfants choisissent leurs places, goûtent aux différents plats proposés, ils mangent dans le calme.<br>Ils sont invités à observer le silence pendant qu'ils goûtent au plat chaud.<br><br>Ils participent au service et au nettoyage des tables et balayage. | L'animateur va chercher les enfants à l'école et les accompagne à la salle communale<br>L'animateur assure le service du repas et mange en compagnie des enfants<br>Il échange avec les enfants, il est présent, encourage l'écoute et l'entraide, et aide ceux en difficultés.<br>Il est garant du bon déroulement du repas (bruit, déplacements, nourriture...)  |
| 12h30-13h30<br>Jeux après manger :<br><b>Objectifs :</b><br>Courir, sauter, se défouler avant de reprendre l'école. | 10 minutes avant la fin : on range tous ensemble !   | L'animateur propose des jeux de motricité individuels et collectifs<br>Au terrain de sport si le temps le permet ou dans la salle communale.<br>Il propose une activité calme de bricolage ou lecture en fonction de l'état de fatigue des enfants ou si la maîtresse a prévu une sortie plein air l'après-midi.   |
| 15h45-15h55<br><b>Objectif :</b><br>prendre l'air, se défouler après l'école  |  | L'animateur se rend à l'école.<br>Il remplit la fiche de présence des enfants.<br>Il reste avec les enfants dans la cour de l'école si le temps le permet.<br>Si non, il les emmène directement à la salle communale.  |
| 16h-16h30<br><i>ou 17h- 17h30, le jour des TAP</i><br><br>Les mardi et jeudi :<br>De 16h à 17h                      | <u>Goûter</u><br>Il est prévu que chaque enfant apporte son goûter.<br>Les enfants goûtent assis et participent au nettoyage des tables.<br><br>TAP<br>Activité animée par des intervenants extérieurs   | Le goûter est un moment de transition entre la journée scolaire de l'enfant et le temps périscolaire. Il est donc important que ce moment soit convivial, rassurant.<br>Il se déroule dans la salle communale.<br>Le goûter est alors pris dans le calme, l'animateur est attentif et disponible.<br>Il s'installe avec les enfants, échange avec eux sur leurs attentes, leurs envies, leurs projets. Il propose les activités de fin d'après midi. |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>Les autres jours de la semaine : espaces ludiques</p> <p><b>Objectif :</b><br/>offrir à l'enfant un espace de décompression pendant le temps périscolaire. C'est un espace à l'intérieur où l'enfant vient jouer librement, pour le plaisir, selon ses envies.</p> | <p>Les enfants ont le choix de leur activité. Ils ont le choix entre 3 grandes familles de jouets qui participent au développement global de l'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Jouets symboliques</b></li> <li>- <b>Jouets de construction et d'imagination</b></li> <li>- <b>Jeux de règles</b></li> </ul> <p><i>Chaque enfant est invité à ranger après avoir fini de jouer.</i></p> <p>à 17h20 : rangement ensemble<br/>Invitation à changer de jeu pour ceux qui restent après 17h30.</p> <p>Les enfants partent accompagnés.</p> | <p>L'animateur laisse partir un enfant après qu'il se soit assuré que le parent soit présent et signe la feuille des départs.</p> |
|---|--|---|

## **V. Liste des jeux**

### **- Jeux de motricité (extérieur ou intérieur) :**

- 1 ballon en mousse
- raquettes badminton et volants
- raquettes de tennis et balle en mousse
- 1 ballon de foot
- 1 ballon de basket
- corde à sauter
- élastique
- grosses craies
- jeu de quilles Molky
- billes

### **- Jouets symboliques :**

- 2 poupons & accessoires
- dinette
- barbies & ken
- playmobiles

### **- Jouets de construction et d'imagination :**

- kaplas
- légos
- voitures, motos, avions
- figurines d'animaux
- nécessaire à dessin (feuilles, crayons et feutres)
- Magnets mosaïques
- Pâtes à modeler
- livres

### **- Jeux de règles :**

- |                        |                                  |
|------------------------|----------------------------------|
| - Uno                  | - Qui est-ce ?                   |
| - Jeu de 7 familles    | - Bourricot                      |
| - Jungle speed         | - Dobble                         |
| - Rummikub             | - Le labyrinthe magique          |
| - SOS ouistiti         | - Le loto des odeurs             |
| - Memory               | - Puissance 4                    |
| - Monopoly Junior      | - Loto des bébés animaux         |
| - Petits chevaux       | - Mallette « c'est pas sorcier » |
| - Jeu d'échec/de dames | sur les 5 sens                   |
| - Nain jaune           |                                  |
| - Devine tête          |                                  |