Vu pour être annexée à la délibération
N° DL-200220-0014 du 20 février 2020
Saint-Sulpice-la-Pointe, le 20 février 2020
Le Maire
Raphaël BERNARDIN

MAIRIE DE SAINT-SULPICE-LA-POINTE
SERVICE SPORT-ANIMATIONS ET VIE ASSOCIATIVE

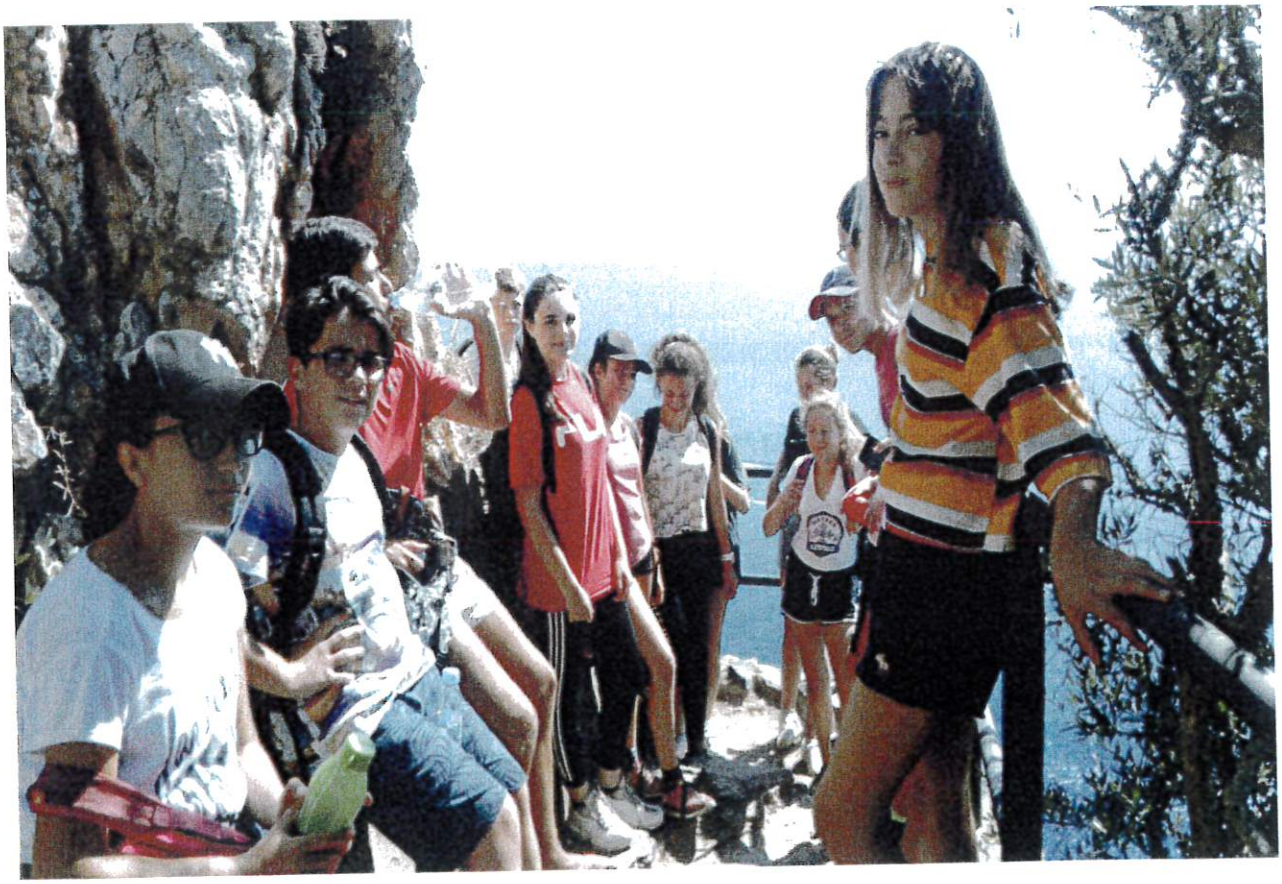
PARC GEORGES SPENALE
81370 SAINT-SULPICE-LA-POINTE
☎ 05 63 40 22 09 ou 05 63 40 22 88
Fax. 05 63 40 23 30

PROJET EDUCATIF

SERVICE SPORT-ANIMATIONS ET VIE ASSOCIATIVE

Mairie de Saint-Sulpice-la-Pointe,
Parc Georges Spénale, 81370 Saint-Sulpice-la-Pointe
☎ : 05 63 40 22 09

ANNEE 2019-2020



Accusé de réception en préfecture
081-218102713-20200220-DL-200220-0014-DE
Date de télétransmission : 24/02/2020
Date de réception préfecture : 24/02/2020

SOMMAIRE

SOMMAIRE 2

INTRODUCTION 4

I. PRESENTATION DE L'ESPACE JEUNESSE 5
A- LIEUX D'ACCUEIL 5
B- PUBLICS ACCUEILLIS 5
C- FONCTIONNEMENT 5
1. LE MERCREDI (PERIODE SCOLAIRE) 5
2. LES VACANCES SCOLAIRES 5
3. MODALITES DE RESERVATIONS 5
D- UNE JOURNEE TYPE 6
1. LE MATIN 6
2. LA FIN DE MATINEE 6
3. L'APRES-MIDI 6
4. LA FIN DE JOURNEE 7
E- L'ESPACE JEUNESSE ADOLESCENT 7
F- INFRASTRUCTURES A DISPOSITION 7

II. LES MISSIONS ET FINALITES DE L'ESPACE JEUNESSE 8
A- LES MISSIONS DU LIEU D'ACCUEIL 8
B- LES FONDEMENTS DU PROJET EDUCATIF 8
1. PROPOSER UN CADRE 8
2. L'ADOLESCENT AU CENTRE DU PROJET 8
C- LES ORIENTATIONS DU PROJET EDUCATIF 9
1. FAVORISER L'INSERTION DES JEUNES 9
2. FAVORISER LES PRATIQUES SPORTIVES ET DE LOISIRS 9
3. LUTTER CONTRE LES INEGALITES FAMILIALES DANS L'ACCES AUX LOISIRS 9
4. ENCOURAGER LA PRISE D'INITIATIVE DES JEUNES 10
5. TENDRE A L'AUTONOMIE DE L'ADULTE 10
6. ROMPRE L'INDIVIDUALISME 10
7. RYTHME DU JEUNE 11
8. LES ACTIVITES 11

III. OBJECTIFS ET MOYENS POUR LES ENFANTS DE 11 A 17 ANS 12
A- DEMARCHE SUR L'APPRENTISSAGE DE L'AUTONOMIE DU JEUNE 12
1. METHODE 12
2. MOYENS 12
B- DEMARCHE SUR LA SOCIALISATION DE L'ADOLESCENT 12
1. METHODE 12
2. MOYENS 12
C- DEMARCHE SUR LE DEVELOPPEMENT DE LA PERSONNALITE 13
1. METHODE 13
2. MOYENS 13
D- DEMARCHE SUR LE PLAISIR DE L'ADOLESCENT 13
1. METHODE 13
2. MOYENS 13

IV. LES MOYENS HUMAINS 14
A- L'EQUIPE PEDAGOGIQUE 14
1. LA DIRECTION 14
2. L'EQUIPE D'ANIMATION 14
B- LE ROLE ET LES RESPONSABILITES DU PERSONNEL 15
1. LE DIRECTEUR 15
2. L'ANIMATEUR 15
C- ORGANISATION DU TRAVAIL
1. REUNIONS PREPARATOIRES 15
2. BILAN DE FIN DE JOURNEE 16
3. REUNIONS DE COORDINATION 16

V. LES MOYENS EDUCATIFS 17
A- LES MOMENTS CLES DE LA JOURNEE 17
1. L'ACCUEIL : UN MOMENT ESSENTIEL 17
2. LA PRESENTATION DES ACTIVITES 17
3. LE BILAN DE FIN D'ACTIVITES 17
4. LE DEPART – LA FIN DE JOURNEE 18
B- DES ACTIVITES REPONDANT AUX BESOINS DES ADOLESCENTS 18
1. LES BESOINS DES ADOLESCENTS 18
2. NOTRE CONCEPTION DES ACTIVITES 19
3. LES DOMAINES D'ACTIVITES 19
4. UNE REPONSE A DES BESOINS IDENTIFIES 20
C- LES REGLES DE VIE 20
D- CONTACT AVEC LES FAMILLES 20
E- LE RANGEMENT 20

VI. EVALUATION DES ACTIONS 22
A- LES DOMAINES D'EVALUATION 22
B- LES TEMPS DE L'EVALUATION 22
C- DES OUTILS D'EVALUATION 23

VII. INTERACTION AVEC LES DIFFERENTS ACTEURS EDUCATIFS 24

CONCLUSION 24

INTRODUCTION

Développé par le biais du Service Sport - Animations et Vie Associative, l'Espace Jeunesse vient se positionner en continuité du travail éducatif réalisé auprès des 6-11 ans dans le cadre de l'accueil de loisir élémentaire qui occupe une place de plus en plus importante dans le temps libre des enfants et des jeunes Saint-Sulpiciens.

Il répond aux demandes de prise en charge des adolescents et d'accueil des familles et devient un outil au service d'une politique pour l'enfance et la jeunesse conduite par les collectivités locales.

Il revient aux animateurs, aux éducateurs, à l'ensemble du personnel qui y travaille d'aménager, de créer, d'animer un lieu propice aux découvertes, aux rencontres, afin que l'adolescent puisse y construire sa personnalité, vivre ses propres expériences, en sécurité, à son rythme et selon sa maturité.
L'espace jeunesse est une structure à l'écoute des adolescents, qui met en œuvre les moyens matériels et humains, l'organisation qui concourt à son bien-être, à son repos, à son développement…

Il propose, par le biais des loisirs, du plaisir, du jeu, de la confrontation d'idées, et de la vie en groupe, la réalisation d'un projet, la découverte...

L'Espace Jeunesse a pour projet d'organiser et d'encadrer des activités ou des séjours à caractère sportif et ludique pour les adolescents, dans les meilleures conditions de sécurité, de dépaysement, et de connaissance de ses aptitudes physiques.

Nous avons la volonté de participer au développement physique et moral des jeunes que nous recevons, en nous situant dans la chaîne éducative constituée de la famille, de l'école, des clubs, des activités sportives et socio-éducatives.

Afin de remplir au mieux ces fonctions, l'Espace Jeunesse doit s'appuyer sur un projet pédagogique fort, partagé avec d'autres partenaires.

I - PRESENTATION DE L'ESPACE JEUNESSE.

A - LIEUX D'ACCUEIL.

L'Espace Jeunesse est situé au 254 rue Henry Dunant à Saint-Sulpice-la-Pointe (81370).

B – PUBLICS ACCUEILLIS.

L'Espace Jeunesse est ouvert prioritairement aux adolescents scolarisés ou habitants sur la Commune de Saint-Sulpice-la-Pointe. Une extension aux autres jeunes non scolarisés et hors communes (jeunes des communes voisines, jeunes en vacances dans leur famille...) pourra être envisagée sous réserve que Monsieur le Maire accorde une dérogation exceptionnelle mais également en fonction des capacités d'accueil du centre, selon des inscriptions, avec un tarif majoré voté par le Conseil municipal. L'Espace Jeunesse répond véritablement à des besoins locaux et fonctionne en ce sens.

C – FONCTIONNEMENT.

L'espace Jeunesse est ouvert les mercredis après-midi, pendant l'année scolaire et tous les jours pendant les petites vacances et le mois de juillet.
Fermeture annuelle : - une semaine pendant les vacances de Noël,
- le mois d'août.

1. LE MERCREDI (PERIODE SCOLAIRE).

Accueil demi-journée sans repas

- **Arrivée :**
  L'après-midi entre 13h45 et 14h00 (en fonction de la programmation)

- **Départ :**
  Entre 16h30 et 17h00 (en fonction de la programmation).

Les horaires sont ajustables en fonction de l'activité prévue. Il est important de bien vérifier le programme à chaque période.

De plus, le programme est susceptible de changer en fonction de la météo, ainsi qu'en fonction de la disponibilité des équipes d'animation. Attention les sorties peuvent être annulées en cas de trop faible fréquentation.

2. LES VACANCES SCOLAIRES.

Les activités pendant les vacances scolaires sont très variables. Nous essayons d'alterner une journée complète (de 10h-12h et de 14h-17h) et une demi-journée (14h-17h) afin de permettre aux jeunes de se reposer et d'avoir un peu de temps libre. Les horaires indiqués ne sont pas formalisés, ils peuvent changer en fonction de l'activité proposée par le service Sport-Animations et Vie Associative. Il est important d'arriver 15 minutes avant le début de chaque activité pour commencer à l'heure.

- **Sorties et mini-camps** : horaires mentionnés sur le programme

3. MODALITES DE RESERVATIONS.

Les réservations se font soit sur papier directement au bureau de l'annexe mairie, soit sur le kiosque famille. Les modifications et annulations doivent se faire avant le lundi matin 11h pour les activités payantes et mardi matin 11h pour les activités gratuites. La non annulation de l'activité sera facturée.

En période scolaire et en période de vacances	***lundi, mardi, jeudi et vendredi***	***Permanence de la mairie***	*Réservation directement à l'annexe de la mairie Parc Georges Spénale ou par mail :* ***ado.sport@ville-saint-sulpice-81.fr***	***Renseignements au 05.63.40.22.09***

D – UNE JOURNEE TYPE.

Le déroulement d'une journée type doit impérativement répondre aux besoins de l'adolescent :
respect du rythme de vie, respect d'autrui (écoute des autres), respect du travail des autres, notions d'hygiène (corporelle, alimentaire), sécurité affective, respect de l'autonomie.

1. LE MATIN.

*** valable que lors de sortie à la journée ce qui se fait de façon occasionnelle.**

2. L'APRES MIDI.

- **Accueil des parents et enfants : 13h45 jusqu'à 14h00**

Les adolescents sont accueillis par les animateurs. Ce moment permet à chaque jeune d'arriver, de retrouver ses copains et les animateurs. Il peut lire, jouer, discuter, ne rien faire... Le temps d'accueil permet également de faire le lien entre le milieu familial et le service Espace Jeunesse. Il faut que le parent, comme l'enfant soit en confiance.

- **Présentation de l'activité : 14h00 jusqu'à 14h15**

Ce moment est important puisqu'il informe l'adolescent du déroulement de l'après-midi. Les adolescents sont regroupés. Un animateur pointe les présences. Ensuite les animateurs décrivent les activités pour l'après-midi et répondent aux questions.

- **Déroulement de l'activité : de 14h00 à 16h30**

- **Goûter : 16h30 – 17h00**

Temps de pause dans l'après-midi, il réunit adolescents et adultes dans un climat convivial. C'est également un moment d'écoute permettant aux animateurs d'avoir un retour et un dialogue avec les jeunes sur l'après-midi écoulée.

3. LA FIN DE JOURNEE.

De 16h30 à 17h00 (en fonction de la programmation), les jeunes peuvent quitter le lieu d'activité pour rejoindre une activité en club ou autres. En revanche, ils ne seront plus sous la responsabilité de l'équipe d'animation.

Entre 16h30 jusqu'à 17h00, l'équipe d'animation est présente et assure l'accueil des parents et des jeunes.

A partir de 16h30, les adolescents sont soit remis aux parents venus les chercher, soit libres de rentrer seuls à leur domicile selon l'autorisation parentale qui leur est donnée.

Il est évident que ces horaires sont là à titre de « base de travail » et peuvent être soumis à des modifications suivant la durée des activités, les conditions météorologiques, le temps et le rythme des adolescents.

E – L'ESPACE JEUNESSE ADOLESCENT.

Le bâtiment comprend : une salle d'accueil / d'activité

- **Table / chaises,**
- **Armoire de rangement,**
- **Table de ping-pong,**
- **Point d'eau,**
- **Sanitaires / douche (Halle des sports Henri Matisse située à proximité).**

F – INFRASTRUCTURES A DISPOSITION.

Nous trouvons à proximité les structures suivantes :

- Halle des sports Henri Matisse,
- Salle d'arts martiaux,
- Complexe sportif de Molétrincade,
- Skate-park,
- Tennis,
- Gymnase Lobit,
- Gymnase Braconnier.

II – LES MISSIONS ET FINALITES DE L'ESPACE JEUNESSE.

Les missions de l'Espace Jeunesse sont :

- De répondre au besoin social d'accueil et de garde des adolescents,
- D'offrir un nouvel espace de vie pour le jeune entre le collège et la famille.

A – LES MISSIONS DU LIEU D'ACCUEIL.

L'Espace Jeunesse doit contribuer à la construction de la personnalité du jeune en favorisant :

- son intégration dans le groupe et son épanouissement (socialisation et vie en collectivité).
- sa participation individuelle ainsi que ses moments de détente.
- sa sensibilité (auditive, tactile, visuelle) et sa curiosité.
- l'épanouissement et le développement de sa personnalité.
- ses capacités physiques et intellectuelles ainsi que son esprit créatif.
- son autonomie dans le respect des règles de vie.

B- LES FONDEMENTS DU PROJET EDUCATIF.

1. PROPOSER UN CADRE.

L'enfant ou l'adolescent accueilli, quel que soit son âge est une personne en devenir. Lorsqu'il évolue loin de sa famille, de son environnement, il a l'opportunité de grandir et de progresser seul. Mais « être en vacances » ne signifie pas que l'on oublie les bases éducatives transmises par l'environnement éducatif habituel. L'équipe encadrante des activités, des séjours sportifs doit donner des repères et des règles, afin que les activités organisées ne soient en aucun cas un lieu déstabilisateur pour le jeune mais au contraire un lieu qui lui garantisse la sécurité physique, morale et affective.
L'action éducative doit permettre à chacun d'acquérir des connaissances et des valeurs, des comportements et des compétences pratiques qui lui seront nécessaires pour mener de façon active et responsable, dans le respect des autres et de lui-même, son projet d'avenir.

2. L'ADOLESCENT AU CENTRE DU PROJET.

L'adolescent est placé au centre du projet. L'objectif des activités proposées lors de nos programmes sera avant tout éducatif, afin de transmettre à l'adolescent des valeurs et des fondements liés à la pratique d'activités physiques et sportives.

Les activités à dominante sportive proposées s'inscrivent dans un projet pédagogique :

- elles répondent aux besoins et aux attentes des adolescents, ainsi qu'à une demande effective des jeunes,
- elles feront appel aux expériences des uns et des autres,
- elles donneront lieu à une évaluation par les participants,

Les adolescents seront donc les acteurs de leur éducation.
Pour cela, tous les moyens mis à disposition par nos partenaires seront exploités. La découverte et la pratique des activités spécifiques à la région, ou au site d'accueil seront favorisées compte tenu de leurs qualités éducatives :

- développement de l'esprit d'équipe,
- développement de la solidarité,
- respect de l'équipe adverse, de l'autre,
- réussir ensemble,
- convivialité communication,
- vaincre ses appréhensions et ses limites,
- côté ludique : goûter à de nouvelles sensations.

Les activités seront toujours adaptées en fonction de l'âge et du niveau de pratique de chacun.
Toutes ces qualités nécessaires à la pratique des activités, aideront les jeunes dans la réalisation de leurs projets d'équipe et de leurs projets individuels.

Enfin, quelle que soit l'activité choisie, elle est toujours éducative puisqu'elle participe au développement de l'individu. Il sera donc possible de ne pas toujours insister sur la dimension pédagogique, afin de ne pas gêner l'aspect ludique d'une activité proposée, tout simplement pour s'amuser, se détendre.

C. LES ORIENTATIONS DU PROJET EDUCATIF.

Le projet éducatif s'oriente vers les objectifs suivants :

1. FAVORISER L'INSERTION DES JEUNES.

1/ Favoriser la rencontre avec d'autres personnes pour s'ouvrir aux autres adolescents, mais aussi l'ensemble des adultes qui participent au bon déroulement des programmes d'activités, et chaque fois que cela est possible rencontrer les gens du pays.

2/ Apprendre à vivre ensemble :

- évoluer avec des participants d'une même tranche d'âge,
- élaborer ou découvrir des relations différentes avec des adultes,
- être confronté à la différence,
- valoriser les atouts de la diversité.

3/ Développer un rapport de confiance en établissant une relation franche pour donner des repères. Ce n'est que par une relation franche et de confiance entre le participant et l'adulte encadrant que chacun pourra bâtir son projet de vie et être acteur de son propre devenir.

4/ Refuser des logiques d'exclusion : ne pas maintenir ou encourager l'individu, le jeune dans sa souffrance, dans son mal être, mais lui permettre de souffler et de vivre pleinement ses loisirs.

2. FAVORISER LES PRATIQUES SPORTIVES, CULTURELLES ET DE LOISIRS.

- Partir : se projeter et vivre des expériences dans un autre environnement que le sien.
- Découvrir un autre lieu : dépaysement par la découverte d'un milieu naturel différent du sien, rencontrer la population locale, découvrir des traditions.

- Se dépasser : découvrir de nouvelles activités en pratiquant des activités sportives disponibles sur le lieu d'accueil (escalade / raft / canoë-kayak / canyon / randonnée / plongée / parapente / ski……)
- Se détendre : veillées, danse, spectacle, jeux, sports collectifs…mais aussi avoir le loisir de ne rien faire.

3. LUTTER CONTRE LES INEGALITES FAMILIALES DANS L'ACCES AUX LOISIRS.

Tout doit être mis en œuvre pour une intégration collective et rapide de chacun afin que chaque individu puisse y trouver sa place.
Développer la sociabilité des adolescents : être solidaire, communiquer, partager. Les valeurs et les règles de vie sont les mêmes pour tous.

4. ENCOURAGER LA PRISE D'INITIATIVE DES JEUNES.

Le sentiment d'être en vacances ne doit pas faire oublier les règles élémentaires de la vie quotidienne. Ainsi, chaque jeune devra veiller au rangement de ses affaires personnelles, à la propreté des locaux et équipements mis à sa disposition, sans oublier les espaces naturels qui s'offriront à lui (espaces verts, forêts, prairies, rivières…).

Chaque adolescent sera impliqué dès le début du programme en tant qu'acteur de celui-ci. En effet, chaque participant sera associé au choix, à l'organisation et au déroulement des activités ludiques, sportives, de découverte, de perfectionnement et de détente… L'adolescent doit être acteur de son séjour, de son programme d'activités : il doit s'exprimer, créer et prendre des responsabilités et des initiatives. Pour parvenir à ses fins, le service Sport - Animations et Vie Associative a réalisé une régie directe d'avances et de recettes. Cette régie permet aux jeunes de réaliser des actions concrètes pour concevoir leurs projets.

Les activités organisées par le service Sport – Animations et Vie Associative permettront aux jeunes de se côtoyer, s'entraîner, s'entraider, vivre ensemble avec des personnes d'horizons différents. Chacun devra être tolérant et respecter autrui, son appartenance à une catégorie socioculturelle, ses idées, son niveau sportif, son rythme de vie (besoins de sommeil…).

5. TENDRE A L'AUTONOMIE DE L'ADULTE.

Le passage à la vie d'adulte s'exprime par la capacité des individus à se prendre en charge dans leur vie morale et physique de tous les jours. Nous veillerons à ce que les jeunes acquièrent progressivement et en fonction de leur âge, ces capacités :
- hygiène corporelle (quotidienne et liée à l'effort physique),
- repas (équilibrés, variés et en fonction de la dépense énergétique quotidienne),
- rangement des affaires personnelles,
- assumer sa part de service pour le groupe et la vie collective,
- respect des autres et de leurs affaires,
- apprendre à refuser la violence quelle qu'elle soit : agressivité, injures, vols…

6. ROMPRE L'INDIVIDUALISME.

Pour ouvrir le jeune aux autres, nous favoriserons toutes les initiatives permettant à chacun de développer l'expression et le dialogue avec les autres, dans le but de les connaître et d'échanger des idées. De nombreuses activités sportives seront mises en place par l'équipe encadrante favorisant la participation collective sous la forme de découverte, d'initiation ou de loisirs.

7. RYTHME DU JEUNE.

En fonction de l'âge et des besoins des participants, nous veillerons à ce que chacun bénéficie d'un repos suffisant. Nous aménagerons des séquences d'activités, des temps calmes et des temps libres.

8. LES ACTIVITES.

Les activités constituent la base même du programme. De là, naitra la majorité des souvenirs de l'adolescent.
Les activités physiques et sportives proposées permettront au jeune de se construire et d'améliorer sa culture et son potentiel physique.
De même, les activités physiques ludiques proposées permettront au jeune de se découvrir soi-même en appréhendant ses capacités et ses limites, ses envies et ses refus, ses forces et ses faiblesses.
Pour que cet éveil soit optimal, il faut proposer une diversité d'activités qu'elles soient organisées ou spontanées. L'équipe encadrante pourra également s'attacher à organiser des activités exceptionnelles, dont le participant pourra se souvenir longtemps. Ces activités favorisent son imaginaire, sa créativité…

III – OBJECTIFS ET MOYENS POUR LES JEUNES DE 11 A 17 ANS.

L'Espace Jeunesse doit permettre à l'adolescent d'acquérir des savoir-faire et de s'essayer à des savoir être dans le cadre de la découverte et de l'initiation à de nouvelles activités physiques, sportives et ludiques.

A - DEMARCHE SUR L'APPRENTISSAGE DE L'AUTONOMIE DU JEUNE.

Elle devra permettre à l'adolescent de faire un choix sur le plan des activités, c'est-à-dire respecter ses envies, ses besoins et ses affinités.

1. METHODE.

a) Proposer une variété, une palette d'activités,
b) Donner le choix de pratiquer ou non les activités (vigilance des animateurs pour permettre de déceler les problèmes).

2. MOYENS.

a) Panneaux d'affichage très clairs annonçant les activités journalières (où, quand, avec qui),
b) Choix des activités dans des domaines différents.

B - DEMARCHE SUR LA SOCIALISATION DE L'ADOLESCENT.

L'Espace Jeunesse aidera le jeune à devenir un individu autonome et actif en lui apprenant à respecter les autres et lui-même.

1. METHODE.

a) Respect des horaires,
b) Respect des règles de vie établies par les animateurs ou par le groupe,
c) Développement de la compréhension de la vie de groupe avec ses droits mais également ses devoirs,
d) Pratique d'activités physiques.

2. MOYENS.

a) Un regroupement se fait avant le départ sur les activités (15 minutes avant l'activité),
b) L'apprentissage des règles de vie se fait en informant l'adolescent du cadre établi par les animateurs ou le groupe et la sanction qu'il encourt s'il transgresse l'interdit, (règles de vie définies et commenter au cours du bilan),
c) Les règles de vie se basent sur la Convention des Droits de l'Enfant,
d) La pratique des activités physiques permet de découvrir des règles obligatoires pour le bon déroulement du jeu,
e) Des dialogues animateurs / adolescents se font au cours de la journée.

C - DEMARCHE SUR LE DEVELOPPEMENT DE LA PERSONNALITE.

L'Espace Jeunesse devra permettre au jeune, par la pratique d'activités, d'affirmer sa personnalité, son esprit d'initiative, son esprit critique, sa prise de responsabilité, son esprit créatif, sa sociabilité, son esprit d'équipe.

1. METHODE.

a) Proposer des activités lui permettant de prendre des responsabilités au sein des jeux, des repas, du rangement…,
b) Proposer des activités permettant de développer sa créativité,
c) Associer les enfants à la mise en œuvre de leurs projets (boîte à idées, réunion ou autres).

2. MOYENS.

a) Désigner des responsables tournants, des capitaines pour les différentes activités,
b) Proposer des activités permettant la création, le développement de l'imagination (laisser libre cours à leur imaginaire),
c) Mettre en place une boîte à idées à disposition avec des adolescents afin de répondre à leurs idées au cours de mini réunions avec explications sur les raisons et les causes de non faisabilité.

D - DEMARCHE SUR LE PLAISIR DE L'ADOLESCENT.

L'Espace Jeunesse doit être pour l'adolescent un temps de loisirs, de découverte, de détente et de plaisir tout en intégrant les contraintes de la vie en société.

1. METHODE.

a) Pratique de différentes activités,
b) Respect du rythme de vie de l'adolescent sur la journée,
c) Visites de différents lieux (exposition, musée, film à thème, sortie etc.).

2. MOYENS.

a) La diversité et le choix des thèmes doivent permettre à l'adolescent de trouver une activité permettant son épanouissement,
b) L'adolescent ne peut pas être attentif et motivé tout au long de la journée, donc aménagement de l'activité selon le rythme défini par les jeunes.

IV – LES MOYENS HUMAINS.

A – L'EQUIPE PEDAGOGIQUE.

Les animateurs sont désignés par les autorités communales en nombre suffisant pour assurer l'encadrement du groupe selon les règles d'encadrement.
Des vacataires sont mis à disposition par la municipalité pour compléter les équipes personnelles de permanents lors des périodes de forte affluence.

L'équipe se compose de :

1. LA DIRECTION.

La directrice : Mme RAGUIN Hélène équivalence BAFD, Master sport et territoire

2. L'EQUIPE D'ANIMATION.

2.1. PETITES ET GRANDES VACANCES.

Une équipe d'animation composée de personnes expérimentées et diplômées et disposant du PSC1 (prévention et secours civiques de niveau 1) au minima.

Mme	RAGUIN	Hélène	MASTER SPORT ET TERRITOIRE
M.	PAYS	Sylvain	BAFA/BAFD

2.2. LES MERCREDIS.

Une équipe permanente est mise à disposition toute l'année scolaire. (D'autres personnes peuvent compléter l'équipe selon les absences de chacun).

M.	PAYS	Sylvain	BNSSA / BAFA / BAFD
Mme	RAGUIN	Hélène	MASTER SPORT ET TERRITOIRE

B – LE ROLE ET LES RESPONSABILITES DU PERSONNEL.

1. LA DIRECTRICE

Conformément au projet éducatif, elle définit le projet pédagogique de son centre.
Elle est la garante de la bonne mise en œuvre du projet éducatif et pédagogique.
Elle est responsable du bon fonctionnement de son centre et est la garante de la sécurité affective, physique et morale des enfants et des animateurs.
Elle vise à une homogénéité de l'équipe sur la parité fille / garçon, l'âge, et une complémentarité au regard de leurs compétences, autant que possible.
Elle est l'élément dynamisant de l'équipe d'animation.
Elle conseille et impulse des idées nouvelles et prépare avec les animateurs les projets d'animation.
Elle doit aider les animateurs à préparer leur journée, à anticiper les activités sans préjuger des choix des adolescents, sans leurs enlever l'initiative. Aider ne veut pas dire « faire à la place de ».
Elle a un rôle de formateur et de suivi des animateurs.
Elle doit permettre à chacun de se former et de s'informer, en échangeant les compétences, en proposant des moments de formation. Ce rôle est d'autant plus important avec un animateur peu expérimenté. Cela consiste, dans un premier temps, à faciliter son intégration dans l'équipe puis à l'assister, le conseiller, l'accompagner dans ses démarches.

La directrice doit être disponible, accorder aux agents des moments informels dans la journée pour faire le point, répondre à leurs interrogations, les observer. Elle doit permette à chacun de trouver son rythme de travail et de repos. Enfin, elle a un rôle de formation des animateurs et de suivi des animateurs stagiaires.

2. L'ANIMATEUR.

L'animateur adhère au projet pédagogique et s'engage à avoir, dans tout ce qu'il entreprend, une action cohérente par rapport aux objectifs du centre.
L'animateur doit savoir se remettre en cause et ne pas hésiter à interroger la directrice pour lui demander conseil.
L'animateur doit s'adapter aux différents besoins des enfants. Pour cela, il doit avoir un minimum de connaissances sur l'adolescent mais aussi et surtout être présent, disponible et à leur écoute. Il doit être prêt à répondre aux sollicitations, à communiquer, à participer avec ceux qui le désirent, à aider, à accompagner, mais sans se substituer à l'adolescent. **L'Espace Jeunesse est un service public, la municipalité et ses agents sont garants de la qualité du service effectué**
Un animateur ne se fait pas manipuler par les jeunes. Il doit avoir suffisamment d'autorité pour se faire respecter et imposer des actions, des règles de vie mais aussi pour interdire ou réprimander.
Un animateur a d'autant plus d'autorité qu'il est à l'écoute de l'adolescent et qu'il est capable de proposer et de s'investir dans ses activités. Attention, il ne faut pas penser qu'il suffit de s'impliquer pour gommer tous les problèmes liés à l'autorité. L'implication y contribue.
L'animateur ne se laisse pas porter par l'équipe et les événements. **Il doit faire preuve de maturité et d'initiatives.** Il est indispensable que chaque animateur s'intègre au groupe et contribue aux tâches matérielles et à l'organisation des journées. L'équipe doit être cohérente dans son comportement et dans ses propos (langages utilisés).
Les expériences et le vécu de chacun sont différents.
L'animateur doit faire preuve d'ouverture d'esprit afin de favoriser la tolérance et l'écoute envers autrui.
Cela implique que l'individu respecte le groupe et que le groupe respecte l'individu.
L'animateur doit être capable de proposer des activités variées et adaptées aux besoins et à l'âge des adolescents. Les activités doivent être préparées sérieusement et à l'avance afin d'éviter les changements de programme de dernière minute préjudiciables à la qualité des activités proposées. Aussi

doit-il tenir compte des intempéries possibles et pouvoir proposer des activités de substitution (intérieur / extérieur.)
Les animateurs doivent garantir la sécurité physique et morale des adolescents. Ils doivent être garants des règles et des décisions prises en équipe. Ils doivent être disponibles, à l'écoute et doivent pouvoir informer et renseigner. Ils doivent maîtriser la démarche de projet d'activité, avoir des connaissances générales du développement de l'adolescent. Ils doivent être capables de mesurer leurs manques et leurs acquis.

C – ORGANISATION DU TRAVAIL.

1. REUNIONS PREPARATOIRES.

1.1 Fréquence des réunions :

Hebdomadaires : bilan de l'activité réalisée, préparation de l'activité à venir, évaluation et préparation du prochain programme d'activités.
Périodiques : Bilan des programmes d'activités et des vacances, évaluation, préparation période suivante

Les projets à venir:

- octobre rose,
- fête de la confluence (plooging ...),
- pérenniser les actions effectuées précédemment,
- intervention et organisation en rapport aux nouveaux rythmes scolaires.

1.2 Finalité :

Il est difficilement concevable qu'une équipe d'animation travaille sans concertation ni préparation en commun. Les réunions de préparation doivent permettre aux animateurs de mieux se connaître, de s'approprier le projet éducatif et pédagogique et de préparer les loisirs des jeunes.
Les objectifs de cette préparation se définissent sur trois plans : d'une part, le bilan de la dernière période d'activités ou de vacances sera effectué ; d'autre part, du temps sera accordé à l'organisation et au fonctionnement de l'accueil. Enfin, un troisième plan plus technique, est basé sur la préparation des activités.

1.3 La préparation :

Notre objectif général est d'offrir aux adolescents des temps bénéfiques, inoubliables où chacun pourra trouver ce dont il a besoin tant sur le plan sportif, social, culturel, affectif, intellectuel ou moral. C'est la raison pour laquelle, étant conscient de tout cela, l'animateur doit se donner les moyens de cette ambition. Il doit donc préparer soigneusement les activités, les sorties et mini camps en collaboration avec les responsables de sites.
L'équipe a, à sa disposition, une documentation (fichiers d'activités, revues pédagogiques, réglementation, possibilités d'activités dans les environs, textes et documents pédagogiques...).

Les délais de préparation doivent être tenu pour faciliter d'une part, le contrôle de l'activité, d'autre part, son suivi et enfin pour permettre l'élaboration et la communication du programme pour les familles.

2. BILAN FIN DE JOURNEE.

Il doit permettre à chacun (adolescents et animateurs) de s'exprimer sur ce qu'il vit dans le groupe.
Le responsable doit recadrer certaines actions par rapport aux objectifs du projet pédagogique.
Le bilan doit privilégier la communication, la concertation et la solidarité.
C'est un moment où les animateurs doivent se respecter, faire profiter de leurs compétences, de leurs idées.
Il faut parler des dysfonctionnements, et se rappeler des objectifs « du pourquoi on est là ».

3. REUNIONS COORDINATIONS.

Les réunions de coordination servent :

- D'une part à avoir un regard sur le travail effectué, en préparant, en lien avec le responsable, les différentes activités et en échangeant régulièrement sur le sens des actions menées.
- D'autre part, à permettre aux responsables de sites de rendre compte du fonctionnement de la structure. Les remarques, commentaires et souhaits seront notés et discutés. Ces derniers seront débattus et des remédiations ou des changements éventuels seront pensés pour le bon fonctionnement du service.

V – LES MOYENS EDUCATIFS.

A- LES MOMENTS CLES DE LA JOURNEE.

La journée est structurée afin de permettre aux jeunes de trouver des repères.

1. L'ACCUEIL : UN MOMENT ESSENTIEL.

C'est un moment de prise de contact avec les parents. Ce moment doit être positif.
Le parent comme l'adolescent doit être en confiance, c'est le seul moment de la journée où l'animateur peut dialoguer avec la famille. Les accueillir dans une salle rangée et conviviale autant que possible est rassurant pour eux.
Ce moment permet à chaque adolescent d'arriver et de s'installer à son rythme, de retrouver ses copains et les animateurs. Il a la possibilité entre diverses activités : lire, dessiner, discuter, ne rien faire...
L'animateur est disponible et à l'écoute de chaque jeune afin de permettre un accueil individualisé. Son rôle est de permettre à chacun de se "re-trouver" dans le lieu. Cela peut passer par la discussion avec une autre personne, la participation à un jeu (...) sans oublier d'être disponible auprès des parents pour une information.
Le temps d'accueil permet également de faire le lien entre le milieu familial et la vie à l'Espace Jeunesse.
Ce moment permet aussi d'accueillir les nouvelles personnes, que ce soit les adolescents ou des animateurs.

2. LA PRESENTATION DES ACTIVITES.

Un enfant même adolescent, ne se projette pas forcément sur une journée entière, c'est pourquoi nous avons opté pour la mise en place de deux petites réunions : une en début de matinée et plus tard en début de l'après-midi.
Elle réunit les adolescents et les animateurs. C'est d'abord un moment administratif où sont notées toutes les présences. C'est aussi le moment où sont présentés les activités et leurs déroulements.

3. LE BILAN DE FIN D'ACTIVITES.

C'est un temps d'échange, de parole et d'écoute, de prise de décisions sur la vie du groupe. C'est aussi un moment de régulation des conflits entre adolescents mais aussi entre adolescents et adultes.
C'est enfin un moment où peuvent émerger des projets, se décider des activités, où chacun peut exprimer ses envies.
Ce temps se fait autour du goûter pour plus de convivialité et de lâcher prise des adolescents.

Réunion avec les adolescents :
La réunion est un temps d'activité à part entière (temps maximum de 30 minutes).
Sujets : activités, vie quotidienne (règles de vie), projets – bilan.
Toutes les questions sont abordées à ce moment-là.

Démarche :
Exposé du problème ou de la situation, Discussion – argumentation, propositions – décisions et vote si nécessaire.

Rôle de l'animateur :
- Définir l'ordre du jour
- Définir les modalités de fonctionnement (prise de parole, respect des autres…)
- Faire voter
- Rappeler ce que l'on a fait, dit…

4. LE DEPART – LA FIN DE JOURNEE.

C'est le temps d'accompagnement à la séparation avec le groupe. C'est le moment de la liaison entre l'Espace Jeunesse et la vie familiale.
Les adolescents ont la possibilité de faire des activités en autonomie. Les animateurs restent disponibles auprès des jeunes et des parents.
Attention : les adolescents qui ont l'autorisation de partir seuls peuvent le faire dès la fin de l'activité dirigée.
Les adolescents qui n'ont pas l'autorisation de partir seuls, sont gardés jusqu'à ce qu'un représentant légal de l'enfant ou une personne autorisée vienne le prendre en charge.

Si le représentant légal de l'enfant ne peut venir le chercher, il doit signer une autorisation permettant aux animateurs de le confier à la personne désignée.

B - DES ACTIVITES REPONDANT AUX BESOINS DES ADOLESCENTS.

Le bon fonctionnement des accueils de loisirs visant un public adolescent passe par la prise en compte de quelques besoins spécifiques à cette tranche d'âge.

- Les adolescents ont besoin de se retrouver entre copains, de façon spontanée. Ils ont donc besoin d'avoir des lieux de rencontre informels bien distincts des lieux de convivialité adultes.

- Le fonctionnement de la structure d'accueil doit donc être relativement souple afin que les jeunes puissent la fréquenter aussi bien pour pratiquer des activités structurées que pour « seulement » discuter entre eux ou avec l'animateur. Les adolescents ont besoin de s'approprier cet espace, de s'y

sentir chez eux. De ce fait, l'Espace Jeunesse doit être un local spécifique, démarqué des autres tranches d'âge. En particulier, il est préférable qu'il ne soit pas régulièrement utilisé par l'accueil de loisirs élémentaires. (Dans la mesure des possibilités d'accueil des locaux).

- Si l'adolescent a besoin d'être reconnu au sein du groupe de copains, il a aussi besoin de se référer à des adultes autres que ses parents. L'animateur de l'Espace Jeunesse doit pouvoir jouer ce rôle. Les jeunes cherchent vis à vis de lui, une autorité mais aussi une reconnaissance, une attention, une écoute. Ceci passe au préalable, par l'établissement d'une relation de confiance mutuelle.

- En termes d'activités, l'épanouissement de l'adolescent passe par de nombreux changements de disciplines, de pratiques de loisirs, d'où ce côté « touche à tout ».

- L'animateur accompagne cette découverte en proposant des activités variées mais aussi en veillant à ce que les jeunes choisissent leurs activités et contribuent à leur organisation.

- Le fonctionnement de cet accueil doit donc permettre l'alternance de temps cadrés et de temps libres.

1. LES BESOINS DES ADOLESCENTS.

- Besoin de reconnaissance : l'adolescence est une période de « crise narcissique » au cours de laquelle l'image de soi est souvent détériorée ; le besoin de reconnaissance de l'adolescent est très grand.

- Besoin de structures, de cadres, par rapport au temps et à la loi.

- Besoin de se positionner.

- Besoin d'exutoire, de libérer son agressivité, d'où l'importance d'activités qui exigent énergie et concentration.

- Besoin du droit à l'essai et à l'erreur, de ne pas être « catalogué » ou « étiqueté ».

- Besoin d'être aidé dans sa recherche d'identité, son rôle. Il faut aider le jeune à entrer dans le « jeu » social, en participant progressivement à la mise en place d'activités avec les adultes qui apportent assez de stimulation et de reconnaissance les uns aux autres.

- Besoin de « dire ».

- Besoin que sa violence interne soit « contenue » par l'autre (l'adulte), car la peur de ne pas exister va de pair avec la peur d'exister.

La violence de l'adolescent n'est pas dirigée, elle cherche l'autre, cela implique que l'adulte soit réellement là.

2. NOTRE CONCEPTION DES ACTIVITES.

L'activité est un puissant facteur pour le développement de l'individu. C'est par « l'agir » que l'adolescent va se construire, apprendre à maîtriser son environnement. A l'opposé d'une conception occupationnelle ou de consommation, nous mettons en place des activités afin de répondre au mieux aux besoins des jeunes. L'activité est une interaction entre la personne et le milieu (environnement, cadres de vie, outils et matériaux, autres adolescents et adultes...)

Nous favorisons une démarche de projet, individuel ou collectif, et tentons d'inscrire les activités dans une "chaîne" afin de leur donner du sens (une activité peut en déclencher une nouvelle).
L'activité n'est pas une fin en soi, elle est un support pour acquérir des compétences, des connaissances, apprendre des techniques, pour découvrir, pour expérimenter, pour apprendre à vivre ensemble (détente, bien-être, ...)
L'animateur doit avoir comme objectif principal l'adolescent, l'activité est un moyen.
Les activités doivent être variées, telles que les activités de pleine nature, manuelles, d'expression, musicales ou sportives.
Il ne s'agit pas d'occuper les adolescents (ils savent le faire sans nous), mais de leur offrir un cadre rassurant et sécurisant avec des activités diverses organisées de manière à répondre à leurs besoins.

De plus, il est important de respecter la courbe d'intensité (on démarre doucement, on augmente l'intensité progressivement, on limite en fonction de l'âge, de l'état de fatigue, la période de « grande intensité » et on retourne au calme petit à petit).
L'activité doit être vécue comme un plaisir et non pas comme une contrainte ou une obligation :

- travailler à partir des envies des adolescents,
- réfléchir à la façon de présenter l'activité de façon ludique, attrayante, réveillant l'imaginaire, ... Les adolescents privilégient le côté ludique. C'est leur principal objectif.

Lorsque les jeunes manifestent des signes de lassitude plus ou moins prononcés (chahut, plus de concentration, expression de mécontentement,), il faut dans la mesure du possible, arrêter ou suspendre l'activité en négociant avec eux, le moment où on va la finir (le lendemain, dans 1/2 heure, ...) et en cherchant avec eux, à améliorer les conditions.

Faire attention à ce que les adolescents boivent suffisamment (surtout s'il fait chaud), qu'ils aient des protections contre le soleil (une casquette, crème solaire, épaules couvertes) et qu'ils ne restent pas exposés trop longtemps surtout entre 11h et 15h, qu'ils soient suffisamment couverts (en cas de pluie par exemple).

A la fin des activités, l'animateur doit organiser le rangement avec l'aide de TOUS les participants.
Prévoir en conséquence, l'heure d'arrêt des activités, pour permettre le rangement dans de bonnes conditions.

3. LES DOMAINES D'ACTIVITES.

Favorable à une prise en compte globale des besoins de chaque enfant, nous proposons des activités dans différents domaines.

Sur place :

- Les activités physiques et sportives de découvertes en veillant à ne pas concurrencer les associations existantes. L'aspect ludique est privilégié. La compétition est présente sous forme de mini challenge mais n'est pas l'objectif recherchée.
- Animations de rue, vie de quartier, fêtes, événementiels sportifs.

Les mini-camps et les séjours :

Afin d'approfondir notre travail auprès des adolescents, et leur permettre de partir en vacances et de découvrir de nouveaux milieux, nous organisons des mini-camps et des séjours pendant certaines vacances scolaires.

4. UNE REPONSE A DES BESOINS IDENTIFIES.

Nous remarquons que depuis quelques années, la pratique sportive dans sa globalité est recherchée par les jeunes.

Notre démarche s'inscrit dans le fait de répondre à la demande des jeunes qui sont de pratiquer divers sports sans compétition.

Les générations changent et souhaitent pratiquer, sans contrainte, divers sports connus ou simplement les découvrir.

C - LES REGLES DE VIE.

Elles ont pour fonction d'établir un cadre en donnant des repères clairs aux adolescents sur leurs droits et devoirs. Elles ont été travaillées avec les adolescents. Elles sont expliquées aux nouveaux inscrits.
Ces règles ne sont pas immuables. Elles peuvent évoluer, notamment au cours d'année selon les dialogues se déroulant avec les animateurs.

D - CONTACT AVEC LES FAMILLES.

Développer les relations avec les familles est une composante très importante de notre action avant, pendant et après le fonctionnement de l'accueil. Notre souci en tant qu'animateur à la disposition des jeunes est aussi d'être au maximum à leur écoute, sans vouloir se substituer à la famille. Nous essayerons également d'avoir le plus de contacts possibles avec les familles afin de mieux connaître, comprendre, aider, et servir l'adolescent. Enfin, un tableau indicatif des activités des mercredis est affiché dans différents lieux publics et les programmes d'activités sont distribués à tous les collégiens

E - LE RANGEMENT.

C'est un temps où l'on manque parfois de rigueur. Les bonnes habitudes de rangement devront être données très vite.
" On s'éclate ensemble, on range ensemble. "
Après les activités : le lieu d'activité doit être prêt à une autre utilisation. Nous veillerons à ranger le matériel emprunté.
Le matériel pédagogique doit être utilisé sans en abuser, et rangé après chaque utilisation, les lieux de vie soignés et nettoyés (surtout après les collations) et les espaces de plein air rendus propres.
Il nous faudra être extrêmement attentif aux affaires des adolescents, car la perte d'un vêtement représente une charge supplémentaire pour les familles **et c'est en outre un gage du sérieux de l'encadrement**.

VI – EVALUATION DES ACTIONS.

Une évaluation permet de mieux comprendre les raisons des difficultés rencontrées et les facteurs de réussite ainsi que de capitaliser les acquis de l'expérience.

A – LES DOMAINES D'EVALUATION.

La pertinence de l'action :

Les objectifs sont-ils adaptés aux problèmes posés, au public, au contexte ?

L'efficacité de l'action :
Les objectifs sont-ils atteints ? Dans quelle proportion ? Quelles ont été les difficultés rencontrées ? Les solutions choisies étaient-elles adéquates ? Si l'action n'a pas eu l'effet escompté, à quoi est-ce dû ? À des facteurs exogènes ?

L'efficience :

Les effets obtenus sont-ils à la hauteur des moyens engagés (humains, matériels, temporels, financiers) ?

L'utilité :

L'action a-t-elle un impact au regard des besoins de la société, un impact sur les publics, sur leur comportement individuel et social, sur leurs pratiques ?

La cohérence :

Les différentes composantes des projets (démarches et actions) vont-elles dans le même sens ou sont-elles dispersées ? Les objectifs et les actions mis en œuvre dans le projet pédagogique traduisent-ils les intentions éducatives de l'organisateur ?

B - LES TEMPS DE L'EVALUATION.

Avant, pendant et après la réalisation du projet, le coordonnateur et l'équipe pédagogique prennent du temps pour l'évaluation.
Les modalités de celle-ci (méthodes, indicateurs, outils) diffèrent selon les objectifs fixés et le moment de l'action.

Avant l'action, au moment de la conception du projet

Le coordonnateur ainsi que la directrice de site analyse les objectifs et la pertinence du projet d'animation par rapport au projet pédagogique.

Pendant l'action

La directrice et l'équipe collectent les informations par l'observation, temps de discussion formalisés avec les enfants, réunions d'équipe en fin de journée, liste des enfants présents, discussion autour de la table (du repas), bilan d'activités avec les enfants (comment s'est déroulée l'activité ?). Ces informations seront analysées et interprétées.

Certaines de ces données permettent une régulation durant le séjour, d'autres seront utiles au coordonnateur pour orienter les objectifs des futurs projets d'animation. Enfin, l'évaluation permet également de prendre du recul sur les actions en cours, dans des situations où l'urgence guide parfois la décision.

Après l'action,

Au-delà du bilan d'activités qui correspond uniquement à des données à un temps T, nous réalisons un bilan sur les actions menées sur une période d'activités donnée ou sur une période de vacances. Cette pratique par la concertation, les discussions, les échanges et la confrontation des représentations et des faits est nécessaire et peut faire évoluer l'accueil de loisirs.

Cette démarche permet le questionnement sur son propre mode de fonctionnement. Les résultats des bilans sont utilisés pour améliorer l'accueil, choisir les actions les plus efficaces ou modifier certaines démarches.

C - DES OUTILS D'EVALUATION.

Nous n'avons pas réellement d'outils d'évaluation qui permettent de mesurer qualitativement l'impact de nos interventions et la réalisation de nos objectifs.
Toutefois, lors des camps et mini-camp une évaluation écrite et individuelle a été mise en place.
Celle-ci permet un positionnement plus cohérent pour l'élaboration de futures programmations.

VII - INTERACTION AVEC LES DIFFERENTS ACTEURS EDUCATIFS

L'Espace Jeunesse vient s'inscrire au sein d'une chaîne éducative complexe et regroupant différents acteurs d'un même territoire : collège, parents, associations, accueil de loisirs.
Les actions menées dans le cadre de l'accueil de loisirs s'inscrivent à ce titre dans le cadre d'un projet éducatif local (P.E.L) pour lequel la Commune est conventionnée avec différents acteurs institutionnels (C.A.F, D.D.C.S.P.P, ...)

C'est le projet d'un territoire dans le champ éducatif. La notion de projet désigne une démarche qui doit permettre de définir des priorités politiques (thèmes prioritaires), en précisant les objectifs qui en découlent, les moyens nécessaires pour les atteindre, et les critères d'évaluation qui peuvent être pris en compte. L'éducatif désigne tout ce qui permet de favoriser la construction personnelle de l'enfant et du jeune, son épanouissement et son insertion sociale, en vue de favoriser son entrée dans l'âge adulte. Le local désigne le territoire de référence qui peut être communal, intercommunal et où se mobilisent tous les acteurs institutionnels et associatifs quel que soit leur découpage territorial.

Le P.E.L concerne tous les temps de l'enfant et définit des axes stratégiques qui pourront se décliner aussi bien dans le temps libre que dans le temps scolaire de l'enfant et du jeune. Les actions qui se déroulent dans le temps scolaire sont sous la responsabilité de l'Education Nationale qui valide les projets et agrée les intervenants extérieurs éventuels. Les actions qui se déroulent hors temps scolaire sont placées sous la responsabilité de la Collectivité territoriale et des associations. Toutefois, le principe général est celui d'une recherche de cohérence, de complémentarité voir de continuité entre les différents temps et donc entre les actions mises en œuvre dans et hors temps scolaire. Le P.E.L doit s'appuyer de manière privilégiée sur les ressources locales et départementales. L'éducation est une mission partagée, et le P.E.L

est défini par l'ensemble des acteurs éducatifs locaux. Le partenariat est préalable à la démarche et doit donc être constitué avant d'établir le diagnostic. Le P.E.L doit permettre l'égal accès à toutes les activités pour tous les enfants et les jeunes du territoire concerné. Pour assurer la qualité des activités, un encadrement qualifié est nécessaire.

Nous devons donc porter une attention particulière à l'existence d'une cohérence entre les différentes actions menées par ces différents acteurs.

Ainsi, l'Espace Jeunesse doit veiller à ne pas venir concurrencer les actions et activités développées par les autres acteurs éducatifs et plus particulièrement les associations qui sont des intervenants extra-scolaires.

Par contre, des actions communes sous forme de partenariat peuvent être envisagées de manière à faire découvrir et à valoriser une activité.
Des actions communes sont réalisées avec la Maison des Jeunes et de la Culture dans le cadre de leur espace jeunesse qui s'adresse également aux adolescents par une approche culturelle.
Des actions sont également à développer avec les associations sportives et les différents collèges afin de mener une action éducative conjointe et commune auprès des adolescents.

CONCLUSION

Ce projet n'a pas la prétention de tout expliquer. Il doit être pris comme un outil de base et vous donne la possibilité d'apporter votre point de vue.
Il n'est en aucun cas figé et demeure en perpétuelle évolution au gré des envies, des orientations éducatives, des besoins et des demandes des publics concernés, identifiés par les équipes d'animation intervenant sur le terrain.
En ce sens, ce document ne serait être considéré comme un modèle ou un projet-type ; et encore moins comme "le projet idéal à tout type de structure". Il correspond à une structure donnée, à une période donnée et à une équipe donnée.

Saint–Sulpice-la-Pointe le 20 février 2020
La Directrice
Mme RAGUIN HELENE.