

Projet Pédagogique

2022-2024

SEPTEMBRE 2022

Mairie Saint Sulpice-La-Pointe



Introduction

Espace Jeunesse – Mairie de Saint Sulpice-La-Pointe

Développé par le Pôle enfance, jeunesse et réussite éducative, 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 périscolaire.

Il répond aux demandes des adolescents et des familles.

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

Il a pour projet d'organiser et d'encadrer des activités ou des séjours à caractère physiques, sportif et ludique pour les adolescents, dans les meilleures conditions de sécurité, de dépassement, de connaissance de ses aptitudes physiques et la vie de groupe.

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 éducatif fort, partagé avec d'autres partenaires.

Table des matières

Introduction.....	2
Espace Jeunesse – Mairie de Saint Sulpice-La-Pointe.....	2
I. Les missions et finalités éducatives de l'espace jeunesse	5
A. Les missions du lieu d'accueil	5
B. Les fondements du projet éducatif.....	5
1. Contexte général : L'espace jeunesse et les besoins de l'adolescent	5
2. Proposer un cadre.....	6
3. L'adolescent au centre du projet	6
C. Les orientations du projet éducatif.....	7
1. Favoriser l'insertion des jeunes	7
2. Favoriser les pratiques sportives, physiques et de loisirs	8
3. Lutter contre les inégalités et l'accès aux loisirs pour tous	8
4. Encourager la prise d'initiative des jeunes	8
5. Tendre à l'autonomie de l'adulte.....	9
6. Rompre l'individualisme	9
7. Rythme du jeune.....	9
8. Les activités.....	9
II. Présentation de l'espace jeunesse.....	10
A. Lieux d'accueil.....	10
B. Publics Accueillis	10
C. Fonctionnement	10
D. Une journée type	13
1. Le matin	13
2. L'après-midi	13
3. La fin de journée	14
E. Les locaux de l'espace jeunesse – Henri Matisse.....	14
F. Infrastructure mis à disposition	15
III. Objectif et moyens pédagogiques et opérationnels pour les enfants de 11-17ans	16
A. Objectif et moyens pédagogique.....	16
1. Démarche sur l'apprentissage et l'autonomie du jeune.....	16
2. Démarche sur la socialisation de l'adolescent.....	16
3. Démarche sur le développement de la personnalité.....	17
4. Démarche sur le plaisir de l'adolescent	18
B. Les moyens opérationnels	18
1. Les moments clés de la journée.....	18

2.	Des activités répondant aux besoins des adolescents	20
3.	Les règles de vie	21
4.	Contact avec les familles.....	21
5.	Le rangement	21
IV.	Les moyens humains.....	22
A.	L'équipe pédagogique et les rôles	22
1.	L'organigramme du service Sport-Animation et Vie Associative	22
2.	La direction	23
3.	L'équipe d'animation	23
B.	Organisation du travail	24
1.	Réunions préparatoires	24
2.	Bilan de fin d'activité	25
3.	Réunion coordination : Le repérage	25
V.	Interaction avec les différents acteurs	25
VI.	Communication.....	27
A.	Outils de communication :.....	27
B.	Les acteurs de la communication	28
VII.	Evaluation des actions	28
A.	Les domaines d'évaluation	28
	La pertinence de l'action :	28
	L'efficacité de l'action :.....	28
	L'efficience :.....	28
	L'utilité / l'intérêt :.....	28
	La cohérence :.....	29
B.	Les temps de l'évaluation	29
	Avant l'action, au moment de la conception du projet	29
	Pendant l'action.....	29
	Après l'action	29
C.	Des outils d'évaluation	30
	CONCLUSION	30

I. Les missions et finalités éducatives de l'espace jeunesse

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, sportives et intellectuelles
- Son autonomie dans le respect des règles de vie.

B. Les fondements du projet éducatif

1. Contexte général : L'espace jeunesse et les besoins de l'adolescent

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. Un lieu de rencontre informels bien distincts est donc nécessaire.

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 des activités libres entre copains (encadré tout de même). Les adolescents ont besoin de s'approprier un espace, de s'y sentir chez eux. De ce fait, l'Espace Jeunesse doit être une structure spécifique, démarqué des autres tranches d'âge.

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. Les animateurs de l'Espace Jeunesse doivent jouer ce rôle. Les jeunes cherchent vis à vis d'eux, une autorité, 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. La liberté de choisir son activité sans émettre de contrainte est très importante à cet âge pour le fidéliser au sein de la structure (désengagement dans les clubs, gestion de la vie perso, scolaire...). L'animateur les accompagne dans cette découverte en proposant des activités variées.

 **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 important
- ❖ Besoin de structure, de cadre pour évoluer dans sa vie personnelle
- ❖ Besoin de se positionner dans un groupe et de trouver sa place
- ❖ Besoin d'exutoire, de libérer son agressivité, d'où l'importance des APS 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. Il faut aider le jeune socialement en le faisant participer progressivement à la mise en place d'activités
- ❖ Besoin que sa violence interne soit « contenue » par l'autre (l'adulte), car la peur de ne pas exister est très fréquent à cette période

2. Proposer un cadre

L'adolescent accueilli peu importe son âge rentre dans une phase de transition entre enfance et l'adulte. Il va se construire pour devenir une personne avec de multiples responsabilités. Lorsqu'il évolue loin de sa famille, de son environnement, il a l'opportunité de grandir et de progresser seul. Intégrer notre espace jeunesse ne signifie pas que l'on oublie les bases éducatives transmises par son environnement (famille / école / sport).

L'équipe encadrante des activités, des séjours sportifs doit donner des repères et des règles, afin que les activités organisées lui garantissent la sécurité physique, morale et affective. Ces règles ne sont pas destinées à déstabiliser le jeune mais à lui donner une ligne directrice pour pouvoir avancer sereinement.

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.

3. L'adolescent au centre du projet

L'adolescent est placé au centre du projet. Les activités proposées lors de nos programmes doivent transmettre à l'adolescent des valeurs et des fondements liés à la pratique d'activités physiques et sportives.

Les activités à dominantes physiques, sportives et de loisirs proposés 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 et l'équipe encadrante

Toutes nos activités physiques, sportives et de loisirs 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.

C. Les orientations du projet éducatif

1. Favoriser l'insertion des jeunes

1.1 Favoriser la rencontre avec d'autres personnes :

Le jeune sort de sa zone de confort. Il peut découvrir et côtoyer d'autres adolescents, mais aussi l'ensemble des adultes qui participent à l'élaboration des programmes d'activités (associations, prestataires, l'équipe d'animation etc).

1.2. Apprendre à vivre ensemble :

- Evoluer avec des participants d'une même tranche d'âge (les plus âgés aideront les plus jeunes)
- Élaborer ou découvrir des relations différentes avec des adultes
- Être confronté à la différence
- Valoriser les atouts de la diversité

1.3. Développer un rapport de confiance :

Une relation franche, de confiance entre le jeune et l'adulte encadrant permet de bâtir son projet de vie et être acteur de son propre devenir.

1.4. Refuser des logiques d'exclusion :

Nous voulons permettre aux jeunes de souffler et de vivre pleinement ses loisirs. Toute forme d'exclusion n'est pas acceptable. Nous acceptons tous les jeunes de 11-17ans. Et le sport est vecteur d'intégration sociale chez les jeunes. La différence doit être une force pour le groupe.

2. Favoriser les pratiques sportives, physiques et de loisirs

- Se projeter, vivre des expériences, et favoriser le dépaysement par la découverte d'un milieu naturel différent du sien, rencontrer la population locale, découvrir des traditions
- Se dépasser à travers la découverte de nouvelle activité sur un autre lieu d'accueil (escalade//raft//canoëkayak//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 inégalités et l'accès aux loisirs pour tous

Nous devons travailler sur les discriminations dans l'accès aux loisirs. Il est important de bien intégrer les nouveaux à travers la mise en place de jeu collectif. La notion de « clan » ne doit pas interférer l'esprit du groupe. L'intégration doit être collective et sans préjugés. Le jeune doit très vite se sentir à l'aise dans le groupe et doit se sentir à sa place.

L'animateur doit veiller à son bon fonctionnement : 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. 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 dès que possible 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-animation et vie associative a réalisé une régie directe d'avance et de recette. Cette régie permet aux jeunes de réaliser des actions concrètes pour concevoir leurs projets.

Les activités organisées par le service Sport – Animation 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 à 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 de tous les jours. Nous veillerons à ce que les jeunes acquièrent progressivement et en fonction de leur âge, ces capacités en collaboration avec les familles :

- 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 (agressivité, injures, vols etc)

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 activités

Les activités constituent la base même du programme. De là, celles-ci naîtront la majorité des souvenirs de l'adolescent. Les activités physiques, sportives et de loisirs proposés permettront au jeune de se construire et d'améliorer sa culture et son potentiel physique. Elles 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 aller dans ce sens, 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.

II. Présentation de l'espace jeunesse

A. Lieux d'accueil

L'Espace Jeunesse est situé au 300 chemin de la planquette, 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 (sous condition de la capacité maximale d'accueil, aux inscriptions). 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
- 3 Semaines en Août

1. Le mercredi (Période scolaire : Périscolaire)

Accueil demi-journée sans repas

- **Arrivée :**
L'après-midi entre 13h45 et 14h00
- **Départ :**
Entre 16h30 et 17h00

Les horaires sont ajustables en fonction de l'activité prévue. Il est important de bien vérifier le programme avec son tableau de bord à chaque période (de vacances en vacances).

L'équipe d'animation se donne le droit de changer le programme d'activité en fonction de la météo, de la disponibilité des équipes d'animation etc. Attention les sorties peuvent être annulées si la fréquentation est trop faible.

2. Les vacances scolaires : extrascolaire

Nous proposons une multitude d'activité physique, sportive et loisir pendant les vacances scolaires. Nous sommes dans l'initiation et la découverte avec une réelle envie de diversifier notre offre. 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 (ex : pour les devoirs). Les horaires indiqués ne sont pas formalisés, elles peuvent changer en fonction de l'activité proposée par le service sport-animation 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. Les activités en lien avec l'espace jeunesse

L'espace jeunesse ouvert les mercredis et les vacances scolaires propose une programmation riche et variée pour les adolescents âgés de 11 à 17ans. Une programmation de vacances en vacances en lien avec l'actualité, la saison, les animations de la ville permet un panel exceptionnel pour les jeunes.

Palette de l'espace jeunesse

Activités physiques, sportives et ludiques	<p>L'activité physique a des effets bénéfiques sur le plan psychologique en améliorant l'humeur, la sensation de bien-être et l'estime de soi. Consensus essentiel pour la période de l'adolescent.</p> <p>Le service propose des activités sur la commune et en extérieur. Les sorties, nous avons des jeunes qui sortent du cadre habituel pour découvrir de nouvelle aventure. Les activités sur la commune facilitent et confortent la connaissance de son espace de vie, des associations, des ERP.</p> <p>Les deux propositions favorisent l'autonomie du jeune et le responsabilise davantage.</p>
Séjours	<p>En moyenne, deux à trois séjours peuvent être organisés sur l'année (séjour à la mer, séjour au ski etc). Les jeunes attendent avec impatience ce moment dans la programmation. C'est un moyen de s'évader sans les parents et avec les amis dans un cadre du loisir et du sport.</p>
Soirées	<p>Nous essayons d'instaurer avant chaque vacance des soirées à thème dans le but de fidéliser les jeunes et de passer un moment convivial (anim'/ jeunes/ parents). Ces soirées favorisent le rapprochement et le collectif du groupe.</p>

Chantier loisirs jeunes	En parallèle de ses activités, l'espace jeunesse met en place des chantiers loisirs jeunes grâce à la CAF. C'est un dispositif d'utilité sociale avec une contrepartie loisirs financée par la CAF du Tarn. Les jeunes disposent d'une réduction d'une activité loisir grâce à leurs participations sur le chantier. Ces chantiers permettent de mettre en lumière les jeunes sur des actions communales. Pour y participer, il faut être âgé minimum de 12 ans.
Animation communale	Au cours d'évènement organisé par la commune, les jeunes peuvent participer à certaines actions afin de favoriser la rencontre, le partage intergénérationnel et communiquer sur l'espace jeunesse (installation d'une buvette via la régie de recette, mettre en place des ateliers sportifs etc).
Intervention aux ALAE	Cette partie concerne les animateurs de l'espace jeunesse. Les animateurs rattachés au service animé des temps périscolaires, voir scolaires au sein de chaque ALAE dans le but de promouvoir les APS. Cette passerelle permet de faire connaître notre dispositif aux familles et aux enfants de CM.

4. Les modalités d'inscription

Pour accéder à l'espace jeunesse, le dossier se compose de champs obligatoires à fournir lors de son inscription administrative :

- Autorisation parentale annuelle 2020/2021 complétée
- Justificatif de domicile (de moins de 3 mois)
- Carnet de santé de l'adolescent (pages vaccinations)
- Livret de famille des parents
- Une photo d'identité
- Photocopie de l'extrait de jugement relatif à l'exercice d'autorité parentale en cas de divorce ou de séparation
- Un certificat médical d'aptitude à la pratique d'activités physiques et sportives multi activité en découverte initiation (moins de 3 mois)
- Attestation de mutuelle extrascolaire ou d'assurance en responsabilité civile
- Quotient familial 2020 (vous rapprochez de la CAF) *Renouvellement obligatoire de ce papier en Janvier 2021*
- Attestation d'aisance aquatique datant de moins d'1 an (obligatoire pour les activités aquatiques comme le canyoning, kayak...)
- Une attestation de scolarité au collège Saint Jean ou Pierre Suc pour les jeunes non Saint-Sulpicien

Les réservations se font soit par papier directement au bureau du SSAVA de la mairie soit via mail. Les modifications et annulations doivent se faire avant le lundi matin 11h pour les activités payantes et mercredi matin 11h pour les activités gratuites. La non annulation de l'activité sera facturée 2€ par enfant.

<p><i>En période scolaire et En période de vacances</i></p>	<p>lundi, mardi, jeudi et vendredi</p>	<p>Permanence de la mairie</p>	<p><i>Réservation directement à la mairie Parc Georges Spénale ou par mail : ado.sport@ville-saint-sulpice-81.fr</i></p>	<p>Renseignements au 05.63.40.26.21</p>
---	---	---	---	--

D. Une journée 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

Durant les vacances scolaires, nous pouvons partir sur une journée avec de l'activité physique, sportive ou loisirs proposé le matin (de 10h-12h) et après-midi (14h-17h) ou la journée en continue.

Également, de manière générale, nous proposons sur les vacances d'Avril ou de la Toussaint, des chantiers loisirs jeunes financés par la CAF du Tarn. Dans ce cas, nous donnons rendez-vous aux jeunes pour 9h jusqu'à 12h sur le lieu du chantier. Cette organisation favorise l'accès aux loisirs de ces jeunes l'après-midi.

2. L'après-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. Ils peuvent jouer, discuter, ne rien faire... Le temps d'accueil permet également de faire le lien entre le milieu familial et l'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 (consigne de jeu etc). Les adolescents sont regroupés afin que l'animateur effectue le pointage des présences.

- Déroulement de l'activité : de 14h à 16h30.

Des séquences sportives avec des temps de pause sont mises en place durant toute l'heure. L'animateur s'adapte aux rythmes et à la fatigue des jeunes.

➤ Goûter : 16h30 – 17h00

Temps de pause après l'activité, 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 journée

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 assurer l'accueil des parents et des jeunes.

A partir de 16h30, les adolescents sont soit remis aux parents venus les chercher, soit libre de rentrer seul à leur domicile selon l'autorisation parentale donnée fournie lors de son inscription administrative.

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. Les locaux de l'espace jeunesse – Henri Matisse

Nous sommes référencés auprès de la DDCSPP, au périscolaire Henri Matisse, et plus précisément à l'adresse 300 chemin de la planquette – 81370 Saint Sulpice-La-Pointe.

Locaux et équipements mis à disposition pour nos jeunes :

- Hall d'accueil
- Bibliothèque
- 2 petites salles d'activité
- Salle de psychomotricité, matériel (en respectant le rangement et l'inventaire)
- Cour
- Sanitaires
- Infirmerie école
- Jeux extérieurs ((dans le respect de l'âge en vigueur)
- Coins jardins
- Cabane jardin cote jardin maternelle (dans le respect de l'âge en vigueur)
- Couloir
- Bureau + salle de réunion
- Tables et chaises des diverses salles de classe

Également, nous avons l'accès au gymnase Henri Matisse situé proche de l'enceinte du périscolaire Henri Matisse. Dans ce gymnase, nous avons deux locaux de rangements pour l'espace jeunesse – SSAVA.

Ce bâtiment comprend :

- Point d'eau
- Sanitaire / douche + vestiaire
- Hall des sports
- Gradin
- Ascenseur PM

F. Infrastructure mis à disposition

L'espace jeunesse a la possibilité de bénéficier des différentes infrastructures de la commune.

Nous trouvons les structures suivantes :

- Halle des sports Henri Matisse,
- Salle d'arts martiaux,
- Complexe sportif de Molétrincade,
- Complexe sportif de la Messale
- Skate-park
- Tennis
- City stade
- Boulodrome
- Gymnase Lobit
- Gymnase Braconnier
- Citel 1
- Foyer communal
- Théâtre de Verdure

III. Objectif et moyens pédagogiques et opérationnels pour les enfants de 11-17ans

A. Objectif et moyens pédagogique

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

1. Démarche sur l'apprentissage et l'autonomie du jeune

Elle devra permettre à l'adolescent de faire un choix de ses activités en respectant ses envies, ses besoins et ses affinités.

OBJECTIF 1 : DEMARCHE SUR L'APPRENTISSAGE ET L'AUTONOMIE DU JEUNE	
Action	Moyen
Proposer une palette d'activités très variée et attiser la curiosité des jeunes	Panneaux d'affichage très clairs annonçant les activités journalières (où, quand, avec qui), déplacement éco-responsable (vélo) sur les lieux d'activité
Donner le choix de pratiquer ou non les activités	Choix des activités dans des domaines différents, rendre responsable le jeune de ses choix (son engagement avec sa présence, prévenir en cas annulation etc)

2. Démarche 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.

OBJECTIF 2 : DEMARCHE SUR LA SOCIALISATION DE L'ADOLESCENT	
Action	Moyen
Respect des horaires	Un regroupement se fait avant le départ sur les activités (15 minutes avant l'activité)
Respect des règles de vie établies par les animateurs ou par le groupe	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 de bilan)

Développement de la compréhension de la vie de groupe avec ses droits mais également ses devoirs	Les règles de vie se basent sur la Convention des Droits de l'Enfant
Pratique d'activités physiques, une jeune citoyen « éco-responsable »	<p>La pratique des activités physiques participe beaucoup à la socialisation des individus. C'est en pratiquant un sport que l'individu s'imprègne des règles sociales :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage du mode d'agir et de penser • Dépassement des différences • Renforcement des liens avec le groupe social • Sentiment d'appartenance à "une deuxième famille", attachement à l'équipe • Forme d'expression : interagir, communiquer, se faire accepter, se faire écouter • Vouloir être avec d'autres, partager avec d'autres, établir un contact avec d'autres, avoir une cohésion de groupe <p>Des dialogues animateurs // adolescents se font au cours de la journée</p>

3. Démarche sur le développement de la personnalité

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, sa sociabilité, son esprit d'équipe.

OBJECTIF 3 : DEMARCHE SUR LE DEVELOPPEMENT DE LA PERSONNALITE	
Action	Moyen
Proposer des activités lui permettant de prendre des responsabilités au sein des jeux, des repas, du rangement...	Désignation de responsables tournants, de capitaines pour les différentes activités S'appuyer sur plus « grands » et leurs donner plus de responsabilités sur le groupe
Proposer des activités permettant de développer sa créativité	Proposition d'activités permettant la création, le développement de l'imagination (laisser libre cours à leur imaginaire) exemple : journée chill'day
Associer les jeunes à la mise en œuvre de leurs projets (boîte à idées, réunion, régie de recette, événement communaux etc)	Création d'un groupe WhatsApp' pour connaître les idées des uns et des autres

	Organiser des réunions débats avec les jeunes = leurs donner la parole pour connaître leurs idées et échanger sur la faisabilité du projet
--	--

4. Démarche sur le plaisir de l'adolescent

Le Centre de Loisirs 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.

OBJECTIF 4 : DEMARCHE SUR LE PLAISIR DE L'ADOLESCENT	
Action	Moyen
Pratique de différentes activités	La diversité et le choix des thèmes doivent permettre à l'adolescent de se trouver dans une activité permettant son épanouissement personnel
Respect du rythme de vie de l'adolescent sur la journée	L'adolescent ne peut pas être attentif et motivé tout au long de la journée L'aménagement de l'activité est réalisé selon le rythme défini par les jeunes
Diversifier les lieux d'activité, les prestations pour attiser sa curiosité	Proposer un vaste choix de lieux, d'activités, de prestation pour donner envie aux jeunes de revenir, ne pas se reposer sur ses acquis Provoquer une sensation de « souvenir » et de plaisir à l'annonce d'une nouveauté ou d'une activité phare

B. Les moyens opérationnels

1. Les moments clés de la journée

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

- L'accueil : un moment essentiel

C'est un moment de prise de contact et d'échange avec les parents et avec les jeunes. Un dès moment dans la journée où l'un des animateurs peut dialoguer avec la famille. Pendant ce moment, les encadrants mettent en confiance les familles. Surtout si l'enfant est nouveau dans le groupe, ce temps permet de l'accueillir, de le rassurer, de le présenter lui et le groupe.

Ce moment permet à chaque adolescent d'arriver et de s'installer à son rythme, de retrouver ses copains et les animateurs. On peut parler d'accueil individualiser pour être à l'écoute du jeune avant de commencer l'activité (discussion, participation à un jeu...).

- **La présentation des activités**

Un enfant même adolescent, ne se projette pas forcément sur une journée entière, une activité. Après le pointage des jeunes présents, une présentation de l'activité est nécessaire pour expliquer le déroulé, les consignes de jeu, le règlement avant d'aller suer pendant 2h30. Des pauses sont prévues pour permettre la récupération du jeune tout au long de l'activité.

- **Le bilan de fin d'activité**

C'est un temps d'échange, de parole, d'écoute, et de prise de décisions sur la vie du groupe. Il permet de gérer les conflits entre adolescents mais aussi entre adolescents et adultes (reposer le cadre si nécessaire).

Ce regroupement autour d'un goûter peut faire émerger des projets, se décider des activités, où chacun peut exprimer ses envies. On remarque un lâcher pris des adolescents et des animateurs tout en respectant le cadre fixé.

- **Le départ de la fin de journée**

C'est le moment de la liaison entre l'Espace Jeunesse et la vie familiale (bilan de fin de séance avec les familles). Les adolescents qui ont l'autorisation de partir seuls peuvent le faire dès la fin de l'activité dirigée et sont laissés en autonomie (avec approbation signé des responsables légaux). 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.

- **Réunion avec les adolescents :**

La réunion est un temps d'activité à part entière (temps Maximum de 30 minutes). Il peut être réalisé le premier jour des vacances scolaires autour d'un petit déjeuner.

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 à main levée.

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 les fois précédentes

2. Des activités répondant aux besoins des adolescents

Notre conception des activités

L'activité est un puissant facteur pour le développement de l'individu. En étant acteur, l'adolescent va se construire, apprendre à maîtriser son environnement, à l'opposé d'une conception occupationnelle ou de consommation. Les activités proposées répondent au mieux aux besoins des jeunes.

Nous favorisons une démarche de projet, individuel ou collectif, et tentons d'inscrire les activités pour leurs donner du sens. 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, ...). Une APS est un outil indispensable.

Les activités doivent être variées, telles que les activités de pleine nature, loisirs ou sportives. Il ne s'agit pas seulement d'occuper les adolescents mais de leur offrir un cadre rassurant et sécurisant avec des activités diverses organisées.

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, ludique. C'est leur principal objectif

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 (ex : en cas de pluie).

Les domaines d'activités

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

- 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 challenges mais n'est pas l'objectif recherché.
 - Animation communale, événementiels sportifs

- Les mini-camps et les séjours :

Pour approfondir notre travail auprès des adolescents, et leur permettre de partir en vacances, nous organisons des mini-camps et des séjours pendant certaines vacances scolaires.

3. Les règles de vie

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

4. Contact avec les familles

Tout au long de l'année, les relations sociales avec les familles est une composante très importante de notre action (mieux connaître, comprendre, aider, et servir l'adolescent). Il est essentiel de souligner que nous ne pouvons pas remplacer le rôle primordial de la famille. L'équipe est à l'écoute du jeune mais ne peut pas se substituer à la famille.

5. 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. Les lieux de vie doivent être soignés et nettoyés (surtout après les collations) et les espaces de plein air rendus propres. Nous veillerons à ranger le matériel emprunté.

Le jeune devra se responsabiliser et faire attention à ses affaires durant l'activité. Une aide peut être apportée mais l'objectif est de le rendre plus autonome.

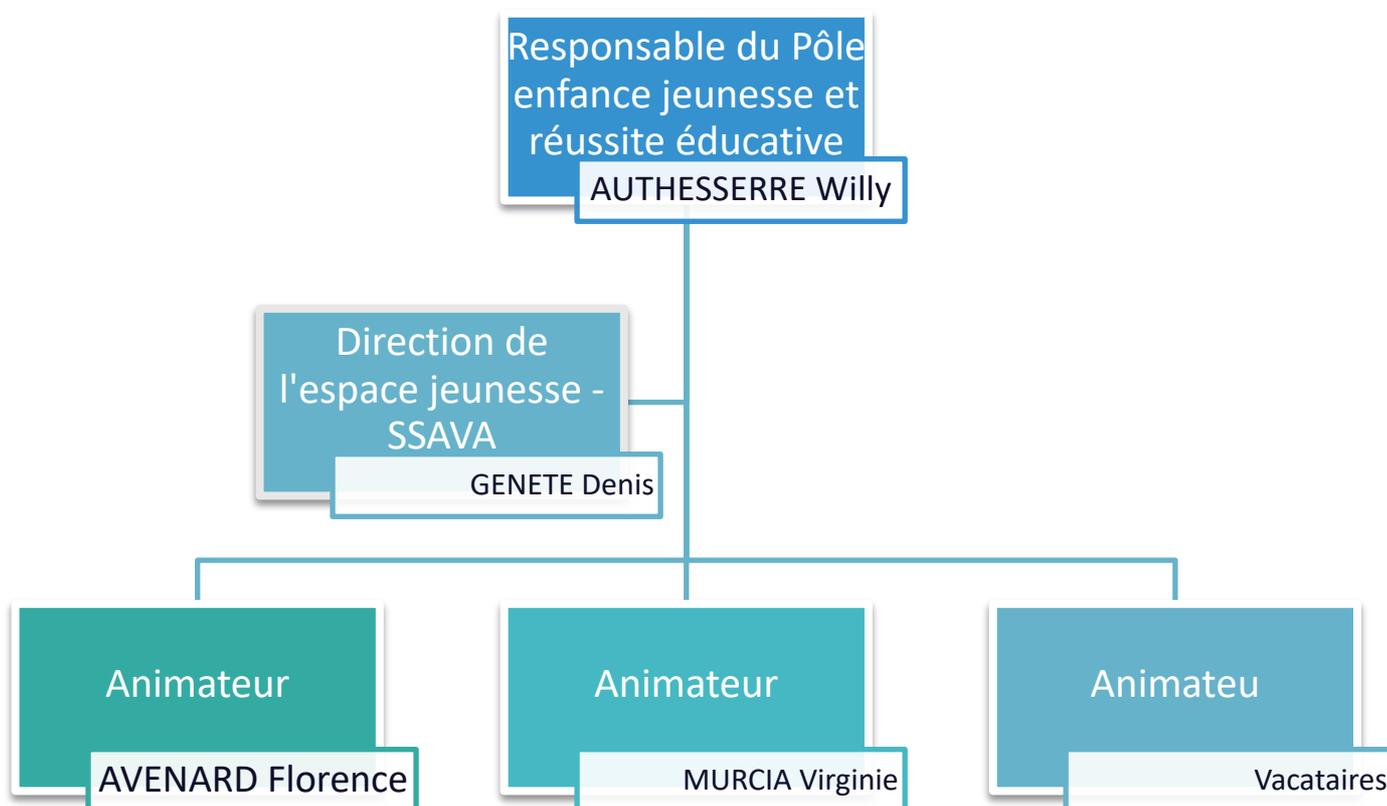
IV. Les moyens humains

A. L'équipe pédagogique et les rôles

Les animateurs sont désignés par le directeur de l'espace jeunesse puis confirmé 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 de permanents lors des périodes de forte affluence.

1. L'organigramme du service Sport-Animation et Vie Associative

Le Service Sport-Animation et Vie Associative est organisé de la manière suivante :



2. La direction

Son rôle :

Conformément au projet éducatif, le directeur définit le projet pédagogique de son service et veille à la bonne application de celui-ci par son équipe.

- Responsable du bon fonctionnement et garant de la sécurité affective, physique et morale des enfants et des animateurs et du matériel à disposition
- Conseille et impulse des idées nouvelles et prépare avec les animateurs les projets d'animation
- Aide les animateurs à préparer leur journée, à anticiper les activités sans leur enlever l'initiative (aider ne veut pas dire « faire à la place de »)
- Former et de suivi des animateurs : Se former et s'informer, en échangeant les compétences, en proposant des moments de formation. Primordial chez un animateur novice dans ses fonctions. Cela consiste, dans un premier temps, à faciliter son intégration dans l'équipe puis à l'assister, le conseiller, l'accompagner dans ses démarches.
- Réaliser les Bilans (CAF, annule, budget, chantier jeunes etc)
- Disponible pour ses agents pour les moments informels dans la journée pour faire le point, répondre à leurs interrogations, les observer
- Gérer, construire, et développer du lien social avec différent public (les jeunes, les familles, les partenaires extérieurs etc)

3. L'équipe d'animation

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

M	GENETE	Denis	BPJEPS / DSVL / PSC1
Mme	AVENARD	Florence	BAPPAT / BAFA / SB
Mme	MURCIA	Virginie	

Les rôles :

- Adhère au projet pédagogique et s'engage à l'appliquer
- S'investir, animer et encadrer des activités physiques, sportives et de loisirs dans le respect de la sécurité affective, physique et morale des enfants et des animateurs et du matériel à disposition
- Savoir se remettre en question, aller de l'avant et demander des conseils
- S'adapter aux différents besoins de notre public : connaissances sur l'adolescent, disponible et à leur écoute. Il doit être prêt à répondre aux sollicitations, à communiquer, à participer aux activités, à aider, à accompagner le jeune.

-
- Se faire respecter et imposer des actions, des règles de vie pour interdire ou réprimander (même langage pour tous les animateurs)
 - Être source de propositions, savoir travailler en équipe : ne pas se laisse 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.
 - 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 (un plan de secours doit être envisagé pour tenir compte des intempéries possibles et pouvoir proposer des activités de substitution intérieur / extérieur).
 - Garant de ses propres décisions individuelles ou collectives

B. Organisation du travail

1. Réunions préparatoires

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

Il est difficilement concevable qu'une équipe d'animateur 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 dans le meilleur du possible sur trois plans : d'une part, le bilan de la dernière période d'activités ou de vacances effectué ; d'autre part, du temps sera accordé à l'organisation et à la préparation des prochains mercredis. Le troisième temps est basé sur la préparation des activités à venir sur les prochaines périodes (vacs en vacs).

1.2. Préparation

Notre objectif général est d'offrir aux adolescents des expériences bénéfiques, inoubliables où chacun pourra trouver ce dont il a besoin tant sur le plan sportif, social, affectif, intellectuel ou moral. C'est la raison pour laquelle, l'animateur doit se donner les moyens pour remplir cet objectif. Il doit donc préparer soigneusement les activités, les sorties et mini camps en collaboration avec les responsables de sites et le directeur.

L'équipe peut consulter à sa convenance la documentation de l'espace jeunesse (fichiers d'activités à réaliser, revues pédagogiques, réglementation, possibilités d'activités dans les environs, textes et documents pédagogiques...).

Les délais de préparation doivent être tenus 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 de fin d'activité

Il doit permettre à chacun animateur de s'exprimer sur la ou les activités dirigées par lui-même durant les mercredis ou les vacances scolaires.

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. La gestion des conflits peut s'envisager sur ce temps.

3. Réunion coordination : Le repérage

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 connaître le fonctionnement de la structure. Les remarques, commentaires et souhaits seront notés et discutés. Ces derniers seront débattus, des remédiations ou des changements éventuels seront pensés pour le bon fonctionnement du service.

V. Interaction avec les différents acteurs

L'Espace Jeunesse vient s'inscrire au sein d'une chaîne éducative complexe et regroupant différents acteurs d'un même territoire : collège, parents, famille, associations, accueil de loisirs.

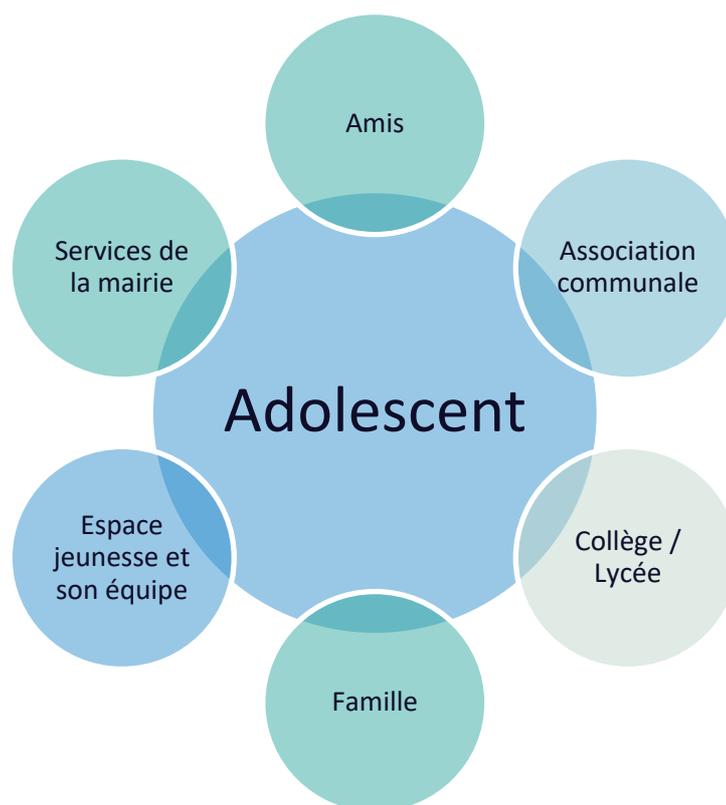
Les actions menées dans le cadre de l'accueil de loisirs s'inscrivent à ce titre dans le cadre d'un projet éducatif territorial (P.E.D.T) pour lequel la Commune est conventionnée avec différents acteurs institutionnels (C.A.F, D.D.C.S.P.P, etc).

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 territorial** 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.D.T concerne toutes les étapes 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. Les actions qui se déroulent hors temps scolaire (périscolaire-extrascolaire) 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 du jeune (hors et dans le temps scolaire). Le P.E.D.T doit s'appuyer de manière privilégiée sur les ressources locales et départementales. L'éducation est une mission partagée, et le P.E.D.T est défini par l'ensemble des acteurs éducatifs locaux. Le partenariat au préalable doit être constitué avant d'établir le diagnostic. Le P.E.D.T 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 veiller à la cohérence entre les différentes actions menées par ces différents acteurs. Ainsi, l'Espace Jeunesse doit essayer de 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 valoriser une activité :

- Avec la M.J.C dans le cadre de leur espace jeunesse qui s'adresse également aux adolescents par une approche culturelle.
- Avec les associations sportives
- Avec les différents collèges afin de mener une action éducative conjointe et commune auprès des adolescents.



VI. Communication

A. Outils de communication :

Depuis plusieurs années, l'espace jeunesse a développé des outils de communication en direction des jeunes et des familles. Les différents programmes d'activités mis en place de vacances en vacances (le cycle) sont accessibles grâce aux outils suivants :

- Site internet de la mairie
- Flyers de l'espace jeunesse : distribuer durant nos événements communaux annuels et dans les périscolaires en fin d'année scolaire
- Affiche numérique du cycle : envoyer à l'ensemble des parents via mail et communiquer sur nos réseaux numériques
- Réseaux sociaux (Facebook, Instagram à venir)
- Application mobile (WhatsApp', Messenger Facebook)
- Affichage impression : disposer à la mairie, dans le SSAVA, les collèges
- La presse locale

B. Les acteurs de la communication

Une bonne communication fait l'objet de bon support mais également de « bons camarades ». Le service SSAVA dispose d'un accueil. Cette personne peut répondre aux interrogations des familles, renseigner sur le programme et les inscriptions. Également, le directeur est présent dans les bureaux pour toutes questions particulières (ex : la facturation, le dossier administratif etc). Il se doit d'être à l'écoute des demandes de famille.

L'équipe d'animation essaie le plus possible de participer à l'ensemble des événements communaux pour faire connaître l'espace jeunesse de la mairie. Elle y contribue à travers la gestion d'une buvette (par les jeunes et l'animateur), des ateliers sportifs (encadré par l'équipe et/ou un jeune) ou par son engagement physique et sportif avec l'animateur (ex : course pour l'opération octobre rose).

Et enfin, notre intervention au sein des ALAE et de l'école est un élément indispensable pour fidéliser les jeunes. Certains animateurs présents au sein de l'espace jeunesse font partie intégrante de l'équipe du périscolaire. La diversité humaine de l'espace jeunesse offre un atout considérable pour avancer.

VII. Evaluation des actions

Une évaluation permet de mieux comprendre les raisons des difficultés rencontrées et les facteurs de réussite.

A. Les domaines d'évaluation

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'intérêt :

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 mises en œuvre dans le projet pédagogique traduisent-ils les intentions éducatives de l'organisateur ?

B. Les temps de l'évaluation

Avant, pendant et après la réalisation du projet, le coordinateur de l'équipe pédagogique prend 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

La directrice 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 les activités, les séjours. D'autres seront utiles pour l'orientation des 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 des actions menées sur une période d'activités. Cette pratique par la concertation, les discussions, les échanges et des faits est nécessaire et fait 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'évaluation

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 pour les jeunes. Celle-ci permet un positionnement plus cohérent pour l'élaboration de futures programmations.

CONCLUSION

Ce projet doit être pris comme un outil de base spécifique à chaque structure et aux caractéristiques spécifique de chaque accueil de loisirs.

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 l'équipe d'animation. Ce document est considéré comme un modèle de référence pour les personnes intervenantes sur l'espace jeunesse. Sa connaissance favorise l'organisation et la fonction de la structure.