

Annexe pédagogique



LE

RUBIS CUBE



Vacances de Noël

DU 23 DÉCEMBRE AU 03
JANVIER

Preamble

Cher Père Noël

L'accueil de loisirs "Rubis Cube"
est situé à Saint-Paul-Trois-Châteaux , chemin
des Goumoux.

Sont accueillis les enfants âgés de 3 à 13 ans
venus des communes de Bouchet, La Baume de
Transit, Rochegude, Saint Restitut, Suze la
Rousse, Clansayes, Solerieux, Saint Paul Trois
Châteaux et Tulette.

Sommaire



LE THÈME DES VACANCES



LES OBJECTIFS GÉNÉRAUX



LES OUTILS PÉDAGOGIQUES



LES SORTIES



LE THÈME DES VACANCES

Chers enfants, préparez-vous à vivre des moments inoubliables pendant ces vacances magiques! Au Rubis'cube, nous vous invitons à plonger dans un univers féérique où toutes les formes de magie illumineront chacune de vos journées. Vous aurez l'occasion d'assister à un grand spectacle. Des jeux enchantés, des activités créatives et des surprises vous attendent dans une ambiance chaleureuse et festive. Rejoignez-nous pour partager des rires, des émerveillements et faire de ces vacances un souvenir mémorable !





LES OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Afin de mieux connaître l'équipe, nous avons proposé un jeu de cohésion "la course aux mots dont le but était de trouver des mots en lien avec l'animation. Ce jeu permet entre autres de récolter des mots tout en éliminant certains pour nos deux objectifs. Nous avons poursuivi avec un jeu plus ludique : pour chaque tranche d'âge, un mot croisé. Il y avait dans ce jeu deux premiers mot PROJET PEDAGOGIQUE, l'intérêt étant de répondre aux questions en les reliant au projet. Chaque groupe donnait deux mots qu'ils avaient retenus pour les objectifs du projet pédagogique.

Ces deux méthodes ont été choisies pour permettre de recueillir des informations en peu de temps en présentant davantage de résultats ciblés. En trouvant des mots en relation avec l'animation et le projet pédagogique dans le cadre des valeurs que l'on se fixe pour le projet pédagogique, nous mettons des mots sur nos objectifs.

OFFRIR DES VACANCES MAGIQUES AUX ENFANTS A TRAVERS LA THEMATHIQUE DE L'IMAGINAIRE

SOUTENIR LE BIEN-ETRE ET L'EPANOUISSEMENT DES ENFANTS





LES OUTILS PÉDAGOGIQUES

Les outils pédagogiques sont là pour permettre à l'équipe d'animation et aux enfants de concrétiser les objectifs du projet pédagogique. Ces outils, qui composent notre mallette d'intervention, doivent être utilisés en fonction des besoins spécifiques. En effet, chaque outil possède une ou plusieurs caractéristiques qui le rend non seulement plus adapté à certaines situations, mais aussi à certains individus. Une même action ne peut être identique pour chaque enfant, car chacun a ses particularités.

L'ÉTOILE DE L'IMAGINAIRE

Description : l'étoile de l'imaginaire propose une méthode pour construire un imaginaire en cinq étapes. Il s'agit ici d'un outil déjà existant que nous nous sommes approprié. Voici nos 5 étapes :

- 1 L'univers :** il s'agit du monde dans lequel les animateurs vont transporter les enfants, il faut penser aux détails afin d'être le plus réaliste possible.
- 2 Ce que je fais/mon personnage :** une fois l'univers détaillé, il faut que les animateurs construisent les différents personnages principaux (il peut y en avoir 1 comme plusieurs en fonction du nombre d'animateurs et de l'univers).
- 3 Qui m'aide à le faire :** jouer un personnage principal nécessite des seconds rôles qui aident le ou les personnages principaux à faire avancer l'histoire. Cela peut être un animateur du groupe qui n'a pas de rôle principal, des animateurs d'autres groupes, la direction etc.
- 4 La quête :** c'est le but de notre aventure, pourquoi cet univers ? dans quel but ? comment les personnages interviennent dans le groupe ? quelle sensibilisation pour les enfants ?
- 5 Rôle des enfants :** Que vont faire les enfants ? Quelle participation à la quête ? Auront-ils des personnages à jouer ? des recherches ? des choses à créer ?

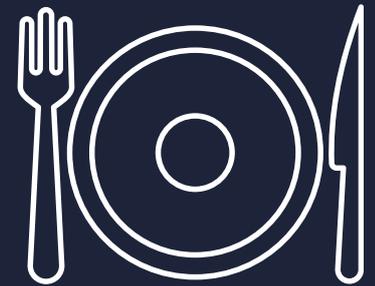
Intérêt : cet outil permet plusieurs choses. Dans un premier temps cela donne de la matière aux animateurs pour construire leurs projets d'animation. Dans un deuxième temps cela permet aux équipes de construire des animations en commun avec un fil conducteur ce qui renforcera le travail d'équipe et son unité.

LE COIN ZEN

Description : Un espace est aménagé dans le hall pour permettre aux enfants de se détendre au calme, avec accès à un canapé, des livres, des couvertures, etc. Cet espace peut être géré par les enfants eux-mêmes afin d'assurer sa quiétude. Le nombre d'enfants est limité à six pour préserver la tranquillité de cet endroit.

Intérêt : Cela permet aux enfants de disposer d'un environnement propice au calme et à la sérénité, ce qui n'est pas toujours possible dans le cadre du groupe où les activités peuvent être bruyantes et dynamiques. Cet espace répond aux demandes spécifiques des enfants, notamment ceux qui souhaitent lire dans un lieu approprié.

LES MISSIONS DES SERVICES DE TABLE



Description : Les missions des services de table visent à permettre aux enfants d'être actifs et non uniquement spectateurs lors des repas à la cantine du Rubi's Cube. Chaque enfant se voit attribuer un rôle à remplir pendant le repas, comme débarrasser ou laver. Les missions sont les suivantes :

Tavernier(e) : il (elle) s'occupe du pot à eau et des verres

Maître du jeu : il (elle) anime le jeu du jour

Ripeur (se) : il (elle) débarrasse toute la table

Maître composteur : il (elle) trie, pèse et jette les déchets de table

Concierge : il (elle) lave la table à la fin du repas

Touriste : c'est le (la) chanceux (se) du jour, il (elle) se détend

Intérêt : Cela permet à chaque enfant de contribuer à la vie quotidienne de la structure et de gagner en autonomie. Il peut réutiliser ces compétences dans le cadre familial ou à l'école par exemple. En ce qui concerne le tri et le pesage, un concours peut être organisé chaque semaine pour motiver les enfants à gaspiller le moins possible de nourriture.

LE DROIT DE NE PAS PARTICIPER

Bien que l'enfant puisse choisir son activité, il arrive que celui-ci ressente le besoin de faire autre chose que ce que l'équipe d'animation propose. Aucune activité n'est donc imposée, et de manière générale, l'enfant peut jouer dans la salle d'activités avec les jeux mis à disposition. Un(e) animateur-trice est toujours présent(e). Il faut également profiter de ce moment pour se questionner sur les attentes des enfants.

La méthode de projet enfant/jeune facilite l'adhésion des enfants aux activités. De plus nous gardons des temps d'activités libres chaque jour, pour qu'ils puissent se détendre comme ils l'entendent en respectant le cadre proposé.



LES SORTIES

La patinoire



Rendez-vous à la patinoire de la ville de Saint-Paul-Trois-Châteaux pour glisser comme des as sur la glace. Maximum 30 enfants sur la glace. Les enfants se rendront à la patinoire par roulement et à pied depuis le Rubis'Cube. La patinoire se situe sur la place Chaussy à Saint Paul Trois Châteaux. Horaires et dates sur la porte du bureau de direction.

Le cinéma



Chaque semaine tous les groupes iront au cinéma. Le trajet se fera en bus à l'aller et au retour (horaires et films disponibles sur la porte du bureau).

Le spectacle de magie

Un spectacle de Ventriloquie/magie aura lieu le jeudi 26/12 à partir de 15h dans la salle des agrès du gymnase du Resseguin. Vous vous rendrez à pied à celui-ci en partant dès 14h35 du Rubis'Cube.

Bricks 4 Kidz

Un intervenant spécialiste des Lego viendra nous rendre visite pour rendre les enfants encore plus forts dans les constructions de tous genres.