



INDICES

RECHERCHE

CONCLUSION



**LOISIRS
AU VENT
VACANCES DE
PRINTEMPS**

**L'accueil de loisirs "Loisirs au vent"
est situé à Tulette , espace Serge Volle.**

**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.**

Du 07 au 18 Avril 2025

Sommaire



Le thème des vacances et l'équipe



Les objectifs généraux



Les outils pédagogiques



Les sorties



L'évaluation





Le thème des vacances et l'équipe

Le projet pédagogique s'intitule "À la découverte des enquêtes." Il proposera une immersion captivante dans l'univers de l'investigation et de la résolution de mystères.

À travers des activités variées, comme des jeux de rôle, des analyses d'indices, des résolutions d'énigmes et bien plus encore, les enfants seront amenés à adopter une démarche de réflexion et d'analyse pour résoudre des enquêtes fictives. Les enfants apprendront également à observer leur environnement avec un regard plus précis, tout en prenant plaisir à collaborer et à échanger.

L'équipe pédagogique se compose, pour les vacances d'hiver, de deux animatrices, d'un directeur et d'une directrice. Les enfants sont divisés en deux groupes : les plus de 6 ans et les moins de 6 ans. Ils seront amenés, tout au long des vacances, à partager des temps d'animation ensemble, tout en s'adaptant au rythme de chacun d'entre eux.

Animatrices Semaine 1



Animatrices Semaine 2



Direction





Les objectifs généraux

Afin de guider l'équipe tout au long de cette période, nous mettons en place des objectifs généraux qui constituent les fondements de notre projet pédagogique.

Ces objectifs sont élaborés avec les animateurs en utilisant une méthode que nous avons choisie, car elle est adaptée à la taille de notre petite équipe (deux animateurs) et à notre volonté de permettre à chaque animateur de s'appropriier un ou plusieurs objectifs pour les mettre en œuvre dans son projet d'animation. Ainsi, nous nous assurons que chaque animateur trouve sa place et, à son tour, permette à chaque enfant de s'intégrer dans son groupe en faisant ses propres choix.

Pour ce faire, nous allons utiliser la méthode dite du ***messenger éducatif***, en partant d'une valeur du projet éducatif jusqu'à l'élaboration des objectifs opérationnels. Cette approche permettra à l'équipe de direction de co-crédier les objectifs généraux en s'appuyant sur les données issues de la réflexion de l'équipe d'animation.

Pour cette courte période de vacances (deux semaines), nous avons fait le choix de ne retenir que deux objectifs afin de s'assurer de les atteindre.

optimiser la
concentration,
l'observation
et l'esprit d'équipe

développer la réflexion
autour des jeux
d'enquête de la semaine





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 pédagogique, doivent être utilisés en fonction des besoins spécifiques. En effet, chaque outil possède une ou plusieurs caractéristiques qui le rendent 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.

Le circuit de l'imaginaire

Le circuit de l'imaginaire est une méthode permettant de construire un imaginaire en cinq étapes afin d'améliorer la qualité du projet d'animation. Il s'agit d'un outil déjà existant que nous nous sommes approprié afin qu'il nous corresponde.

Voici nos cinq 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** Le ou les rôles principaux : une fois l'univers détaillé, il faut que les animateurs construisent le ou les rôles 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, les membres de 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 ? En résumé, ce sont les détails qui regroupent les trois étapes précédentes.
- 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, il donne de la matière aux animateurs pour construire leurs projets d'animation. Dans un deuxième temps, il permet aux équipes de concevoir des animations en commun autour d'un fil conducteur, ce qui renforcera le travail d'équipe et son unité.



Les sorties

Jeu de piste à Tulette

Nous sommes en 1912, Paul Ruat prépare son discours pour l'inauguration de la nouvelle mairie de la ville. Mais il a perdu quelque-chose de très important pour cet événement. Pour l'aider à retrouver ce qu'il a perdu il te faudra arpenter les rues du cœur de ville de Tulette. En partenariat avec l'office de tourisme Drôme Sud Provence

Jeu de piste Suze la Rousse

Marguerite des Baux, dont la chevelure de feu aurait donné son nom à la ville, a perdu un objet qui lui est cher. Pour le trouver, il te faut arpenter les rues du cœur de ville et suivre les indices.

En partenariat avec l'office de tourisme Drôme Sud Provence

Ferme pédagogique

Une ferme pédagogique mobile permettra aux enfants de découvrir le monde rural de manière concrète et immersive. Les animaux seront présents de 9 h à 12 h dans la cour du centre. Cette activité contribuera à atteindre nos objectifs en développant le sens de l'observation et la curiosité des enfants.

Intercentre au Rubi's Cube

Un inter-centre entre nos deux ALSH permet de favoriser la rencontre et l'échange entre des enfants de différents horizons, renforçant ainsi la socialisation. Les enfants de Loisirs au vent seront donc mélangés avec ceux du même âge au Rubis Cube. Les animateurs seront également présents avec eux dans les groupes afin que les enfants ne soient pas sans repère.



L'évaluation

Le tableau de bord

Voici un aperçu ci-dessous de notre nouvel outil d'évaluation "le tableau de bord" qui sera à disposition des équipes d'animation.

- 1** Avancée du projet d'animation : en pourcentage, à réguler tout du long de la semaine en fonction de l'avancée du projet.
- 2** Les objectifs :
 - Adaptation des objectifs : identifier si les objectifs permettent de mettre en place des activités et animations cohérentes avec la tranche d'âge de votre groupe
 - Atteinte des objectifs : Est ce que nous avons pu mettre en pratique les objectifs du projet pédagogique? Si non pourquoi?
- 3** Motivation des enfants : mesurer grâce à des outils de votre création l'implication des enfants et le reporter sur le compte-tour en fonction des 5 émoticônes représentant 5 humeurs différentes de l'enfant
- 4** Comment vas-tu ? : destiné aux animateurs, chaque matin il faudra se positionner en fonction des trois voyants possibles, représentant là aussi différentes humeurs. Cela permettra pour l'équipe de direction de connaître au mieux l'humeur de l'équipe d'animation afin de les accompagner au mieux.

