

VACANCES D'HIVER

ANNEXE
PÉDAGOGIQUE

Loisirs AUVENT

L'accueil de loisirs "Loisirs au vent"
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.

Du 10 au 21 février 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

Notre thématique pour les vacances de cet hiver portera sur la découverte du territoire Drômois. En effet, nous bénéficions d'une situation idéale en plein cœur de la plaine de la vallée du Rhône. Pour ce faire nous emmènerons les enfants dans différents lieux emblématiques du sud de notre département. Des Baronnies Provençales au massif de Barry et ses innombrables recoins chargés d'histoire, sans oublier le village de Suze la Rousse ou encore Tulette.

L'équipe pédagogique se compose, pour les vacances d'hiver, de 3 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 à chacun d'entre eux.

Animatrices Semaine 1

Romane

Stella

Animatrices Semaine 2

Nadia

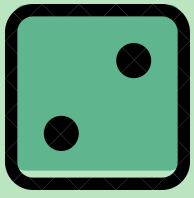
Stella

Direction

Cindy

Clément





Les objectifs généraux

Afin de guider l'équipe tout au long de cette année, 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 (trois animateurs) et à notre volonté de permettre à chaque animateur de s'appropriier un ou plusieurs objectifs pour les mettre en œuvre dans le 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-créditer 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 qu'un seul objectif afin de nous assurer de l'atteindre.

La découverte du
territoire





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

Balade contée à Sahune

Nous nous rendrons à Sahune, non loin de Nyons, en plein cœur des Baronnie Provençales, pour une immersion dans le temps.

Sophie Deplus nous fera découvrir son vieux village, abandonné depuis le XIXe siècle, au travers d'une balade contée, adaptée aux enfants. Nous pourrons y explorer les vestiges d'ateliers de cordonniers, une ancienne église paroissiale, ainsi que les restes du château féodal et de sa chapelle...

Visite du massif de Barry

Nous nous rendrons dans le massif de Barry, fameuse colline qui sépare les villes de Bollène et de Saint-Paul-Trois-Châteaux et qui abrite le village de Saint-Restitut.

Nous nous concentrerons sur le village troglodytique de Barry. Nous profiterons également de notre visite pour observer la boule météo ainsi que les souterrains.

Course d'orientation

Les enfants se rendront dans le parc du magnifique château de Suze-la-Rousse afin de réaliser une course d'orientation dans cet écrin de verdure de plus de 23 hectares. Ils pourront ainsi découvrir l'ancien jeu de paume, le pigeonnier ou encore la chapelle, tout en s'amusant en équipe.



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 animation 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.

