

Projet Pédagogique ACM Jardin de Toni mercredis 2017 2018



Maison de l'Enfance

Grandir à loisir !

B I L L È R E

Le Jardin de Toni - Ferme pédagogique
Allée du Lacaou - 64140 Billère - 05.59.72.57.56

Table des matières

1. La structure	4
L'équipe pédagogique	4
La structure	4
Les horaires des ACM	4
Autres horaires	5
Tarifs et dossier d'inscription	5
Présentation du Jardin de Toni	5
Les activités	5
Les locaux	6
Les animaux	6
Le matériel, les véhicules	6
Le plan de l'ACM	7
La restauration	7
2. La pédagogie	8
Les finalités	8
Les objectifs pédagogiques	8
Le rôle l'adulte	10
Les projets d'animations et d'activité	10
3. Organisation	11
Matériel pédagogique projet d'animation Vie quotidienne	11
Où peut-on aller aujourd'hui ?	11
Les enfants fermiers	11
Les graines de liberté	11
Le quoti café	12
Journée type au Jardin de Toni	12
Règles de fonctionnement pour l'équipe pédagogique	13
La communication	15
Avant	15
Pendant	15
Après	15
Planning, organisation	15
Préparation de l'ACM	16
Le recrutement	16
Les réunions	17
Passerelle entre les trois structures	17
Délégation de direction	17

4. Évaluation	17
Les enfants	18
Les parents	18
L'équipe	18
5. Annexes	19
Place du projet d'animation dans l'ACM	19
Les six fonctions de l'animateur	21
Les fonctions du directeur	21
La fiche de sortie	21
Le registre d'infirmier	21
Le contenu de la trousse à pharmacie	22
Évacuation d'urgence des locaux	23
Numéros utiles	23
Modèles outils Les Graines de Liberté	23
Idées d'activités par espaces	23

1. La structure

❖ L'équipe pédagogique

Période	mercredis
Directeurs/trices	<i>Anne Di Schino BPJEPS</i> <i>Nathalie Brunel BAFD</i> <i>Jérôme Martin DESJEPS</i>
Animateurs/trices	<i>Cindy Bercovitz Stage BAFA</i> <i>Paul Vilaire BAFA</i> <i>Salomé Faribault DUT</i> <i>Loica DIGON GARCIA BAFA</i>

❖ La structure

Le Jardin de Toni est une des trois structures de l'Association Maison de l'Enfance de Billère, créée en 1981. Celle-ci est affiliée Francas.

Les deux autres structures sont :

- la Maison de l'Enfance (avec en plus un secteur jeune),
- la Maison de la Petite Enfance (avec en plus le LAEP : un accueil parents/enfants).

Le Jardin de Toni est une ferme pédagogique associative ayant plusieurs fonctions. C'est un ACM (Accueil Collectif de Mineur déclaré auprès de la DDCS) qui peut accueillir jusqu'à 49 enfants de 5 à 12 ans sur les temps de vacances scolaires, mais aussi les mercredis. Nous proposons aussi des activités accessoires (séjours de 1 à 3 nuit déclarés auprès de la DDCS) hors du centre de loisirs sur les temps de vacances scolaires.

La ferme accueille également des professionnels de l'éducation (classes, crèche, ITEP, ACN...) et des visiteurs (parents, grands parents, ...). (tarifs et modalités d'accueil des professionnels disponible sur www.maisonenfance64.fr ou sur demande par mail)

Contact:

Jardin de Toni
Allée du Lacaou
64140 Billère
05.59.72.57.56
05.59.62.21.02 (secrétariat)
jardinetoni@orange.fr

❖ Les horaires des ACM

Les enfants sont accueillis au Jardin de Toni de 7h45 à 18h30 :

- pendant les vacances scolaires (sauf Noël) du lundi au vendredi,
- pendant les mercredis scolaire.

❖ Autres horaires

Pour les ACM extérieur, les horaires sont de 9h15 à 16h30 (sur réservations)

Pour les visiteurs de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 17h00. (les mercredis de l'année scolaire et pendant les vacances scolaires de l'académie de Bordeaux) (sans réservation)

❖ Tarifs et dossier d'inscription

Disponible sur www.maisonenfance64.fr

❖ Présentation du Jardin de Toni

Le Jardin de Toni est implanté dans la commune de Billère proche du Bois du Lacoü dit le « bois d'amour ».



Le Jardin de Toni est une ferme pédagogique créée en 1992 par un groupe d'animateurs et d'enfants. C'est une ferme à l'échelle des enfants, sans production agricole.

● **Les activités**

Elles sont tournées essentiellement vers la vie quotidienne du centre (le soin des animaux de la ferme, le bricolage, la préparation des repas, la découverte de la nature, le jeu libre...)

● **Les locaux**

Les locaux du Jardin de Toni sont situés dans la maison Triep-Capdevielle. La maison est divisée en deux étages (plus des combles, interdits d'accès) :

- le rez de chaussée comporte une salle de loisirs, une cuisine, les toilettes pour les enfants, une toilette pour les adultes, une toilette handicapée et un local à infirmerie avec une douche,
- l'étage est constitué d'une salle de repos, une salle dite d'expérimentation et une salle dédiée aux transformations de produit (tissage, pain, fromage...).

Différents espaces extérieurs à la maison sont accessibles aux enfants :

- le verger : des tables de pique-nique et un barbecue y sont installés,
- la cour de la ferme : le local bricolage, les clapiers et le poulailler,
- des bâtiments d'animaux : la chèvrerie, l'écurie, la bergerie et la porcherie,
- des prêtres, des parcs
- le bord de la rivière,
- le potager,
- le terrain d'aventure,
- les espaces extérieurs (Bois d'Amour, le Bois du Lnot le stade, l'agglomération,...)

La sécurité du site:

Le site est clôturé et les bâtiments sont sous alarme. Pendant la journée, l'accès au centre se fait par le petit portail en face de la maison (il se verrouille à l'aide du loquet situé en haut du portail), une attention toute particulière doit être portée à la fermeture de celui-ci.

● **Les animaux**

La présence des animaux est un point important dans le projet pédagogique du Jardin de Toni. Nous y trouvons : un âne, un cochon, des chèvres, des moutons, des lapins, un canard, des oies, des poules.

● **Le matériel, les véhicules**

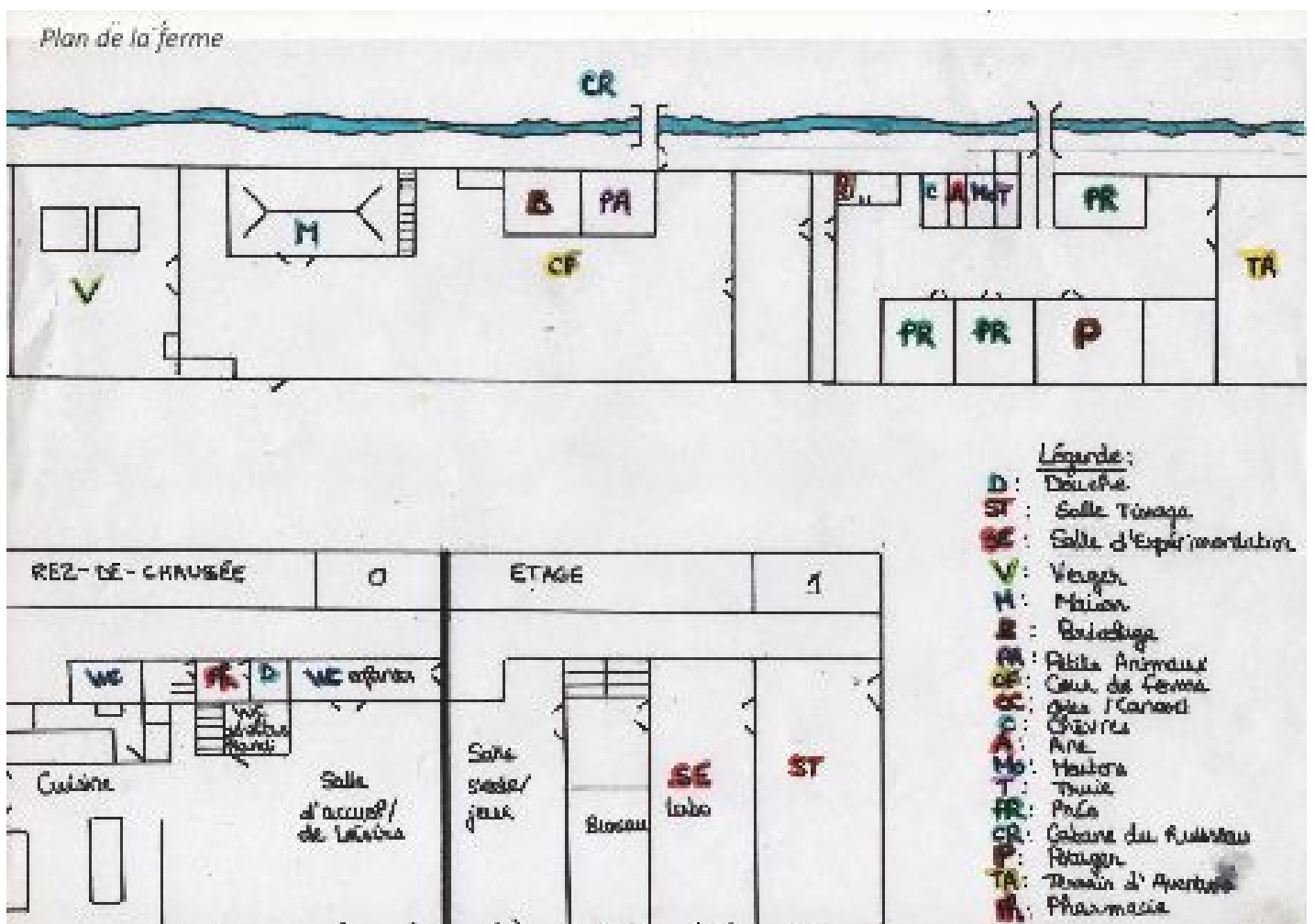
Nous disposons pour le transport de deux trafics d'une capacité de 9 places chacun, partagés avec les autres structures de la Maison de l'Enfance, et d'un véhicule « multiservice » de 9 places.

En cas de besoin, nous faisons appel à la société de transports en commun « Peyrucq » (Aubertin-64).

Le Jardin de Toni possède un ensemble varié de matériels mis à disposition des enfants pour la réalisation des différentes activités :

- bricolage : clous, marteaux, tournevis, perceuse/visseuse, scies, étable, scie sauteuse...
- jardinage : pelles, râpeaux, pioches, brouette, arrosoirs, bottes...
- soin aux animaux : pelles, brosses, arrosoirs, brouettes, mireuse, couveuse, fourche...
- découverte de la nature : boîtes, épuisettes, loupes, vivariums, loupe binoculaire, guides...
- cuisine : plats, balance, moules, couverts, four, réfrigérateur, baratte, écrémeuse...
- arts manuels : peintures, crayons de couleur, feutres, feuilles, pâte à modeler, colles, ciseaux, scotch, matériels de récupération...
- loisirs : jeux de société, balles, raquettes, ballons, Lego, Kapla, jouets divers, livres...
- mobilier extérieur: table de pique nique, bancs, chaises

● **Le plan de l'ACM**



- **La restauration**

Les enfants présents dès le matin partent du Jardin de Toni directement à la cantine. Les enfants des groupes scolaires de la commune de Billère sont récupérés dans chaque groupe scolaire puis rejoignent la cantine.

Les enfants mangent à la cantine du groupe scolaire Mairie. Le trajet se fait en bus (Peyrucq).

2. La pédagogie

Le jardin de Toni s'appuie sur le Projet Éducatif de l'Association de La Maison de l'Enfance de Billère. (voir annexe du projet éducatif au projet d'activité).

❖ Les finalités

- Être auteur et acteur de ses vacances,
- Permettre la découverte par l'expérimentation,
- Coopérer,
- Sensibiliser à l'environnement et au développement durable.

❖ Les objectifs pédagogiques

Vous y trouverez :

- les **Objectifs Généraux**,
- les Objectifs Opérationnels
- les Moyens et Outils pour les atteindre.

Permettre à l'enfant de se construire psychologiquement, physiologiquement et physiquement.

Permettre à l'enfant d'organiser son temps de loisirs et de faire des choix :

- Montrer à l'enfant comment utiliser l'outil « Où va-t-on aujourd'hui ?... », puis le laisser utiliser tout seul,
- Aider l'enfant à développer son sens critique et à trouver les réponses par lui même,
- Laisser l'enfant se tromper et expérimenter (rater sa pâte à crêpe, cuire beaucoup trop le gâteau, utiliser le marteau tout seul et se tromper de sens pour taper, mettre de la paille à la place du foin dans les mangeoires, etc...),

- Concevoir des espaces permettant aux enfants de faire ou de ne pas faire.

S'impliquer dans la vie quotidienne et collective du centre :

- Avec l'outil « Enfants fermiers », les enfants s'occupent d'ouvrir les enclos des animaux le matin,
- Laisser un enfant distribuer les petits papiers du rangement lors de l'appel de 14h,
- Laisser les enfants débarrasser tous seuls les tables (repas, goûter...),
- Laisser les enfants présenter l'outil « Où va-t-on aujourd'hui ?... »,
- Laisser les enfants choisir leur tâche à accomplir lors des repas à la ferme.

Amener les enfants à s'approprier la ferme par la décoration, l'aménagement des espaces :

- Laisser de l'espace aux enfants pour qu'ils puissent accrocher leurs créations,
- Valoriser leur réalisation (exposition, mur d'expression, etc...),
- Les accompagner sur les différents moyens d'expression.

Permettre aux enfants d'accéder librement aux espaces et aux matériels :

- Laisser les jeux de société, les jeux de la salle de repos, ou les jeux extérieurs en libre accès,
- Laisser les outils du bricolage en libre accès et l'espace ouvert, sauf les appareils électriques (accompagné d'un animateur),
- Chaque espace est sécurisé par un animateur, ce qui permet aux enfants de circuler librement sur la structure.

Éduquer à la citoyenneté.

Favoriser le recyclage et la gestion des ressources au sein du centre :

- Créer des affichettes avec les enfants pour les sensibiliser sur le tri sélectif,
- Réaliser un projet sur le tri sélectif,
- Créer des pictogrammes pour sensibiliser sur le gaspillage d'énergie et du matériel,
- Utiliser les poubelles jaunes de recyclage et vertes de compostage,
- Proposer l'activité menée basée sur le recyclage.

Sensibiliser l'enfant à l'environnement (naturel, humain, culturel) :

- Réaliser des animations en extérieur,
- Rencontrer des personnes ressources (un jardinier, un potier, un forgeron, etc...),
- Mettre en place des activités de découverte de l'environnement.

Apprendre à décider, s'écouter, s'organiser au sein d'un groupe :

- Lors de l'appel, donner la parole aux enfants,
- Lors du goûter, débattre, lancer un sujet/débat,
- L'outil « Graine de liberté » (règle de vie) et le « Mur d'expression ».
- Organiser une fois par mois un grand jeu

Responsabiliser les enfants sur les tâches et le matériel pendant l'activité :

- Les faire ranger l'activité,
- Donner le cadre avant de commencer une activité,
- Laisser les enfants utiliser le matériel seul (peinture, jeux de société...),
- Accompagner les enfants dans l'utilisation du matériel.

Favoriser le lien avec les familles.

Informers les parents sur le projet, l'organisation des journées et le planning des animations :

- Panneau de communication pour les parents,
- Site internet à jour,
- Journal interne fait par les enfants.

Créer des situations d'échange sur les temps d'accueil :

- Avoir un animateur café (« Quoti-Café »),
- Organiser chaque mois un temps festif pour les parents (repas du soir, goûter...),
- Utiliser un outil d'évaluation.

Proposer aux parents de participer aux temps d'animation :

- Affiches sur le panneau « parents » des sorties à venir,
- Organiser une fois par mois un temps d'animation (kermesse, atelier bricolage, jeux de société, etc...),
- Laisser les parents venir s'ils le souhaitent sur les temps d'activités.

Favoriser l'accueil aux personnes en situation de handicap.

Faciliter la relation entre la famille et l'équipe pédagogique de la structure :

- L'éducateur et la famille viennent, en amont, sur la structure pour préparer l'accueil,
- L'équipe pédagogique et les éducateurs s'assurent de la continuité du projet individuel de l'enfant,
- Un bilan sera effectué en fin d'accueil.

❖ Le rôle l'adulte

L'adulte devra avant toutes choses assurer la sécurité physique, psychologie et physiologique des enfants, de lui même et des autres adultes.

Quelques point essentiel pour mener à bien le projet pédagogique:

L'animateur doit pouvoir amener du contenu, des propositions d'action.

Il enrichit et fait évoluer l'action de l'enfant en apportant différentes techniques.

L'animateur est quelqu'un de responsable et très vigilant à la sécurité des enfants.

Il est disponible et reste à l'écoute des enfants.

Il est entre planification et improvisation : l'intervention de l'animateur devra être pesée.

Il accompagne l'activité plutôt qu'encadre l'enfant.

Il doit prendre en compte que, dans un projet d'animation, il y a des temps forts (activité forte) et des moments de faiblesse qui sont eux aussi des apprentissages. Il doit donc mettre en place des outils qui permettent au groupe de garder le fil conducteur du projet, avec par exemple des temps de régulation. On revient sur ce que les enfants ont déjà produit, sur tout le cheminement du projet d'animation et sur les actions à venir (par exemple des rendez-vous avec des personnes ressources, les sorties prévues ou bien la date d'échéance du projet). Il doit aussi laisser le temps de la réflexion. En effet le ralentissement du projet d'animation n'est pas néfaste. Il permet à l'enfant une certaine remise en question sur le « pourquoi de l'action ».

Il pose les limites du champ d'action et le cadre de la relation validé par tous.

Il est un facilitateur, c'est à dire qu'il produit beaucoup de travail en amont, il anticipe les difficultés que peut rencontrer l'enfant.

Il est un observateur attentif des enfants afin de répondre au mieux à leurs besoins, par conséquent connaît son public, ses capacités, ses besoins, ses envies...

Il doit mettre l'enfant au centre de la réflexion, mettre de côté dans un premier temps les conditions matérielles et humaines.

Il crée les conditions favorables en diversifiant l'offre des propositions d'animations avec des espaces permanents, de projets, d'événements...

Il met en place différents niveaux de fonctionnement dans ces espaces : espaces accessibles en permanence, d'autres avec l'animateur ou bien un coin de discussion collectif...

Il facilite la communication en laissant les traces des actions (écrits, expositions...) comme défini dans la pédagogie de projet.

Il doit permettre à l'enfant de se repérer dans le temps avec par exemple l'utilisation de la frise, qui est un atout car utilisé dans le milieu scolaire donc repéré et compris par les enfants.

Il doit mettre en place des temps d'expression avec par exemple la concertation, la régulation, et la coopération qui permettent de faire le point sur le projet et l'activité.

Il adapte la communication à l'enfant en s'adressant à lui directement.

Il échange avec d'autres professionnels son expérience, il coopère lui aussi.

Il évalue son travail et si nécessaire se forme. Il progresse et accepte d'être évalué.

Il travaille aussi bien en équipe que seul.

L'équipe doit mettre en place des équilibres entre des activités de sollicitation (relation d'aide, l'animateur ne s'enferme pas dans une activité, il rebondi sur les idées des enfants), et des activités structurées (il se pose avec les enfants, il prépare et pense son activité).

❖ Les projets d'animations et d'activité

Le projet pédagogique du Jardin de Toni se décline en plusieurs projets d'animations. Le premier répond à l'ensemble des objectifs pédagogiques, il s'intitule "Vie quotidienne". Les projets d'activités qui en découlent sont les suivants:

- repas à la ferme
- sorties de proximités
- grand jeu collectif
- temps de parole
- les enfants fermiers
- le quoti café

- le rangement
- les graines de liberté

Le deuxième projet d'animation est laissé libre cour à l'animateur. Celui-ci est libre de construire celui-ci (exemple: cirque) et de le décliner en plusieurs projet d'activité (rencontre d'un clowns, mise en scene d'un spectacle...)

(Voir en annexe l'architecture des différents projet d'un ACM)

3. Organisation

❖ Matériel pédagogique projet d'animation Vie quotidienne

● Où peut-on aller aujourd'hui ?

Des panneaux représentant les différents espaces de la ferme sont à disposition des enfants toute la journée.

Ces panneaux sont présentés à chaque temps d'appel (matin et après midi) afin que les enfants sachent où ils ont le droit d'aller sur la ferme, mais aussi si il y a des sorties de prévues.

Ce sont les enfants qui présentent ces panneaux au groupe et aux animateurs de les mettre à jour dans la journée.

● Les enfants fermiers

Tous les matins, un groupe d'enfants (7-8 enfants) va s'occuper des animaux avec un animateur.

Les enfants sont choisis par un animateur, qui essaiera de faire une rotation dans la participation des enfants (par ex, sur une période de vacances, on essaye de faire passer tous les enfants).

Tous les enfants inscrit et présent sur le site au moment de ce temps doivent y participer.

Lors de ce temps, l'animateur accompagne les enfants dans cette tâche : donner à boire, à manger, les soigner si besoin et les sortir de leurs enclos selon la météo.

Il s'agit de responsabiliser les enfants et de leur faire comprendre que les animaux ne sont pas là que pour être câliné, et qu'il faut s'en occuper. C'est aussi un temps privilégié pour les enfants : ils ne sont pas nombreux et ils peuvent prendre le temps de dire bonjour aux animaux, d'échanger avec l'animateur.

Un animateur est choisi pour être le référent sur le temps enfant fermier. Il sera l'animateur spécialisé sur le soin aux animaux.

● Les graines de liberté

Pour répondre à l'objectif du vivre ensemble et permettre à chaque enfant de repérer la liberté qu'il peut avoir sans en oublier le cadre, l'équipe pédagogique a mis en place l'outil « Graines de Liberté ».

Chaque enfant part avec 20 graines de liberté.

Il peut par exemple en gagner s'il : aide à préparer le goûter, nettoie l'enclos d'un animal, aide un animateur... .

Il peut par exemple en perdre s'il : insulte un camarade, maltraite un animal, tape un camarade... .

Des élections sont organisés à chaque période (mercredis et vacances) pour élire les enfants qui feront partis du Conseil des Graines pour l'année scolaire. Ils sont élus par les enfants de l'ACM. Un animateur permanent est présent pendant le Conseil afin de réguler le temps si nécessaire.

Pendant chaque goûter, le Conseil se réunit afin de distribuer ou d'enlever les graines.

A la fin du goûter, pendant le rassemblement, l'animateur fait le compte rendu du Conseil et annonce les enfants qui ont perdu et gagné des graines.

Le Conseil des Graines peut proposer d'ajouter ou d'enlever des actions à celles déjà existantes et d'attribuer le nombre de graines gagnées ou perdues.

● Le quoti café

Tous les soirs un animateur installe un coin info pour les parents : le « Quoti café ».

L'animateur responsable de cet espace doit se rendre disponible pour les parents afin de répondre à leurs questions, les informer sur les prochaines sorties ou même échanger sur la journée de leur enfant.

Il propose aussi aux parents une collation (biscuits, jus de fruits, café, thé...).

Chaque animateur peut installer le Quoti café où il veut et le présenter de la façon qui lui plait.

Il a à disposition une affiche "quoti café", un panier (café biscuit...), la boîte "juste une petite question", le programme.

❖ Journée type au Jardin de Toni

Horaires	Les enfants	L'équipe pédagogique
7h45	- jeux en autonomie au rez-de-chaussée - petit déjeuner en libre service	- garderie gérée par un directeur - installation jeux et petit déjeuner - mise en place de la maison : ouvrir les volets, portes, vérifier les sanitaires (papier toilette, serviette, savon...)
9h00	- jeux en autonomie dans la maison - activité menée à l'étage - petit déjeuner en libre service - enfants fermiers	- arrivée de toute l'équipe - un animateur à l'étage qui gère l'espace accompagne les enfants dans le jeu - un animateur au rez-de-chaussée qui gère et note l'arrivée des enfants, joue avec eux, dirige les enfants fermier à l'extérieur et le pointe sur le matériel dédié - un animateur part s'occuper des animaux avec les enfants, il pointe les enfants partis avec lui sur le matériel dédié. - 2 animateurs reste avec les enfants, les autres travaillent sur le projet.
9h45-10h00	- rangement des jeux - regroupement pour l'appel	- rangement de l'activité menée et des jeux - rassemblement des enfants présents dans la maison
10h00-10h15	- appel - lecture du panneau « Où peut-on aller aujourd'hui ? » - temps de parole	- appel - lecture du panneau « où peut-on aller aujourd'hui ? » - régulation si nécessaire

		- l'animateur fermier prend le temps de finir, il n'est pas obligé de rejoindre le groupe pour l'appel
10h15-11h45	- libre accès en fonction des espaces ouverts	- un animateur gère le BM, V et HM, l'autre la CF, ils proposent une activité, assure la sécurité, accompagne les enfants - le reste de l'équipe part à la ME à 11h pour faire les navettes cantines
11h45-12h00	- rangement - passage aux toilettes, changement des chaussures - regroupement pour la cantine	- rangement - regroupement pour la cantine
12h00-12h15	- départ en bus pour la cantine - les enfants inscrits à la ME rejoignent l'animateur dans le bus	- départ en bus pour la cantine, l'animateur informe les animateurs de la ME sur le nombre d'enfants à récupérer
12h15-12h45	- repas	- repas : un animateur par table qui veille au bon déroulement du repas
12h45-13h00	- fin du repas - retour au Jardin de Toni	- retour au Jardin de Toni en bus
13h00-13h45	- retour de la cantine - temps de silence (5 min) - rassemblement pour écouter les consignes du temps calme et choisir un espace (haut de maison ou bas de maison) - jeux libres et calmes	- 5 min de silence à demander - donner les consignes du temps calme (tous les animateurs n'ont pas l'obligation d'être avec les enfants) - rotation de l'équipe (pause 30 minutes) - mettre à disposition le matériel prévu à ce temps de silence - préparation des activités/sorties de l'après midi - préparer le tirage des couleurs pour le rangement - accueillir les parents et enfants
13h45-14h00	- rangement	- rangement
14h00-14h15	- tirage des couleurs pour le rangement - appel : l'enfant répond par la couleur qu'il a pioché - lecture du panneau « où peut-on aller aujourd'hui ? » et temps de parole des enfants	- appel - temps de parole et régulation si nécessaire
14h15-16h15	- libre accès en fonction des espaces ouverts	- un animateur par espace propose une activité, assure la sécurité, accompagne les enfants
16h15-16h30	- rangement	- rangement
16h30-17h00	- goûter : je choisis l'espace où je veux goûter - réunion du Conseil des graines - à la fin du goûter : on débarrasse dans les caisses, on nettoie la table	- goûter : répartition des enfants en plusieurs groupes (en hiver, goûter à 16h00) - un animateur présent au Conseil des graines
17h00-17h15	- regroupement : bilan du Conseil des graines et consignes du rangement	- regroupement : bilan du Conseil des graines et consignes du rangement
17h15-17h45	- rangement de la ferme tous ensemble - fin du rangement : BM, V, HM et CF restent ouverts	- rangement : un animateur par espace avec les enfants - fin du rangement : un animateur en cours de ferme, un en bas de maison, verger et un au Quoti-Café
17h45-18h15	- jeux libres en attendant les parents	- un animateur peut se détacher pour préparer l'activité menée du lendemain
18h15	- fin de la journée	- débriefing de la journée
18h30		- fin de journée pour les animateurs
18h45		- fin de journée pour les directeurs

❖ Règles de fonctionnement pour l'équipe pédagogique

Lors du début des vacances d'été, les animateurs évoluent et tournent sur les différentes possibilités et espaces durant la première semaine puis ils se spécialisent sur 1 ou 2 espaces.

Les espaces

- ranger son espace après utilisation de manière à donner envie aux prochains utilisateurs

Les regroupements	- tout le monde est assis (sur une chaise, au sol...) même les adultes
Les déplacements	- dans le bus, tout le monde est assis avec la ceinture de sécurité - les enfants attendent l'arrêt complet du bus avant de se lever de leur siège - au retour de la cantine on descend en marchant - on doit respecter le code de la route
Bas de maison	- utilisation de l'ordinateur : le matin, au temps calme et le soir quand les enfants doivent rester dans la maison - le meuble d'accueil : il ne sert ni à ranger les affaires des enfants ou des adultes, ni à stocker son matériel d'animation
Cuisine	- ne pas laisser un appareil électrique allumé sans surveillance - remettre en état les appareils électrique après utilisation (mise en valeur) - le frigo doit être utilisé pour la nourriture du centre le matériel de la cuisine est destiné uniquement à l'alimentaire - les préparations des enfants doivent être mangé au moment des repas
Pharmacie/Douche	- ne pas donner des médicaments sans ordonnance - ne pas stocker ses affaires dans la pharmacie mais dans le local
La salle de repos	- ne pas monter sur la cabane en bois - les enfants ne sont pas autorisés à ouvrir et fermer les volets seuls
Le laboratoire	- la mireuse et les microscopes doivent être utilisés sous la surveillance d'un animateur
La salle tissage	- les enfants n'ont pas le droit de passer par la porte qui donne sur l'extérieur (sauf en cas d'incendie) - ne pas monter sur les meubles - le matériel rangé dans les placards doit être utilisé avec un animateur - les enfants ne peuvent utiliser que les bobines de fils présent sur le dévidoir
Le bricolage	- ne pas sortir les outils du bricolage sauf sous la responsabilité d'un adulte - ne pas aller dans la réserve sans la permission d'un animateur - les caisses d'activité doivent être demandée à l'animateur - remettre en état les appareils électrique après utilisation (mise en valeur)
Le verger	- ne pas monter sur les tables et chaises - ne pas monter sur le bloc béton du barbecue - le barbecue ne sert pas de jeu à la dinette - les enfants ne doivent pas dépasser les traits rouges sur les branches du figuier - les enfants ne peuvent pas monter au pommier
Les petits animaux	- ne pas passer utiliser l'escalier en fer (sauf en cas d'incendie)

Les grands animaux	- les lapins restent aux petits animaux
Le potager	- quand on prend un lapin, il faut être assis - ne pas monter sur les rochers - ne pas monter sur le bloc de béton à côté du fumier - il doit être fermé à clef à chaque fin d'activité - les enfants ne ramassent les légumes que sous la conduite d'un animateur
Le terrain d'aventure	- les limites : la clôture après le ruisseau et le chemin sur la droite
La cabane du ruisseau	- les enfants ne doivent pas monter sur les blocs de cailloux - les enfants ne doivent pas marcher dans le ruisseau pieds nus - les enfants peuvent s'asseoir sur le pont et enlever leurs chaussures
Les animaux	- ne pas maltraiter un animal

❖ La communication

● Avant

- Donner des plaquettes d'information et/ou d'inscription aux familles
- Distribuer des plaquettes d'information (écoles, maisons de l'enfance...)
- Afficher sur le site des informations sur l'ACM
- Réaliser des portes ouvertes
- Organiser une soirée d'inscription pour présenter l'été aux parents
- Organiser une journée Portes Ouvertes

● Pendant

- Prévenir des sorties grâce au « Quoti-Café »
- Donner les autorisations de sortie
- Afficher les photos des activités pour les valoriser
- Utiliser le panneau d'information au rez-de-chaussé
- Inviter les familles à participer à nos activités
- Organiser une soirée de clôture de l'été

● Après

- Laisser les panneaux de valorisation des activités
- Site internet
- Photos, retours, bilans

❖ Planning, organisation

A chaque réunion de préparation, l'équipe pédagogique se positionne dans ce tableau. Il permet de visualiser le planning de la journée et aussi de la semaine.

L'animateur peut anticiper pour préparer ses activités.

Planning organisation et activités Toni et groupes

Toni										
	lundi		mardi		mercredi		jeudi		vendredi	
Accueil le matin 7h45 à 10h	G AF	AM	G AF	AM	G AF	AM	G AF	AM	G AF	AM
Activités du matin 10h à 12h										
repas 12h à 13h										
temps calme 13h à 14H										
Activités après-midi 14h à 16h30										
Goûter 16h30 à 17h00										
Rangement 17h à 18h30	AC		AC		AC		AC		AC	
Soirée										
Remarques										
Groupes										
Matin										
Après-midi										

❖ Préparation de l'ACM

• Le recrutement

- Visite du site
- Tour de table
- Présentation de la structure (site, équipe, association, projet pédagogique)
- Parler du projet, de la pédagogie active, de la façon de travailler, insister sur le rôle de l'animateur
- Parler du contrat et de la mission du candidat
- Présentation du candidat (parcours, expériences, questions précises)
- Exemple de questions à poser au candidat :
 - Se servir de ce que le candidat a dit lors de sa présentation
 - Est-ce qu'il/elle a déjà travaillé avec des animaux ?
 - Est-ce qu'il/elle a déjà travaillé en équipe ?
 - Quelle activité aimerais-tu mettre en place ?
 - Des loisirs/compétences qui peuvent être valorisés au Jardin de Toni ?
 - Est-ce qu'il/elle a déjà fait des activités dehors ?
 - Est-ce qu'il/elle se sent prêt/e à avoir une certaine adaptabilité vu l'organisation des journées au Jardin de Toni ?

- Est-ce qu'il/elle a envie de rajouter quelque chose ?
- Que peut t'apporter ce temps de travail chez nous ?
- Informer de la date de réunion de préparation de l'été

- **Les réunions**

Réunion de débriefing (tous les soirs de 18h30 à 18h45) :

Tous les soirs, l'équipe prend un quart d'heure pour faire un retour sur la journée : difficultés rencontrées, remarques particulières

Temps de régulation (une fois par mois) :

Un temps au milieu de chaque mois est consacré à l'équipe afin de faire le point et de permettre de discuter et régler certaines difficultés.

Ce temps de régulation a pour objectif de créer une cohésion au sein de l'équipe.

De plus, des temps individuels avec le directeur sont organisés pour les animateurs. Ce temps peut être pris dès que nécessaire : par le directeur pour aider l'animateur à avancer dans son évolution professionnelle, mais aussi par l'animateur s'il en ressent le besoin.

❖ Passerelle entre les trois structures

L'association de la Maison de l'Enfance de Billère regroupe trois structures distinctes : la Maison de l'Enfance (6-12 ans et le pôle ado), la Maison de la Petite Enfance (3-5 ans) et le Jardin de Toni (5-12 ans).

Les deux premières structures viennent avec des groupes d'enfants au Jardin de Toni, participer aux activités de la ferme et parfois manger sur place.

Depuis quelques années déjà, la Maison de la Petite Enfance intègre à ses projets le Jardin de Toni. L'activité des enfants est préparée en amont par l'équipe d'animation, ainsi, une fois sur place, ils peuvent profiter de toutes les possibilités qu'offre la ferme.

Il est prévu de former des animateurs de la ME et de la MPE afin qu'ils prennent conscience du potentiel de chaque espace qu'il y a à la ferme.

❖ Délégation de direction

Il est possible, sur la période des vacances, que le directeur de la structure soit dans l'obligation de déléguer la direction (congé, maladie ...).

Le directeur adjoint sera choisi comme déclarer sur la fiche TAM de la structure.

4. Évaluation

L'évaluation est importante pour faire le point sur notre travail. Elle permet de réajuster ses objectifs professionnels et de répondre aux objectifs du Projet Pédagogique.

❖ Les enfants

L'animateur essaie d'évaluer son travail par le biais de petits jeux d'évaluation, de questions posées directement aux enfants.

Il peut aussi se créer des outils d'évaluation avec des critères et des indicateurs.

❖ Les parents

L'animateur qui se trouve à l'accueil, les matins, et l'animateur « Quoti-Café » les soirs, sont en relation directe avec les parents. Ils profitent de ce temps pour échanger avec les parents et écouter leur avis sur le déroulement du séjour de leur enfant.

Il est important de faire part de ces avis au reste de l'équipe, soit lors des réunions du soir, soit en se servant du cahier de liaison mis à disposition.

En juillet 2016 a été mis en place l'outil « Juste une ptite question » afin de connaître l'avis des parents sur une question précise.

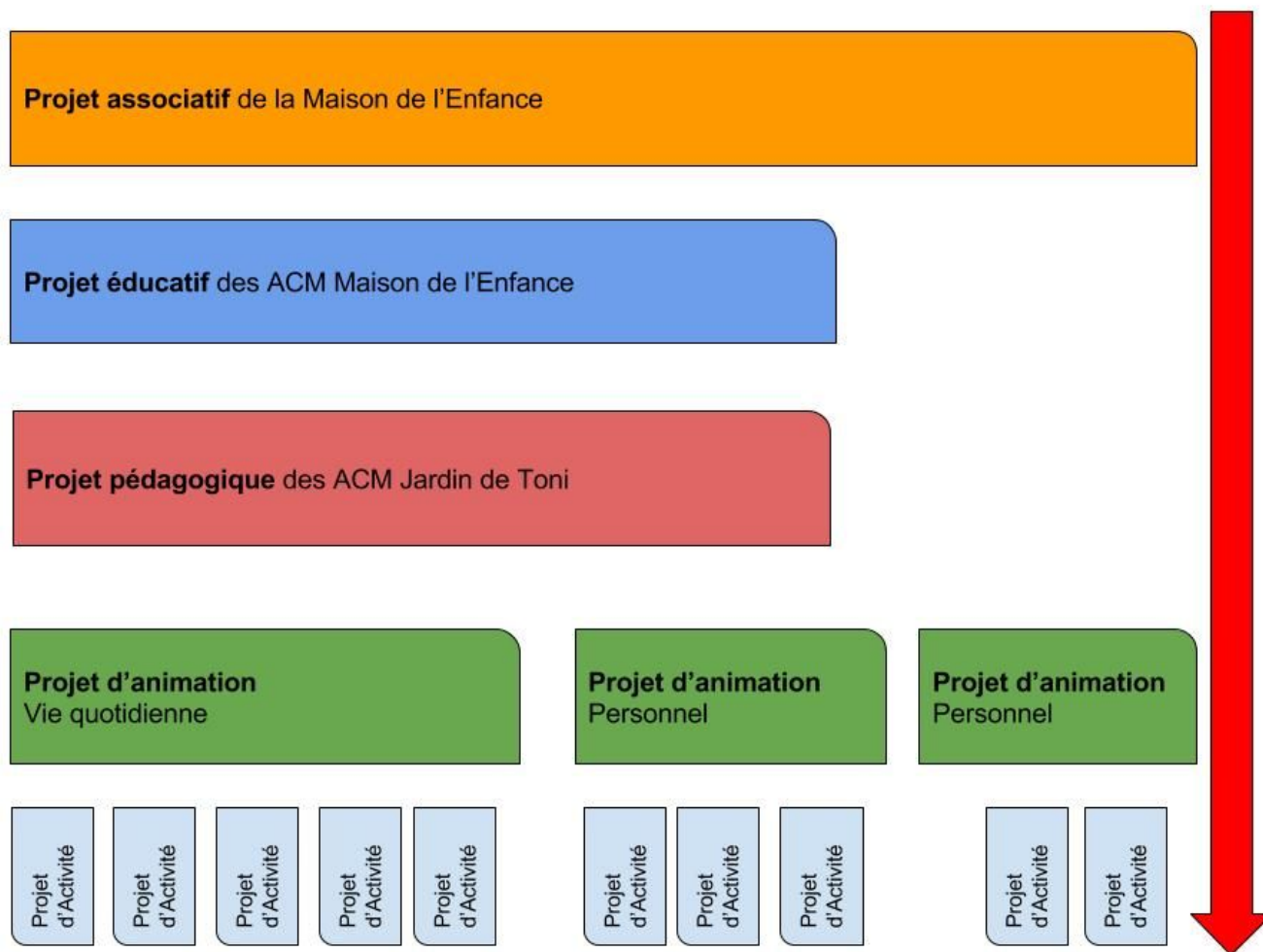
❖ L'équipe

A la fin de chaque mois, l'équipe pédagogique se réunit et effectue un bilan de séjour. Pour cela, elle reprend les objectifs pour voir s'ils ont été atteints.

L'équipe doit aussi s'auto-évaluer en utilisant le tableau en annexe.

5. Annexes

❖ Place du projet d'animation dans l'ACM



L'animateur utilise, pour construire son projet d'animation, l'outil "construire un projet d'animation".

Le projet d'animation détaille les actions à mettre en place pour atteindre les objectifs fixés. Il regroupe souvent plusieurs projets d'activités et se déroule sur une période plus longue. Il peut porter sur une animation précise comme sur un fonctionnement.

les objectifs du projet pédagogique du Jardin de Toni maj juin 2017

Permettre à l'enfant de se construire psychologiquement, physiologiquement et physiquement.

- A1 Permettre à l'enfant d'organiser son temps de loisirs et de faire des choix
- A2 S'impliquer dans la vie quotidienne et collective du centre
- A3 Amener les enfants à s'approprier la ferme par la décoration, l'aménagement des espaces
- A4 Permettre aux enfants d'accéder librement aux espaces et aux matériels

Éduquer à la citoyenneté.

- B1 Favoriser le recyclage et la gestion des ressources au sein du centre :
- B2 Sensibiliser l'enfant à l'environnement (naturel, humain, culturel) :
- B3 Apprendre à décider, s'écouter, s'organiser au sein d'un groupe :
- B4 Responsabiliser les enfants sur les tâches et le matériel pendant l'activité :

Favoriser le lien avec les familles.

- C1 Informer les parents sur le projet, l'organisation des journées et le planning des animations :
- C2 Créer des situations d'échange sur les temps d'accueil :
- C3 Proposer aux parents de participer aux temps d'animation :

Favoriser l'accueil aux personnes en situation de handicap.

- D1 Faciliter la relation entre la famille et l'équipe pédagogique de la structure

Les objectifs Pédagogiques (entourer les objectifs visés)

A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 B4 C1 C2 C3 D1

Le titre/thème de mon projet d'animation

Mon activité (lieu,
description, matériel)

Mon activité (lieu,
description, matériel)

Mon activité (lieu,
description, matériel)

Mon activité (lieu,
description, matériel)

❖ Les six fonctions de l'animateur

Revue JPA (Jeunesse Plein Air) 2015 p16 question n°26.

1. Assurer la sécurité physique et morale des mineurs, et en particulier les sensibiliser, dans le cadre de la mise en œuvre d'un projet pédagogique, aux risques liés, selon les circonstances, aux conduites addictives ou aux comportements, notamment ceux liés à la sexualité ;
2. Participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les différents acteurs ;
3. Participer, au sein d'une équipe, à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif dans le respect du cadre réglementaire des Accueils Collectifs de Mineurs (ACM) ;
4. Encadrer et animer la vie quotidienne et les activités ;
5. Accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets.

❖ Les fonctions du directeur

- Être garant de la réussite du projet pédagogique en :

Évaluant son équipe

Animant son équipe

Étant formateur

Gérant les moyens matériels, financiers et administratifs

Créant des liens avec l'extérieur (autres directeurs de centre, intervenants,...)

- Être garant de la sécurité :

Physique du public, de son équipe et de lui même

Moral du public, de son équipe et de lui même

❖ La fiche de sortie

Elles sont à remplir lors de chaque sortie du centre. Cette fiche permet à l'animateur mais aussi au directeur d'avoir une liste des enfants qui sont partis en sortie. Elle doit être présente sur le lieu de la structure et sur le lieu de la sortie. L'animateur doit aussi s'équiper d'un gilet de sécurité qu'il portera lors de ces déplacements sur la voie publique. (rue, route, parking...)

❖ Le registre d'infirmier

Ce registre se situe dans le local d'infirmier et doit être rempli dès qu'un soin est apporté. Elle permet de mutualiser les informations et surtout, en cas d'intolérance au produit prescrit d'avoir une traçabilité.

❖ Le contenu de la trousse à pharmacie

- antiseptique liquide incolore non alcoolisé,
- compresses stériles à usage unique
- pansements de diverses tailles emballés individuellement
- bande adhésive type Sparadrap
- gel hydroalcoolique en petit format
- bandes de gaze élastiques de différentes tailles
- écharpe triangulaire
- sérum physiologique en unidose
- paire de ciseau à bouts ronds
- pince à épiler
- thermomètre
- couverture de survie
- épingles à nourrice
- gants jetables à usage unique sans latex
- crème solaire hypoallergénique à indice élevé

Les traitements et les médicaments Quels médicaments peut-on donner en accueils collectifs de mineurs ?

- Pour délivrer un médicament, il faut un avis médical et donc une ordonnance.
- Les ordonnances et leurs médicaments marqués au nom de l'enfant doivent être stockés ensemble dans la pharmacie, (sauf si le traitement impose que le médicament soit en permanence à la disposition de l'enfant).
- Les parents demandent parfois d'administrer des « petits » médicaments vendus sans ordonnance (ex : pastilles pour la gorge, homéopathie...). Ceux-ci peuvent être donnés à la condition d'obtenir des parents un document écrit par lequel ils demandent au centre de donner à l'enfant un traitement selon des conditions précises. C'est alors l'assistant sanitaire qui administre le traitement, stocké sous clé avec les autres médicaments.
- En l'absence d'ordonnance, on ne doit pas donner de paracétamol à un enfant, car cela peut avoir un effet masquant sur certains symptômes graves. De même, sauf ordonnance, l'aspirine est à proscrire du fait de son pouvoir anticoagulant problématique en cas d'intervention chirurgicale.
- Sans ordonnance, l'administration de médicaments, peut se faire exceptionnellement, mais uniquement à la demande expresse d'un médecin joint par téléphone (SAMU 15)

Le Projet d'Accueil Individualisé

Il est conçu à la base pour le milieu scolaire. Il s'applique aux enfants à besoins spécifiques (maladie signalée, pathologie chronique, allergie ...). Il a pour objectif de définir la prise en charge de l'enfant au regard de ses spécificités et d'assurer la communication avec l'équipe

d'encadrement. Le PAI est un protocole établi entre les parents, le médecin référent de l'enfant, l'établissement scolaire... et si possible l'accueil collectif.

❖ **Évacuation d'urgence des locaux**

Lorsque l'alerte est donnée (signal sonore) l'ensemble des personnes doivent se diriger en marchant vers le point de rassemblement situé à l'extérieur (devant le bricolage). Il faut prendre soin de:

- couper le gaz (depuis les escalier de la cuisine)
- couper l'électricité (depuis le tableau des fusibles)
- fermer les fenêtres
- appeler le 18 (pompiers) et accessoirement le 17 (police)
- empêcher toutes personnes de pénétrer dans l'enceinte de la ferme (maison et extérieur)
- l'équipe se répartit de la façon suivante: 1 adulte réceptionne les enfants au point de rassemblement avec la feuille d'appel et procède à un appel nominatif, un adulte dirige les enfants vers le point de rassemblement depuis les escalier extérieur, 1 adulte fait évacuer le bâtiment (étage et rdc) et ferme les fenêtres.

Ils ne doit rester personnes sur le site (équipe, visiteurs, groupe extérieur, enfants et parents), seul les service d'urgence pourront autoriser le retour sur le site.

Les exercices devront se faire: 1 fois par trimestre le mercredi et 1 fois par période vacances scolaires. (au minimum). Un document "exercice évacuation incendie " devra être complété par le directeur de l'ACM (voir classeur registre de sécurité).

❖ **Numéros utiles**

Ces numéros sont affichés dans la structure (bureau, accueil et infirmerie).
L'animateur doit pouvoir y avoir accès en cas de nécessité.

❖ **Modèles outils Les Graines de Liberté**

Ce matériel pédagogique évolue selon les besoins et les décisions prise en conseil de graines.

❖ Idées d'activités par espaces

Espaces		Activités
Bas de maison		<ul style="list-style-type: none"> - jouer à la marchande - Lego - tissage - château - danse - théâtre - cuisine - activités manuelles
Haut de maison		<ul style="list-style-type: none"> - tissage - jeux de construction - activités manuelles - repos - danse - chant - conte - théâtre
Verger		<ul style="list-style-type: none"> - tissage - jeux de balles - jeux de société - danse - activités manuelles - cuisine
Cours de la ferme		<ul style="list-style-type: none"> - activités manuelles - bricoler - s'occuper des petits animaux - parc à lapins
Grands animaux		<ul style="list-style-type: none"> - sortir et nourrir les animaux - promener les animaux - bricoler
Potager		<ul style="list-style-type: none"> - jardins individuels et collectifs - observation d'insectes - activités manuelles - cuisine sauvage - feu
Terrain d'aventure		<ul style="list-style-type: none"> - cabane - jeux au ruisseau - observation d'insectes
Cabane du ruisseau		<ul style="list-style-type: none"> - observation d'insectes - balançoire pneu - cabanes - jeux au ruisseau
Sorties	Sorties de proximité	<ul style="list-style-type: none"> - médiathèque - marché de Pau - piscine - tennis - stade
	Bois d'amour	<ul style="list-style-type: none"> - jeux de balles - jeux collectifs - pêche aux insectes

		<ul style="list-style-type: none">- cabane- jeux au ruisseau- toboggan
	"Bois sauvage" Bois du Lanot	<ul style="list-style-type: none">- cabane- bricolage- feu- jeux collectifs