



Centre de Loisirs

Projet Pédagogique

Enfants âgés de moins de 6 ans

- * L'accueil, départ échelonné et jeux libres
- * Rituel du matin, charlotte, chants comptines
- * Le temps du repas
- * Histoire et endormissement
- * Journée type

L'accueil, départ échelonné et jeux libres

ACTIONS :

Mise en place de jeux libres , à partir de 7h30 le matin et de 17h le soir, permettant l'accueil et le départ échelonné des enfants et des familles .

OBJECTIFS :

- Mise en place d'un temps et d'un espace permettant d'établir et d'entretenir une relation de confiance avec la famille,
- Permettre à l'enfant de se séparer de ses parents en confiance,
- Proposer un environnement réfléchi, organisé et riche répondant aux besoins, aux rythmes et aux désirs de l'enfant.

Accueil de l'enfant et de sa famille :

De 7h30 à 9h00, un animateur se trouve dans la salle des matuches. Les parents accompagnent leur enfant dans cette salle. Afin de rendre l'enfant acteur, en lui permettant de s'approprier et de maîtriser ce moment de séparation, un panneau avec une photo de chaque enfant sera installé à l'entrée de la salle. Chaque enfant et son parent prendre la sienne pour l'installer sur un casier qui deviendra le sien, avec ses affaires pour la journée.



Ce moment doit permettre d'accorder une place importante au dialogue et à l'écoute de la famille. L'animateur doit se rendre disponible afin d'établir une relation de confiance qui facilitera la séparation. L'enfant est très sensible et réceptif à ce que peut penser et ressentir son parent. Si celui-ci n'a pas confiance en la personne qui s'occupe de son enfant durant la journée, l'enfant lui-même ne sera pas en confiance. Un cahier de relais peut éventuellement être utilisé pour noter les choses importantes (consignes des parents, affaires nouvelles de l'enfant.....etc.).

Jeux libres :

« L'enfant est jeu », « le jeu est son métier ». Pour l'enfant : jouer, c'est grandir, c'est communiquer, c'est vivre. Le jeu permet la rencontre de soi et le rencontre de l'autre, le jeu permet un développement global harmonieux, le jeu est médiation. Par le jeu et dans le jeu, l'enfant est acteur de sa propre construction identitaire, par le jeu et dans le jeu, l'enfant est sujet. Être sujet, c'est être dans une relation à l'autre. Joie et plaisir sont les fondations de l'espace de jeu.

Le jeu se décline sous différentes modalités : « jeu libre / activités dirigées ». Les jeux libres correspondraient à la définition générale du jeu posée par Huizinga : « le jeu est une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive. La notion de liberté est primordiale ce qui écarterait de la sphère ludique les activités dirigées où le jeu n'est qu'une ruse pédagogique ».

Le jeu libre suppose une intervention indirecte : il s'agit d'observer et de modifier l'environnement en apportant des références aux enfants afin qu'ils mettent en scène des situations plus riches, et qu'ils aillent plus loin, tout en s'appuyant sur leurs initiatives. Il faut donner à l'enfant la possibilité de progresser dans son jeu, sans le diriger. Les jouets sont des objets privilégiés destinés à l'enfance. Conçus et choisis par les adultes professionnels, ils déterminent le « parc des jouets ».

Différents jeux seront installés dans la salle, toujours à la même place :

« jeux et jouets d'imitation » : cuisine et dînettes, poupées et accessoires, garages et accessoires, téléphones. Ces jeux seront aménagés en « coins » ce qui procure à l'enfant ou au petit groupe qui y évolue un contexte maîtrisable, un cadre stable où il pourra exprimer librement ses projections et perceptions, un espace de socialisation, assez loin du regard pour se sentir autonome et assez près pour se sentir en sécurité.

A 2 ans ½, l'espace se structure en zones semi fermées, mieux définies et susceptibles de préserver l'attention de l'enfant sur un jeu.

« jeux sensori-moteurs » : cubes, puzzles,....etc. Ils pourront être installés dans le placard, dans des casiers avec un dessin représentant le jeu, afin de permettre à l'enfant d'être acteur, d'être autonome et de faire des choix.

L'enfant est libre de détourner le jeu.



C'est l'enfant qui décide le moment et la manière dont l'adulte entre dans son jeu. Ces jeux sont le début de l'apprentissage des règles et des relations à plusieurs : attendre son tour, prêter, rendre, échanger, ne pas prendre le jeu des mains de l'autre. Il est important de permettre à l'enfant de régler seul ses conflits dans la mesure où la sécurité physique et affective n'est pas menacée. Un des moyens qui peut être utilisé est d'apprendre à l'enfant à dire « non » à un autre enfant lors d'un petit conflit ou désaccord. Ce « non » peut être une alternative verbale à une pulsion. Le rangement des jeux libres est signifié à l'enfant par une chanson : « petit à petit, je range, je range, petit à petit je range tout ce que j'ai pris ».

ROLE DE L'ANIMATEUR :

Accueil et départ de l'enfant :

Reconnaître le parent comme premier éducateur de l'enfant, ne pas se substituer à lui, ne pas porter de jugement sur sa manière d'être avec « son » enfant. Respecter et accompagner le rituel de séparation de chaque enfant avec son parent, afin que ce moment ne soit pas difficile et se passe bien. Etablir et entretenir une relation de confiance avec la famille.

Lors de l'accueil, l'animateur portera attention aux demandes des parents au sujet de la journée et il essaiera de les respecter. Ou bien il expliquera directement aux parents si sa demande n'est pas possible ou difficilement réalisable par rapport au reste du groupe. Son rôle sera également de transmettre ces informations à son binôme et au reste de l'équipe. Il portera également attention aux affaires de l'enfant afin d'éviter les pertes ou disparition d'affaire.

Donner aux parents les moyens de connaître la vie de leur enfant au centre : journal, album photos, échanges le soir...etc.

Dans les jeux libres :

Organiser et enrichir l'environnement en utilisant ce que l'on sait de l'enfant ainsi que l'observation quotidienne.

Etre présent et disponible à la relation et l'échange si l'enfant le souhaite et sollicite l'adulte pour entrer dans son jeu.

Etre le garant de la loi et de la règle.

Rituel du matin, charlotte, chants comptines

ACTIONS :

Mise en place de « moments rituels » dont la fonction est sécurisante.



OBJECTIFS :

- Assurer la sécurité affective de l'enfant et répondre à ses besoins.

Rituel avec la marionnette « Charlotte » :

Les enfants vont dans leur salle et s'installent sur un tapis. Ce rituel doit se situer toujours à la même place et au même moment de la journée. Charlotte « fait l'appel » de manière ludique : elle nomme chaque enfant par son prénom et lui dit « bonjour » de manière individuelle. Elle peut également proposer à l'enfant de l'embrasser si celui-ci le souhaite, tout en respectant sa réponse (ne pas l'obliger si l'enfant dit non). Cette démarche permet à l'enfant de se sentir reconnu en tant d'individu différent au sein du groupe.

Charlotte est également un support intéressant afin de mettre en place un « rituel d'accueil et d'au revoir » pour les nouveaux adultes et les nouveaux enfants. De même que le respect de l'autre veut que l'on ne s'adresse pas à un adulte sans, tout d'abord, se présenter à lui, l'enfant a besoin que toutes nouvelles arrivées ou nouveaux départs lui soient signifiés.

Chants et comptines :

Charlotte aime les chansons, elle a donc porté aux enfants un classeur avec des chants et des comptines. Après l'appel elle propose donc aux enfants de chanter. Les enfants prennent plaisir à découvrir des sons, à en jouer, à écouter des musiques. Le sonore fait partie de la vie de tous les jours. L'enfant l'intègre dans ses jeux, il ne perçoit pas de frontière entre la parole et le chant, tout les sons peuvent être porteurs de sens et permettre la communication.

Ce rituel « chants et comptines » permet de retrouver et de développer des capacités à jouer avec les sons, avec sa voix, à chanter : Les comptines ont pour fonctions de permettre le toucher, « le maternage », tout en posant une distance. C'est souvent l'occasion de jeux face à face qui mettent en jeu les regards, renforçant l'estime de soi et la confiance en soi. Les jeux de visage sont importants car le visage est quelque chose d'intime, les autres sont le miroir de son propre visage. Pour les enfants plus grands, voir et être vu se confondent.

Les jeux de doigts se structurent en récit, les doigts sont des personnages. Il y a toujours un petit dernier ce qui permet l'identification pour l'enfant. Les chants et comptines développent et favorise également le plaisir des mots et du langage. L'adulte peut respecter les besoins des enfants par l'ordre des chansons : chansons avec gestes qui permettent à l'enfant de bouger, si l'adulte observe ce besoin puis comptines pour le retour au calme, ou inversement.

Chaque page du classeur se compose d'une chanson ou d'une comptine illustrée par un dessin. Cela permet à l'enfant, ne sachant pas lire, d'associer un dessin à un chant. Il peut ainsi reconnaître la chanson et devenir acteur lors de ce rituel, en ayant l'occasion d'exprimer ses choix.



Fin du rituel :

Un rituel doit toujours avoir un début et une fin. La marionnette « Charlotte » met fin à ce rituel en disant au revoir à chaque enfant de manière individuelle (même fonction que lors du « bonjour » ouvrant le rituel).

ROLE DE L'ANIMATEUR :

Respecter le rituel permettant à l'enfant d'avoir des repères temporels et spatiaux lui donnant le sentiment de maîtriser sa journée, sans angoisse et d'en être acteur. Bien maîtriser les chants et les comptines avant de se trouver devant le groupe.

Commencer le rituel en enchaînant les chansons et les comptines, en donnant une certaine dynamique, sans temps de flottements durant lesquels les enfants peuvent s'éparpiller. Savoir capter l'attention de l'enfant. Adapter l'ordre des chants et des comptines aux besoins de l'enfant : chansons à gestes si l'enfant montre un besoin de mouvement...etc. Ce qui signifie que l'animateur doit utiliser sa connaissance de l'enfant et l'observation du groupe.

Montrer à l'enfant qu'il existe en tant qu'individu dans le groupe en s'adressant à lui par le regard, ou en échangeant des jeux de doigts ou comptines. Etre attentif et échanger ainsi avec chaque enfant.

Permettre à l'enfant d'être acteur en utilisant le classeur. Permettre à chaque individu de s'exprimer en créant un climat de confiance, en gérant le temps de parole de chacun et favorisant l'écoute. Introduire de nouvelles chansons ou comptines pour enrichir le classeur du rituel. Les enfants et familles peuvent être associées à cela, permettant par la même occasion un échange de « culture familiale ».

Le temps du repas

ACTION :

Mise en place d'un self lors des repas au centre.

OBJECTIFS :

- Favoriser l'autonomie de l'enfant,
- Valoriser les capacités de l'enfant afin d'augmenter l'estime de soi,
- Favoriser la Socialisation.



Installation du self :

Sur l'aire de self, les petites tables sont installées (séparées l'une de l'autre, et non pas en ligne), ainsi qu'une ou deux tables, sur le côté, où seront posés les plats avec le repas ainsi que le pichet de l'eau, le pain et des serviettes en papier. La proposition d'installer les tables peut éventuellement être faite aux enfants (aux plus grands). Dans ce cas, il faut être particulièrement attentif à la sécurité physique de l'enfant.

Déroulement :

Les enfants arrivent sur l'aire de self, avant de s'asseoir, ils prennent leur assiette, leurs couverts, leur verre ainsi que leur serviette en papier. Les couverts sont de couleurs différentes, l'enfant peut choisir la couleur qu'il préfère. Ce choix permet déjà de respecter l'individualité de chaque enfant ainsi que d'accompagner l'émergence et l'épanouissement de la personnalité. Les enfants s'installent à une table selon leur choix (4 enfants par table si possible, afin qu'ils aient suffisamment de place et ainsi éviter les accidents « d'assiettes renversées » lorsque l'enfant s'installe avec son repas). Les enfants prennent leur assiette et se préparent à se servir. Ils se placent les uns derrière les autres et attendent leur tour. L'enfant se sert seul, même si cela prend du temps. Cependant il peut solliciter l'aide de l'adulte. Celui-ci, par l'observation, doit être attentif à cela et disponible à donner son aide ou à la proposer s'il sent que l'enfant en a besoin. L'enfant a également le droit de ne pas manger. L'adulte proposera à l'enfant de goûter à tout mais celui-ci ne sera en aucun cas contraint. Tout refus de manger sera respecté, en essayant d'en comprendre la raison.

L'enfant peut se resservir s'il le souhaite, lorsqu'il a terminé son assiette.

Fin du repas :

Chaque enfant participe au rangement du self : chacun vide les déchets de son assiette, puis pose ses couverts sur la table ou dans un plat. En ce qui concerne la toilette des mains et de la bouche après le repas, des gants humides peuvent être mis à disposition des enfants dans une bassine sur l'aire de self, ou bien un lavage aux toilettes peut être proposé.

Il peut être proposé aux enfants de participer au rangement des tables et à la vaisselle. L'enfant se chargera d'essuyer la vaisselle et de la ranger dans les casiers.

ROLE DE L'ANIMATEUR :

Ne pas faire à la place de l'enfant, mais l'aider à faire seul en lui laissant le temps nécessaire.

Permettre à l'enfant de verbaliser ses limites, ses refus, ses émotions, ses envies et ses choix : par exemple lors du choix de la couleur des couverts, lors du service, ou du refus de manger certains aliments. Donner l'aide nécessaire pour que l'enfant soit en situation de réussite. Permettre à l'enfant d'intégrer les règles de la vie en collectivité en veillant au respect des règles et des consignes.



Celles-ci seront verbalisées :

« Cela est interdit », « ça ne se fait pas », « on se sert chacun son tour », « tu ne passes pas devant ton copain », « tu ne te sers pas trop », « tu en laisses pour les autres », « tu ne te sers que ce que tu vas manger, donc tu ne gaspilles pas », « tu pourras te servir lorsque tout le monde se sera servi », « tu ne manges pas dans l'assiette du voisin », « porte ton assiette avec tes deux mains pour ne pas la renverser », « tu restes assis pendant que tu manges, tu ne te lèves que pour te servir », « tu manges avec la fourchette ou la cuillère ».

D'autres consignes peuvent se rajouter en fonction des observations.

Proposer à l'enfant de goûter l'aliment, mais ne pas l'obliger. Valoriser les compétences de l'enfant par la parole. Etre observateur de l'enfant et de son repas pour mieux le connaître ainsi que pour bien renseigner les parents qui le demandent. Apporter cette information aux parents est une manière de les rassurer en leur montrant que malgré la présence du groupe, l'individualité de son enfant est prise en compte.

Manger avec les enfants en se servant de la même manière et en s'installant avec eux à table. Favoriser les échanges adulte/enfant en accordant de l'attention à chacun. C'est un temps privilégié pour l'écoute mutuelle.

Histoire et endormissement

OBJECTIF :

- Réunir toutes les conditions pour permettre l'endormissement de l'enfant respectant ses rythmes et ses besoins.

L'installation :

Le lit représente pour chaque enfant une sphère d'intimité qui lui est affectée. Ce sentiment d'appropriation exclusive demande à être conforté chez lui par des signes matériels qui la rendent manifeste. La personnalisation des lits peut être envisagé par la place que l'enfant va choisir pour installer son lit dans la pièce. Elle peut également être abordé par la proposition de coussins et peluches aux formes différentes, que l'enfant va choisir. Les doudous sont à leur disposition.

Envisager le passage aux toilettes en abordant l'enfant de manière individuelle. Même si le groupe entier passe par les toilettes, prendre le temps de s'adresser directement à l'enfant. Proposer à l'enfant de se déchausser et de se rechausser seul, et lui laisser le temps de faire seul. Lui demander s'il a besoin et s'il souhaite l'aide de l'adulte, attendre sa réponse et la respecter. Avoir une attitude calme et posée qui prépare l'enfant au repos. Entrer dans le dortoir en baissant la voix et en « posant » l'enfant.

Bienvenue sur le Site de l'Amicale Laïque "Culture et Loisirs" de Miramont de Guyenne



Respecter le rituel de coucher de chaque enfant et le communiquer à l'équipe.

Mettre en place un moment histoire (CD ou raconté) pour permettre à l'enfant de trouver le sommeil .

Journée type

7h30-9h

ACCUEILS ECHELONNES + JEUX LIBRES

9h -10h

COLLATION (9h) + ATELIERS TOURNANTS

10h-10h30

RITUEL DE CHARLOTTE + CHANTS + COMPTINES

10h30-12h

ATELIERS : ACTIVITE (45mn) + MOTRICITE (45mn)

12h-13h30

REPAS

13h30

HISTOIRE + ENDORMISSEMENT

14h15

COIN LIVRES POUR CEUX QUI NE DORMENT PAS

15h

FIL ROUGE (éventuellement plusieurs ateliers tournants)

16h

REVEIL DES DERNIERS ENFANTS ENDORMIS + RANGEMENT

16h30

GOUTER

17h-18h JEUX LIBRES ET DEPARTS ECHELONNES