



Projet Pédagogique

-POINT JEUNES-

Vacances d'hiver 2023

-Du 6 février au 17 février-

Table des matières

I.	Introduction.....	3
II.	Projet pédagogique.....	4
A.	Valeurs et objectifs éducatifs portés par la CDC à travers son PEdT.	4
B.	Objectifs pédagogiques :	5
III.	Présentation générale du « Point jeunes ».....	7
C.	Le local :.....	7
D.	L'équipe pédagogique :.....	7
1.	L'équipe d'animation :	7
2.	Organisation des réunions.....	9
3.	Horaires de l'équipe :	9
E.	Les usagers :	9
4.	Capacité d'accueil :.....	9
5.	Besoins et attentes du public accueilli / Articulation des tranches d'âges :	10
F.	Communication :.....	12
G.	Temps d'accueil :.....	12
H.	Transport :	13
IV.	Organisation	13
I.	Inscriptions et facturations :.....	13
J.	Accueil du matin.....	14
K.	La vie quotidienne:.....	14
L.	Entretien des locaux :	14
M.	Les repas :.....	15
N.	Les Menus :.....	15
O.	Le goûter :.....	16
P.	L'accueil du soir :.....	16
Q.	Soins :.....	16
R.	Une journée TYPE :.....	17
V.	Critères d'évaluation :.....	17

I. Introduction



Communauté de Communes

**La Rochefoucauld
Porte du Périgord**

Crée le 01 Janvier 2017 par arrêté préfectoral en date du 22 Novembre 2016, la communauté de Communes La Rochefoucauld-Porte du Périgord est issue de la fusion des Communautés de Communes Bandiat-Tardoire et Seuil-Charente-Périgord.

Le siège Social se situe à Montbron, 2 rue des Vieilles écoles.

L'accueil de loisirs 10 – 17 ans, dit « Point Jeunes », s'adresse aux Collégiens de la Communauté de Communes et aux Lycéens.

Le but de cet accueil de loisirs est de permettre aux jeunes de se retrouver dans un lieu convivial afin de s'y informer, d'élaborer divers projets, de les accompagner dans leurs engagements en tant que citoyen et d'avoir accès à la culture et à des activités de loisirs et de création. L'accueil de Loisirs propose, en plus de la salle des jeunes, des sorties diverses toute l'année et des camps durant les vacances.

Ce projet pédagogique a pour vocation de présenter l'organisation du Point Jeunes, ainsi que son équipe pédagogique et d'encadrement. Il définit également les valeurs et les objectifs pédagogiques soutenus par la structure, ainsi que les moyens mis en œuvres pour les atteindre.

II. Projet pédagogique

A. Valeurs et objectifs éducatifs portés par la CDC à travers son PEdT.

Le Projet Educatif de Territoire a été écrit par les élus en 2021, pour un effet de 3 ans.

- **Développer le bien-vivre ensemble dans son environnement**
 - En respectant : soi-même et les autres dans leurs différences et particularités, l'environnement, les lieux, les locaux, les biens, le matériel.
 - En encourageant : la bienveillance, la coopération, l'entraide, la solidarité, l'estime de soi.
- **Favoriser l'épanouissement intellectuel, culturel et physique de chacun** en permettant de :
 - Prendre du plaisir,
 - Participer à tous types d'activités,
 - Susciter la curiosité,
 - Développer l'imaginaire et la créativité,
 - Découvrir son environnement et s'ouvrir aux diversités culturelles.
- **Participer à la formation d'un citoyen autonome** en lui permettant :
 - D'établir, de comprendre et de vivre selon des règles définies,
 - D'avoir des responsabilités et d'assumer les conséquences de ses actes,
 - De participer à la vie collective, de s'engager,
 - De prendre des initiatives, de choisir,
 - De développer son sens critique et sa compréhension du monde.

Les objectifs pédagogiques sont issus des objectifs éducatifs rappelés au-dessus. Ils se déclinent et s'adaptent en fonction de l'âge et des capacités des jeunes participants. (Voir programme d'animation)

B. Objectifs pédagogiques :

Vivre ensemble

- Encourager la bienveillance et l'écoute.
 - Encourager la prise de parole, exprimer son point de vue et le défendre, argumenter lors de moments informels et d'échanges liés aux activités tout au long de la période.
 - Pratiquant des activités laissant place à la transmission de savoirs l'échange entre les participants. (Jeux de société le 6/2, cuisine 9-13-14/2)
 - En découvrant et respectant des règles d'un matériel spécifique (cuisine, orientation, dessin escalade).
 - Favoriser la discussion entre chaque jeune lors de la réflexion du 15/2
- Favoriser l'entraide et la coopération
 - Renforcer l'esprit « groupe » lors de jeux coopératifs et en vivant des activités par mutualisation des compétences en équipe. (Mystères de Montbron 10/2)
 - Tester une activité physique originale qui laisse place à la discussion entre pairs et animateurs Bloc-spot 16/2
 - Découvrir les jeux de société empruntés à l'Ah toupie 6/2 et ensemble de la période
- Identifier les attentes et les envies en groupe et en individuel.
 - Développement du « mur d'envies » commencé, retravailler l'affichage des idées.
 - Concrétisation de certains souhaits, les jeunes commencent à être acteurs de la programmation. (Goûter, repas, séjour, film, métiers...)
 - En organisant des temps libres de jeux ou de découvertes partagées.
 - Prendre des décisions communes pour constituer un programme (répartition des rôles de vie quotidienne, activité au choix ...)
 - Permettre aux futurs ados un accès aux activités du Point Jeunes ou du Local en partenariat avec les autres ALSH de la CDC, organiser une journée d'immersion le 16/2

Epanouissement

- Susciter la curiosité
 - Utiliser des éléments « attirants » pour la programmation (Sorties, actualité, découvertes...)
 - Créer un programme avec une attirance visuelle colorée
 - Aller à la rencontre des jeunes en amont, distribuer et faire connaître le projet d'animation.

- Créer du souvenir ; prise de photo et alimentation d'un compte Instagram.
- Proposition de commencer un « Livre d'Or / Album photo au Point Jeunes »
- Tester une expérience originale ; l'activité accessoire à Paris.
- Découvrir des métiers 13/2 : mangaka
- Investir les jeunes dans la création du programme futur : 15/2
- Développer la créativité et l'imaginaire
 - Expérimenter le dessin et graphisme de l'univers manga le 13/2
 - Animer des temps autour d'un jeu de rôle
 - Vivre une expérience d'improvisation lors de l'activité du 17/2
- Imaginer son futur : l'Orientation
 - Rencontrer une artiste
 - Découvrir des personnes passionnées, discuter de leurs parcours.
 - Pratiquer quelques « gestes » liés à un métier lors d'ateliers.
 - Repérer, à travers des exemples locaux, la diversité des métiers et parcours.
 - Apprendre à connaître les caractéristiques des métiers, recueillir des informations,
 - Identifier des intérêts pour des domaines professionnels.
 - Ouvrir son éventail de connaissances de métiers, élargir son champ des possibles.

Citoyen

- Etablir les règles du groupe :
 - Organiser des lignes de conduite et organiser la vie collective
 - Découvrir les règles et contraintes de la vie en collectivité
 - Découvrir les règles d'une ville : Paris
- Découvrir le territoire
 - Pratiquer l'orientation à Montbron 10/2
 - Rencontrer un autre groupe de jeunes ; l'AAEP de Montemboeuf
 - Proposer une randonnée et faire découvrir des sentiers 17/2
- Sensibiliser les jeunes sur l'aspect financier.
 - Associer les jeunes aux coûts des budgets pour les activités, sorties, organisation et réalisation de repas.
 - Concevoir une liste de besoins et réaliser les achats nécessaires suivant le budget prévu pour l'élaboration du goûter.
- Prendre des initiatives, choisir :
 - Permettre aux jeunes de se libérer de la contrainte logistique du transport en proposant un service de minibus au départ de La Rochefoucauld pour les journées ALSH.
 - Concevoir des temps où les jeunes peuvent être acteurs du choix des activités.

III. Présentation générale du « Point jeunes »

C. Le local :

La salle principale du Point Jeunes se situe dans les locaux mis à disposition par la commune de Montbron:

Espace Serge Durepaire // Allée des Droits des Enfants // 16220 MONTBRON

pointjeunes@rochefoucauld-perigord.fr

Cette salle se situe à côté du Collège François Mitterrand et comporte :

- un espace d'activité (baby-foot, art créatif ...)
- Un espace réservé aux ateliers cuisine et à la petite restauration,
- un bureau pour les animateurs, équipé d'un poste informatique avec accès internet
- un accès à une salle à proximité, pour des activités ponctuelles
- un pôle informatique avec 2 postes informatique (jeux vidéo, création, montage...)
- Un coin détente (télé, console)
- Des sanitaires qui sont partagés avec l'ensemble de l'espace Serge Durepaire.

Le local a été aménagé de manière à pouvoir accueillir un public ayant certaines difficultés motrices (plan incliné pour l'accès au local).

Des équipements culturels sportifs de proximité (stades football/rugby, terrain de basket, médiathèque ...) sont mis à disposition du point jeune. La salle attenante et la salle de pleine nature sont mises également à disposition, elle sera utilisée notamment pour les soirées.

D. L'équipe pédagogique :

1. L'équipe d'animation :

a) Composition :

L'équipe est composée d'une directrice-animatrice stagiaire BAFD et de 3 animateur·ices répartis de cette façon :

- PEROTEAU Pauline – directrice animatrice, Stagiaire BAFD
- TOUZÉ Adrien – Animateur, diplômé MEEF
- OUNI Leïla – Animatrice, diplômée BAFA du 6/2 au 10/2
- ANTUNES-VIGIER – Animatrice, diplômée CAP du 13/2 au 17/2

b) Rôle de la direction :

Elle est garante de la sécurité physique et affective des enfants.

Elle est la garante de la mise en œuvre du projet pédagogique.

Elle a en charge la coordination et l'animation de l'ensemble du personnel.

Elle gère les relations avec les différents partenaires (prestataires de service, partenaires, municipalité, etc).

Elle a en charge la gestion quotidienne du « Point jeunes » (administrative, financière et matérielle).

Elle a un rôle de formation des animateurs, de suivi et de validation des stagiaires.

Elle associe les familles à la vie de la structure.

Elle détermine les points négociables et non négociables relatifs au bon fonctionnement de l'ALSH.

Elle organise l'accueil et le départ des enfants.

Elle est assistante sanitaire.

c) Rôle des animateur/ices :

Les animateur/ices sont garants de la sécurité physique, morale et affective de chaque jeune. Ils doivent :

Les animateur/ices établissent avec les jeunes les règles de bien vivre ensemble et de sécurité. Les faire respecter et les respecter eux-mêmes.

Les animateur/ices veillent à la bonne tenue des fiches de présences

Les animateur/ices sont à l'écoute des enfants et répondent à leurs demandes.

Les animateur/ices sont force de proposition et s'adaptent quand une activité ne fonctionne pas.

Les animateur/ices savent adapter les activités à l'âge des jeunes.

Les animateur/ices gèrent complètement son activité de la préparation jusqu'au rangement.

Les animateur/ices respectent les enfants en tant qu'individu à part entière.

Les animateur/ices ont un comportement attentif, rassurant et sécurisant vis-à-vis de chaque jeune, signalent à la directrice tout comportement pouvant paraître inquiétants.

Les animateur/ices connaissent les différentes règles de sécurité essentielles quant aux activités et la vie quotidienne.

Les animateur/ices respectent ses collègues.

Les animateur/ices savent travailler en équipe et écouter l'autre.

Les animateur/ices participent aux réunions de préparation.

Les animateur/ices savent se remettre en question et avoir un positionnement sur son action.

Les animateur/ices respectent le travail de l'autre (prestataires de service, personnel de service, etc...)

Les animateur/ices savent répondre à des demandes d'organisation ou sait orienter vers les personnes concernés.

Les animateur/ices accueillent les familles à l'arrivée et au départ d'un jeune.

Les animateur/ices notent sur le registre de soin : l'heure, la nature et l'endroit de la blessure, ainsi que les soins administrés en tenant compte de l'hygiène. Ne pas omettre d'avertir les parents (en cas de blessure plus importante.)

Les animateur/ices notent sur le registre de traçabilité : le jour, la nature de l'aliment ainsi que les numéros de lot et date de péremption. Ne pas omettre de noter le jour de l'ouverture sur le produit.

2. Organisation des réunions

Une réunion de préparation et un bilan sont mis en place.

- Lecture des valeurs et objectifs éducatifs du PEdT et échanges autour de ceux-ci.
- Participation à l'écriture du projet pédagogique.
- Discussion et expositions des attentes.
- Détermination des programmes, projets et fonctionnement

Une réunion plus spécifique à l'organisation d'un temps fort de la semaine sera instaurée :

- Animation et coordination des activités des grand-jeux et journées thématiques

La communication devra être centrale, à tout moment. Ce lien de cohérence entre chaque membre de l'équipe pédagogique sera utile pour donner les mêmes informations aux différents acteurs (jeunes, parents, intervenants...). Les animateurs recevront les mails et les mêmes documentations que les familles. Dès que le besoin s'en fera ressentir un temps de rassemblement exceptionnel peut être organisé, afin que si problème il y a, il soit le plus rapidement résolu.

3. Horaires de l'équipe :

Les pauses des animateurs se feront en fonction des animations et en décalage de 13h à 13h30, de 13h30 à 14h00 ou de 14h00 à 14h30.

E. Les usagers :

4. Capacité d'accueil :

Le Point Jeunes propose différents temps d'accueil à destination d'un public pré-adolescent et adolescent (11 -17 ans).

Le local possède une capacité d'accueil de 24 enfants, 12 jeunes maximum par personne encadrante.

5. Besoins et attentes du public accueilli / Articulation des tranches d'âges :

a) Les 9/11 ans : « La passerelle »

Besoins physiques : • Début de la puberté et des transformations physiques • Croissance variable selon les jeunes • Corps maladroit et manque d'assurance • Désir de se dépasser	Besoins sociaux : • S'intégrer dans un groupe • Importance croissante de la vie sociale • Appartenance à un groupe tout en gardant sa personnalité • Identification à des figures d'autorité • Souhaite être valorisé • Esprit de compétition
Besoins affectifs : • Affirmation de la personnalité • Détachement du milieu familial • Début de l'opposition aux parents • Souhaite être autonome • Emotivité affective • Variations d'humeur	Besoins intellectuels : • Conquête et maîtrise des techniques • Intérêt pour les créations élaborées • Esprit d'équipe et de compétition • Réflexion et raisonnement critiques

Des jeunes de 10/11 ans dit du groupe « passerelle », ont leurs habitudes dans ce lieu, car le local jeune est utilisé par les mêmes du coin pour les journées ALSH du mercredi « Les mômes du coin ».

Ce groupe aura la possibilité de venir profiter du local lorsqu'il sera inutilisé par l'ALSH Point Jeunes. Il se peut également si l'activité le permet que le groupe vienne en parallèle des animations du Point Jeune.

Le jeudi 16 février après-midi sera un temps dédié à une rencontre entre les groupes « passerelle » des ALSH « Les mômes du coin », « L'ilot Loisirs » et les jeunes du Point Jeunes.

Cet accueil « passerelle » permettra une rencontre entre deux âges, celui de l'école élémentaire et du collège, ils seront encadrés par l'ensemble des animateurs.

La passerelle sera un espace de liberté et de négociation, une transition entre l'ALSH enfance et le local jeunes. Le principe : une souplesse basée sur le libre choix des activités et la discussion entre enfants et animateurs.

Inquiétudes et questionnements pour les uns, expériences et vécus pour les autres, des échanges et des activités communes permettront aux jeunes d'aller vers l'autonomie. L'équipe d'animation veillera à proposer des temps communs ainsi que des temps exclusivement dédiés à cette tranche d'âge pour ainsi répondre aux besoins de l'enfant.

b) Les 11/14 ans : Les collégiens

Besoins physiques : • Voix qui mue • Transformation importante du corps • Maladresse due à l'accélération de la croissance • Besoin de se dépenser • Se fatigue vite • Goût du risque et du défi	Besoins sociaux : • Intérêt fermé • Braver l'interdit • Besoin d'être responsabilisé et cadré • Remettre en question • Esprit de compétition • Besoin de modèles sociaux et d'affiliation • Apparition de liens privilégiés
Besoins affectifs : • Amitié réelle • Besoin d'appartenir à un groupe • Référence à un modèle: conformisme, mode • Impact de la puberté sur le regard sur soi • Besoin d'opposition • Besoin d'autonomie et d'être sécurisé • Être entouré, être écouté • Besoin de se retrouver	Besoins intellectuels : • Moins intéressés par l'école, révolte • Intérêt pour la science et les nouvelles technologies • Intérêt pour les problèmes sociaux • Ouverture sur le monde de manière générale

Les jeunes de 11 à 14 ans seront pour la plupart issus des 3 collèges du secteur, ils ne se connaissent pas forcément car ils n'auront pas fréquenté les mêmes structures d'accueils aussi bien scolaires qu'extrascolaires.

À partir de 11-12 ans, les enfants ont de plus en plus de mal à suivre le rythme habituel d'un ALSH : ils ne veulent justement plus être considérés comme des enfants. Parce qu'ils grandissent et entrent dans l'adolescence, ils demandent à être consultés pour les activités, s'octroient même le droit de ne pas vouloir les suivre. Dans ces conditions, il n'est pas toujours facile de continuer à les accueillir...

Parce que nous souhaitons fédérer ce public au « Point jeunes », nous allons préserver un fonctionnement de type ALSH pour les 12-17 ans dans la structure mais il lui est nécessaire d'aménager les conditions d'accueil des jeunes de cet âge.

Des interventions et animations dans les collèges du secteur leurs ont été proposés, les collégiens seront donc informés des animations et du fonctionnement.

Une réelle émulation s'est créée suite à l'été, les jeunes commencent à comprendre le fonctionnement et développent de l'intérêt pour le Point Jeunes.

C'est un défi de fidélisation des ados pour l'équipe pédagogique.

c) Les 15/17 ans : Les lycéens

Besoins physiques : • Besoin d'aventure • Puberté • Fatigue, changement • Connaissance de leurs limites • Meilleure gestion de l'effort, besoin de se sentir fort • Complexes importants (épilation, apparence, ...)	Besoins sociaux : • Sorties, Amis • Contradiction, Rébellion • Majorité sexuelle • Recensement • Conduite accompagnée, BSR, BAFA... • Émancipation, 1er boulot • Identification à un groupe • Relation à l'adulte (+ et -)
Besoins affectifs : • Liberté, Lunatique • Agressivité, Influençable • Recherche d'identité (+ piercing, tatouage) • Troubles alimentaires (boulimie, anorexie, etc.) • Autonomie • Besoins de repousser ses limites • Goût du risque et du défi	Besoins intellectuels : • Culture générale • Différents parcours scolaire • Talent, passion • Dissertation / synthèse • Rapport avec le monde professionnel • Esprit critique et engagement • Constitution du noyau dur des valeurs • Cours de philosophie • Intérêt pour les nouvelles technologies

Très peu de jeunes risquent d'être touchés par nos animations car ces jeunes se sont éloignés de la structure suite à la fermeture et à leurs départs du collège. Cependant, l'équipe d'animation sera attentive à laisser une place particulière à leurs besoins et attentes grâce à une programmation supplémentaire à destination des + 14 ans à destination des troisièmes et des jeunes ayant quittés le collège l'année dernière. Fort de l'expérience du séjour participatif, nous continuerons à faire émerger des projets dans cette tranche d'âge.

F. Communication :

Les programmes sont affichés et distribués aux collégiens du territoire pendant les interventions périscolaires au sein des établissements, le site internet est alimenté. Un compte Instagram est nourri des actualités. Un programme et des informations sont aussi affichés au local jeune.

Le programme est aussi visible sur les « Pronote » de leurs collèges.

G. Temps d'accueil :

Les jeunes seront accueillis pendant les vacances scolaires de l'automne 2022. L'accueil est ouvert du lundi au vendredi, de 8h00 à 18h30 et de façon exceptionnelle pour les soirées jusqu'à 22h30.

H. Transport :

Un service de circuit en minibus est mis en place pour desservir la commune de La Rochefoucauld sur inscription (8 places disponibles).

Les arrêts seront ; La Gare et La Laverie et au gymnase de St-sornin.

Les horaires sont communiqués en retour de l'inscription.

Nous utiliserons pour nous déplacer lors des différentes animations 2 minibus et un véhicule électrique si besoin et de façon très exceptionnelle un bus de transporteurs extérieur.

Nous privilégierons le déplacement à pied pour circuler à Montbron.

IV. Organisation

I. Inscriptions et facturations :

Tarification des vacances - Journée - ALSH "Point Jeunes" au 1er septembre 2022								
Tranche de facturation	1	2	3	4	5	6	7	
Quotient Familial	De 0 € à 299 €	De 300 € à 599 €	De 600 € à 899 €	De 900 € à 1199 €	De 1200 € à 1499 €	De 1500 € à 1799 €	Au delà de 1800 € ou inconnu	Familles ne bénéficiant pas de l'aide communautaire
Tarif journalier	57,52 €	57,52 €	57,52 €	57,52 €	57,52 €	57,52 €	57,52 €	57,52 €
Repas	3,00 €	3,00 €	3,00 €	3,00 €	3,00 €	3,00 €	3,00 €	3,00 €
Aide communautaire	36,17 €	35,53 €	34,28 €	33,02 €	31,66 €	30,39 €	28,82 €	0,00 €
Aide Caisse d'Allocations Familiales (CAF) / Mutualité Sociale Agricole (MSA)	14,00 €	14,00 €	14,00 €	14,00 €	14,00 €	14,00 €	14,00 €	14,00 €
Tarif pour les familles ressortissant CAF/MSA bénéficiant de l'aide communautaire	7,35 €	8,19 €	9,24 €	10,50 €	11,86 €	13,13 €	14,70 €	43,52 €
Tarif pour les familles ressortissant d'un autre régime bénéficiant de l'aide communautaire	21,35 €	22,10 €	23,24 €	24,50 €	25,88 €	27,13 €	28,70 €	57,52 €

Pour profiter des services quotidiens de la structure, le jeune et sa famille doivent remplir un dossier d'inscription (disponible sur le site) et fournir un certain nombre de documents (vaccins, fiche sanitaire, assurance extra-scolaire, etc...) ainsi que régler le tarif de la journée d'accueil en fonction de leur Quotient Familial.

L'inscription se fait en remplissant un formulaire sur le site.

J. Accueil du matin

S'il n'y a pas de sortie ou d'événement qui nécessite une organisation particulière, les jeunes peuvent venir à la salle du Point Jeunes de façon échelonnée, de 8h00 à l'heure de début d'activité inscrite sur le programme d'animation. Il est important de prendre le temps pour l'accueil des familles et des jeunes afin de créer un climat convivial et de bienveillance.

En plus des activités proposées sur chaque temps d'accueil, le Point Jeunes permet aux jeunes de profiter de temps libres grâce au matériel disponible (baby-foot, ordinateurs, TV, console, jeux de société, canapé, etc...)

K. La vie quotidienne:

Il est important d'aménager un climat de bienveillance au sein du groupe. L'équipe pédagogique mettra l'accent sur l'apprentissage de l'autonomie, la vie collective et le respect en général. Les règles de vie seront établies en commun en impliquant les jeunes, expliquées ensemble et l'accueil de loisirs vivra selon ces règles.

Si l'expression des jeunes est prise en compte, tout n'est pas négociable ! L'équipe est là pour guider les jeunes pour la bonne organisation de l'accueil...

Une affiche avec les règles de vie du point jeune sera mise à la vue de tous. Il est normal que les adolescents se confrontent aux règles et au cadre posé. Ils vont tester notre capacité à être crédible. L'adolescent doit trouver des repères fixes et sécurisants qui lui permettront de trouver sa place et de se sentir bien.

La possession d'un téléphone portable n'est pas interdite, il est cependant demandé aux jeunes de ne pas utiliser leur téléphone pendant les activités qui ne le nécessitent pas. Le matériel personnel dont le smartphone est sous la responsabilité du jeune. L'accueil de loisirs ne pourra être tenu responsable en cas de perte ou de vol.

L. Entretien des locaux :

Pendant les vacances un agent de la communauté de communes est missionné pour faire l'entretien du point Jeunes tous les soirs. L'agent de nettoyage et de propreté réalise les opérations de propreté, de nettoyage et d'entretien des surfaces, locaux, équipements selon la réglementation d'hygiène et de sécurité.

Il est cependant demandé au groupe d'entretenir eux aussi les locaux. Les jeunes seront responsabilisés pour nettoyer et ranger, et prendre conscience de leur lieu de vie :

faire le tour pour ramasser ce qui traîne et nettoyer ce qui peut l'être... Les jeunes sont associés aux tâches collectives.

Une désinfection par virucide sera réalisée par un membre de l'équipe d'animation une fois par jour concernant les sanitaires, et aussi régulièrement que possible pour les points de contact.

M. Les repas :

Les repas seront soit pris à la cantine centrale, soit fournis par la famille suivant la programmation ou bien confectionnés par les jeunes. Les animateurs mangent avec les jeunes, c'est un temps pédagogique, d'échange et de discussions.

Les jeunes mangeront de 12h15 à 13h en fonction des activités et du mode de repas. Il est possible que les repas soient confectionnés par les jeunes sous la responsabilité de l'équipe pédagogique lors d'une activité cuisine ou d'une soirée.

Les repas peuvent être pris à l'extérieur lors d'une sortie. Les repas sont organisés de manière conviviale afin de faire de ce temps un moment de partage et de plaisir.

N. Les Menus :

Lundi 6/02	Mardi 7/02	Mercredi 8/02	Jeudi 9/02	Vendredi 10/02
Salade de tomates maïs haricots rouge - Crêpe géante emmental - Petit Fromage - Clémentine				Carottes râpées - Poisson meunière - Trio de légumes gratinés - Fromage à la coupe - Banane
				 Apporte ton pique-nique
Lundi 13/02	Mardi 14/02	Mercredi 15/02	Jeudi 16/02	Vendredi 17/02
Macédoine de légume mayonnaise - Paupiette de veau - Pommes de terre persillées - Gâteau de banane au chocolat	Salade verte - Viande - Crudités - Galette de kebab - Yaourt - Clémentine	Salade de tomates et mozzarella - Pizza végétarienne aux légumes du soleil - Yaourt Bio nature	Salade verte et croutons - Boulette d'agneau - Semoule BIO - Liégeois au chocolat Bio	Brochette de tomates et concombres - Croque - monsieur - Yaourt à boire - Compote en gourde
				
		À l'initiative des jeunes		

O. Le goûter :

Le goûter est fourni par l'accueil. Dans le cadre de l'engagement de la réduction des déchets et du « mieux manger », le goûter peut se faire suite à un atelier cuisine à l'initiative des jeunes. Dans ce cas-là, les jeunes se verront sensibilisés à l'aspect financier en leur confiant un budget à dépenser au Intermarché.

Ce temps peut se faire dans la salle, à l'extérieur de l'accueil ou lors d'une sortie. Ce temps convivial permettra de récolter et de partager les ressentis des jeunes sur les journées passées et à venir. C'est un moment d'échange et de discussion.

P. L'accueil du soir :

Le départ des jeunes se fait à partir de l'heure de fin d'activité inscrite sur le programme jusqu'à la fermeture du local, 18h30. Une demande d'autorisation de sortie signée par les parents sera demandée si le jeune doit partir seul.

Q. Soins :

La fonction d'Assistant sanitaire sera remplie par la directrice : Pauline PEROTEAU, titulaire du PSC1. Les soins peuvent être assurés par un membre de l'équipe d'animation sous la responsabilité de l'Assistant sanitaire. La direction informe avant l'ouverture de l'accueil des allergies et problèmes rencontrés par certains enfants.

L'ALSH n'est pas doté d'une infirmerie permanente dû aux contraintes du lieu. Un lieu sera aménagé soit dans la salle attenante soit dans la petite salle avant les WC.

Un placard signalisé d'une croix rouge contiendra :

- Un tableau des allergies et problèmes particuliers des jeunes,
- un registre de soins,
- les listes de numéros d'urgence,
- une malle pharmacie de réapprovisionnement,
- des trousse de « sorties »
- les trousse individuelles de jeunes liées au PAI.

En cas de traitement, le responsable légal doit fournir - en plus de ses médicaments dans leur boîte d'origine marquée au nom de l'enfant avec la posologie notée sur l'emballage - l'ordonnance médicale en vigueur (l'autorisation du seul responsable légal n'est en aucun cas suffisante)

R. Une journée TYPE :

8H	Ouverture du local
	Les jeunes trouvent des occupations en autonomie ou bien les animateurs font un petit jeu avec les ados.
Suivant programme de la navette	Les jeunes inscrits au circuit sont récupérés par la navette du minibus.
10 minutes avant le début d'activité	Rangement de la salle et rassemblement du groupe
Heure début de journée inscrite sur programme	Lancement des activités qui se terminent à 11h45, temps de rangement.
12H – 13H	Repas (si pris à la cuisine centrale, prévoir le temps de trajet)
	Les ados s'occupent en autonomie au retour à la salle
13H50	Rangement des activités autonomes
Après répartition des jeunes	Lancement des activités
10 minutes avant le goûter	Rangement et temps d'hygiène avant lancement du goûter
	Goûter et Bilan de journée
Heure fin de journée inscrite sur programme	Les jeunes autorisés peuvent partir seuls
	Départ de la navette de La Rochefoucauld
	Les jeunes trouvent des occupations en autonomie ou bien peuvent jouer avec l'animateur.
18H30	Fermeture du local

V. Critères d'évaluation :

L'évaluation se fera en plusieurs points :

- La mobilisation des jeunes lors de l'inscription et leurs choix de journée. (Sortie, consommations, grand-jeu, ateliers...)
- Le retour des familles sur les activités fréquentées par leurs enfants sera récolté lors des accueils, ainsi que le retour des jeunes lors de débats et de temps informels (repas, activités, accueil...)
- La mobilisation et l'apprentissage des jeunes lors des temps d'ouvertures du Point Jeunes.
- La naissance de nouveaux projets de jeunes.
- La fréquentation des jeunes pour la programmation 14ans et + proposée et l'investissement pour la future programmation.
- Un bilan pourra être fait en comparant les nouvelles inscriptions et les retours des jeunes lors des prochaines vacances.
- Un bilan et échange au sein de l'équipe pédagogique :
 - de façon quotidienne de façon informelle ;
 - et après quelques semaines de recul pour prise en compte du retour des jeunes lors d'activités périscolaires.