

Projet pédagogique pour les enfants de 7 ans à 13 ans fréquentant la Plaine de Jeux communale d'Uccle

TYPE D'ACCUEIL

La Plaine de Jeux d'Uccle est un service d'accueil non résidentiel. Sa mission est de contribuer à l'encadrement, l'éducation et l'épanouissement des enfants pendant les périodes de vacances scolaires (juillet-août).

La Plaine de Jeux d'Uccle accueille les enfants de 7 ans à 13 ans (dans l'hypothèse où l'enfant terminerait à cet âge sa 6^{ème} primaire).

La Plaine de Jeux est un lieu où tous les enfants trouvent leur place, ils peuvent se rencontrer autour d'activités proposées par les animateurs et dans un encadrement propice aux échanges en confiance et dans le respect de leurs différences. Les besoins de tous sont considérés, l'équipe est à l'écoute de toutes les demandes spécifiques

En collaboration avec le service Extra-scolaire de la commune d'Uccle, il est mis en place un projet inclusion qui vise à intégrer, tout au long de la Plaine, des enfants en situation de handicap. Ces derniers sont encadrés de manière spécifique par des animateurs qualifiés et expérimentés afin que le projet soit une réussite et une source de satisfaction, de découverte et d'échange pour tous.

LES MOYENS

L'infrastructure

L'accueil se fait dans une des 10 écoles communales d'Uccle qui a, par conséquent, une infrastructure totalement adaptée aux activités proposées et aux différents âges des enfants. Ces derniers ont accès à des sanitaires propres et peuvent s'y laver les mains de manière autonome. Les écoles ne sont jamais loin d'un espace vert (parc, bois) auquel ils accèdent généralement à pieds. Les locaux servent aux activités intérieures et aux repas. Le mobilier est adapté à l'âge des enfants. Il peut être déplacé en fonction de l'activité.

Les locaux mis à la disposition de la Plaine de Jeux sont : un local par groupe, le réfectoire, le préau, les salles de gym/psychomotricité, les sanitaires et la cour de récréation. Dès que le temps le permet, des activités extérieures sont organisées dans la cour. Des jeux d'eau sont proposés par très beau temps.

Les objectifs et le matériel

La Plaine de Jeux d'Uccle a notamment pour objectifs :

- le développement physique de l'enfant par des activités sportives, de jeux ou de plein air ;
- de susciter la participation active de l'enfant au travers d'activités variées développant sa créativité d'animation, d'expression, de création et de communication autant que par des moments libres ;
- de développer l'accès à la culture tant via des animations que par le biais de spectacles extérieurs ;
- l'intégration sociale de l'enfant dans le respect de ses différences, dans un esprit de coopération et dans une approche multiculturelle. La Plaine est ouverte à tous avec la présence tant d'enfants que d'animateurs issus de différentes cultures.

- l'apprentissage de la citoyenneté et la participation par la pratique de la vie en société et le respect des règles et normes qui en découlent.

Afin de pouvoir réaliser au mieux tous ces objectifs, la Plaine dispose d'une grande quantité de matériel sportif, cognitif, artistique, divertissant, éducatif et ludique. Le matériel mis à disposition des enfants - de manière libre ou pour les activités - est toujours adapté à leur âge. La Plaine reçoit régulièrement des intervenants extérieurs que ce soit pour des représentations théâtrales, des animations sportives, de l'initiation à la musique, des contes ou encore des jeux de société expliqués et animés par une ASBL indépendante. L'ensemble des enfants se rendent également au domaine de Huizingen et à la Piscine Longchamp.

Les différents espaces de l'infrastructure permettent également de développer ces différents objectifs comme par exemple, l'investissement de la salle de gymnastique pour le développement physique.

La Commune d'Uccle finance le matériel nécessaire aux activités et aux interventions extérieures. Si les enfants sont en possession de leur carte Mobib, rien ne sera demandé au parents pour les sorties. Dans le cas contraire, le remboursement des titres de transport leur sera demandé.

L'esprit vacances

La Plaine de Jeux tend, dans la mesure du possible, à proposer aux enfants des temps de vacances qui se détachent du rythme scolaire habituel.

Les activités en plein air sont largement favorisées et nos équipes sont invitées à utiliser du vocabulaire et des rites de « vacances » et non d'école (adieu madame, monsieur, classe, cantine, cartable, élève,...)

Les repas sont souvent organisés à la manière de pique-nique, que ce soit sur le lieu de la Plaine ou au parc, par exemple.

L'utilisation d'un baffle en extérieur est souvent d'application afin de mettre de la musique pour les moments de temps libre, élément supplémentaire qui peuvent les mettre en situation de plaisir et de vacances.

Déroulement de la journée

07h30 à 09h00 : accueil des enfants et des parents. (Les parents ont la possibilité de rencontrer et de transmettre leurs messages soit à l'animateur de l'enfant dès 8h, soit au coordinateur dès 7h30.)

09h00 : activités dirigées et jeux libres encadrés

12h00 : pique-nique froid (il est impossible de réchauffer un pique-nique)

13h00 à +/- 14h30 (selon le rythme de chacun): activités calmes proposées par les animateurs

14h30 à 16h : activités dirigées et jeux libres encadrés

16h00 : collation saine (principalement des fruits de saison, des tartines et de l'eau du robinet)

Après la collation, les enfants jouent librement jusqu'à l'arrivée des parents. Les animateurs proposent aussi des jeux de groupe faciles à quitter pour les plus grands.

Les parents peuvent venir chercher les enfants entre 16h et 17h25 (fermeture à 17h30).

Des indemnités pour reprises tardives après 17h30 de 5 € par quart d'heure entamé seront à payer IMMEDIATEMENT, ceci afin de couvrir les prestations supplémentaires et les appels téléphoniques. Après 18h15, les enfants seront conduits au Commissariat de police de la zone Uccle-Watermael-Boitsfort situé Rue Rouge 17 à Uccle.

Les activités et les temps libres

Les animateurs mettent en place quelques principes et règles structurantes pour l'enfant ainsi que quelques rituels qui ponctuent la journée. La continuité de l'accueil est pensée et organisée. Pour ce faire, et ce dès le matin, les animateurs accueillent les enfants dont ils ont la charge dans un réfectoire ou une cour. Le premier jour, l'animateur prend le temps de se présenter à l'enfant et aux parents.

L'animateur aide l'enfant, pour celui qui en aurait besoin, à vivre l'éloignement de son parent pendant tout le temps de l'accueil en le rassurant et en lui parlant pour l'aider à distinguer et qualifier ses émotions.

Cette première étape de la journée est la plus importante et il est nécessaire qu'elle soit réussie afin que l'enfant puisse s'installer dans un climat de confiance qui lui permette de s'épanouir dans les activités proposées. Le sentiment de sécurité ainsi acquis, permet à l'enfant de mieux s'intégrer dans une collectivité.

Le matin, chaque groupe reste avec le binôme de référence qui propose des activités adaptées à l'âge des enfants, éventuellement en se joignant à un autre groupe en fonction du programme établi.

Les animateurs varient les activités. Ils veillent par exemple :

- à proposer des jeux sportifs en utilisant le matériel proposé (unihoc, cônes, basket, football, tennis, pétanque, ...).
- à organiser des petits bricolages par petits groupes (peinture, dessin, découpages adaptés, collages, cuisine,...).
- à installer différents coins de jeux (jeux de société, jeux symboliques, lecture, ...), de façon à avoir toujours une vue d'ensemble sur les enfants.
- à proposer des rondes ou jeux de groupe.
- à proposer des grands jeux en extérieurs (jeux de vitesse, de coopération, d'observation, de déduction, de stratégie,...) ;

Aucune activité n'entraîne de discrimination basée sur le genre.

Toutes les activités sont expliquées de façon précise, de même que les règles à respecter. Les enfants apprennent de façon ludique à respecter les consignes et les animateurs veillent au respect de celles-ci. Toutes les activités se finalisent par un retour au calme avant de passer au moment suivant, quel qu'il soit.

L'animateur veille à intégrer tous les enfants dans les jeux proposés en introduisant ceux-ci de façon ludique. Aucun enfant n'est laissé de côté ou seul pendant les jeux de groupe. Le but étant de susciter leur participation, de leur donner des notions d'appartenance à un groupe et qu'ils s'amuse sans se sentir obligés. Les enfants ont parfois du mal à assimiler certaines règles (perdre, attendre son tour,...), ce qui peut faire naître de la colère. L'animateur est vigilant à aider l'enfant à exprimer son ressenti de manière acceptable pour le reste du groupe.

L'animateur peut également demander aux enfants quels sont leurs souhaits d'activités afin de les rendre acteurs de leur journée.

En cas de sortie, les animateurs veillent à la sécurité en expliquant les règles au préalable et en étant attentifs tout au long de l'activité extérieure. Les enfants portent des gilets

fluos et les animateurs sont toujours répartis de façon à avoir l'entièreté du groupe en visuel et sous sa protection.

Les repas

Avant repas de midi et la collation, l'animateur veille à ce que tous les enfants se lavent les mains.

Dans un souci environnemental et de zéro déchet, les parents sont invités à privilégier gourdes, boîtes à tartines et autres contenant réutilisables pour la préparation des pique-niques.

LES ENFANTS

Les groupes sont élaborés en fonction de l'âge des enfants. Chaque animateur encadre les mêmes enfants pendant la période pour laquelle il est désigné, leur apportant ainsi une réponse stable, ajustée et répétée à leurs besoins. En donnant des repères fiables, des limites qui ne varient pas trop et un animateur de référence, les enfants développent plus facilement un sentiment de confiance et de sécurité qui leur permet de s'épanouir à travers les jeux et les rencontres.

Au niveau quantitatif, l'ONE recommande un animateur par groupe de 12 enfants pour les plus de 6 ans.

Le programme proposé est flexible et peut-être remis en question. L'équipe s'efforce de faire participer tous les enfants aux activités mais ces derniers sont libres d'y adhérer ou de ne rien faire (tout en restant, bien entendu, sous la surveillance de l'animateur et au sein du groupe).

Au travers des activités proposées, l'équipe tente de faire en sorte que les relations entre enfants soient basées sur la solidarité et la cohésion. Les animateurs favorisent également l'autonomisation par la distribution de tâches responsabilisantes.

Le rythme des enfants est respecté.

Les règles de vie proposées aux enfants sont basées sur la courtoisie, le respect d'autrui, des locaux, de l'environnement,... Les animateurs font respecter les règles et veillent au travers de discussions à déclencher une réflexion sur les conséquences de leurs actes

L'ENCADREMENT

Infirmières

Une infirmière vient tous les lundis matin pour classer les nouvelles fiches médicales, établir les listes des allergies et précautions à prendre.

Il est demandé aux parents lors de l'inscription de l'enfant de remplir une fiche de santé reprenant les informations générales quant à l'état de santé, aux caractères physiques (allergies, asthme,...) et les renseignements utiles à l'organisation des activités ainsi que les numéros d'urgence.

L'infirmière communique aux animateurs les données utiles concernant les enfants qu'ils ont dans leur groupe afin de prévoir des activités compatibles avec leur état de santé ou d'être plus attentifs à certains symptômes (diabète, asthme, allergies aux piqûres d'insectes,...).

L'infirmière met une trousse de secours à disposition des animateurs qui sortent de la structure avec leur groupe.

Animateurs

Les animateurs sont désignés par les autorités communales en nombre suffisant pour assurer l'encadrement des groupes.

Priorité lors de l'engagement est donnée :

1. aux animateurs brevetés
2. au personnel de garderie travaillant déjà dans les écoles communales d'Uccle et qui suit régulièrement des formations.
3. aux candidats ayant bénéficié d'un rapport positif lors de précédentes expériences à la Plaine d'Uccle.

Dans tous les cas, le personnel n'est engagé qu'après avoir délivré un article 596, alinéa 2 récent (moins de 6 mois) appelé plus communément extrait de casier judiciaire modèle 2.

Les animateurs sont désignés pour une période de deux semaines et les groupes sont élaborés en fonction de l'âge des enfants. Chaque animateur encadre les mêmes enfants pendant la période pour laquelle il est désigné, apportant ainsi une réponse stable, ajustée et répétée aux besoins des enfants.

Les enfants sont groupés par âge. Ainsi, les enfants participant à plusieurs semaines retrouvent leurs camarades de jeux habituels.

Quelques exemples d'activités proposées :

- sports
- activités manuelles (bricolage, dessin, peinture, coloriages,...)
- jeux de société sur table ou grandeur nature
- danse, chants, comptines, expression dramatique,...
- promenades
- lectures
- jeux de groupe extérieurs et intérieurs
- ...

Pendant les temps libres, l'animateur définit les limites de l'espace de jeu à ne pas dépasser. Les enfants doivent toujours être visibles et sous la surveillance directe de l'animateur. Ce dernier veille également à créer un espace aménagé de matériel ou de mobilier qui favorise, en toute sécurité, la découverte et la créativité des enfants. Si ces jeux se font à l'extérieur, il veillera à prendre du matériel adéquat pour ce faire. Les animateurs veillent aussi à mettre à la disposition des enfants le matériel demandé par ces derniers (ballons, cerceaux, raquettes, livres, coloriages, jeux de société,...) et adaptés à leur spécificité et à leur âge. Ces temps libres respectent l'importance du « rien-faire » qui prend encore plus de sens durant un temps de vacances.

L'Administration communale d'Uccle engage des intervenants extérieurs pouvant proposer une initiation à la musique, aux techniques de cirque, à la danse, à l'apprentissage de jeux de société, ou au bricolage,...) afin d'enrichir la palette récréative proposée par les animateurs. Les animateurs restent avec leur groupe pendant toute la durée de ces activités.

L'animateur est l'interlocuteur de première ligne avec les parents, il veillera à raconter la journée de l'enfant, les joies et les difficultés. En cas de problème, de plainte ou de questions plus pertinentes, les parents pourront s'adresser à la coordination.

Préparation de l'accueil

Une réunion est programmée le mois qui précède le début de la Plaine de Jeux afin d'expliquer l'organisation et les principes d'animation aux équipes d'animateurs.

Avant cette réunion, un squelette de programme est établi par la coordinatrice reprenant les plages couvertes par les interventions extérieures et la sortie à Huizingen ou à la Piscine Longchamp .

Les animateurs se rencontrent une première fois. Les binômes complètent le programme en fonction des groupes d'âges qui leur sont attribués en établissant ensemble les activités qu'ils souhaiteraient mettre en place. Ce qui permet tant aux organisateurs qu'aux animateurs de se projeter en évaluant le matériel nécessaire et en créant une synergie dans l'équipe d'animation aux projets similaires. Il y a autant de jeux de compétition que de jeux coopératifs pour garder en tête l'esprit du vivre ensemble et de l'importance du groupe en tant qu'unité.

Les structures des groupes sont modulables et peuvent évoluer au fil de la semaine. Les animateurs sont, par exemple, invités à organiser au moins un jeu géant par semaine mélangeant tous les groupes et tous les adultes. L'objectif étant de faire passer un moment mémorable aux enfants. L'animateur tente également de partager le plaisir des enfants dans les activités qu'il propose.

Chaque lundi, il est demandé aux animateurs de remettre leur programme pour la semaine qui est ensuite affiché à l'attention des parents et des enfants. Certains détails peuvent évidemment être modifiés en fonction des circonstances (météo,...).

La coordinatrice attribue les groupes d'âge aux animateurs en fonction de leurs souhaits ou expériences mais fait toujours en sorte que les personnes soient à l'aise avec l'âge encadré.

Des moments de rencontre sont par la suite organisés par la coordinatrice avec les équipes réparties par période afin de permettre aux animateurs d'apprendre à se connaître, de briser la glace, de développer une certaine cohésion afin de travailler au mieux ensemble. D'année en année, il a été constaté que plus les animateurs ont l'occasion de se voir, de discuter, d'échanger plus la cohésion, l'écoute, la disponibilité et l'entente sont favorisées.

Evaluations

La coordinatrice est la responsable présente à la Plaine de jeux. Elle co-construit les programmes et vérifie la pertinence des activités proposées par les animateurs. Elle veille à ce que les principes élaborés dans le présent projet d'accueil soient appliqués. La coordinatrice gère l'équipe des animateurs au quotidien. Elle constitue aussi le lien entre les autorités communales et les parents.

En plus de veiller au bon déroulement des activités et de la sécurité, elle est chargée d'évaluer les animateurs en fonction des activités, de leurs compétences ou de leur capacité à conduire un groupe d'enfants dans le respect des règles établies.

A la fin de la première semaine, un premier entretien de fonctionnement est organisé entre la coordinatrice et chaque animateur afin d'évaluer la qualité de son travail et si nécessaire de lui prodiguer des conseils. A la fin de la quinzaine, chaque animateur fait l'objet d'un rapport circonstancié officiel et conservé au service Education.

Un questionnaire reprenant une partie « enfant » et une partie « adulte responsable » est remise en début de semaine à chaque participant afin d'avoir un retour sur différents points tels que les activités proposées, la diversité de celles-ci, l'intervention des partenaires extérieurs, le sentiment général ainsi que le ressenti des parents quant à la qualité de l'accueil, la disponibilité de l'équipe, le suivi administratif, etc... Le retour de ce questionnaire anonyme sera demandé pour la fin de semaine.

Ce système est mis en place dans un souci d'amélioration et d'évolution permanente de la qualité de l'offre et de l'accueil.
