

# PROJET PEDAGOGIQUE

2022-2023

## ESPACE JEUNES

*Centre Mailiarena*

*77 route de la gare*

*64480 ustaritz*



# SOMMAIRE

I.	Le Pedt de la mairie d'Ustaritz	
	a. Les objectifs éducatifs	p3
	b. Les objectifs pédagogiques	p4
II.	L'organisation générale	
	a. Situation géographique	p7
	b. Locaux	p7
	c. L'équipe pédagogique	p8
	d. Modalités d'accueil	p11
	e. Les activités proposées	p12
	f. Journée et semaine type (mercredis et vacances scolaires)	p13

## I. Le Pedt de la mairie d'Ustaritz

### a. Les objectifs éducatifs

Plus qu'un simple outil local de coordination d'actions juxtaposées, il est le moteur d'une véritable dynamique de coopération entre les membres de la communauté éducative locale, comprenant les pouvoirs publics et les autres acteurs institutionnels, qu'ils relèvent de l'Etat ou des collectivités territoriales, des établissements scolaires, des associations, des enfants, des jeunes, des parents et, plus largement, des habitants du territoire.

Le projet éducatif territorial prend la forme d'un engagement contractuel entre les collectivités, les services de l'Etat et les autres partenaires.

L'idée centrale est de faciliter l'accès à tous les enfants aux activités sportives, culturelles ou artistiques, rythmé par la découverte, l'apprentissage, l'ouverture aux autres et la citoyenneté active.

Ce projet vise à :

- Aider chaque enfant à construire sa personnalité pour apprendre à se respecter ;
- Apprendre à tous le respect de l'autre, la tolérance, l'acceptation des différences et des valeurs de chacun ;
- Aider les enfants à devenir responsables et respectueux des valeurs citoyennes ;
- Développer la curiosité intellectuelle des enfants en leur faisant découvrir de nouvelles activités et diversifier leurs centres d'intérêts qui peuvent s'étendre en dehors du temps scolaire.

Les activités doivent permettre aux jeunes de développer tout leur potentiel dans les domaines physiques et intellectuels, de la découverte, du jeu et de l'expression. Les activités sont adaptées à leurs possibilités et prennent en compte leurs intérêts.

Le projet éducatif territorial place l'enfant au cœur des réflexions, en suivant des choix éducatifs, didactiques, organisationnels et méthodologiques de la Collectivité.

Ces choix visent à développer 3 domaines :

#### LA CAPACITE D'ETRE ENSEMBLE :

- Valorisation des diversités comme élément de richesse et comparaison ;
- Respect et acceptation des règles ;
- Coopération positive visant l'intérêt collectif.

#### L'AUTONOMIE :

- Capacité de travailler d'une manière personnelle, à la réalisation d'une tâche ;
- Prise de conscience de la responsabilité individuelle au sein du groupe.

#### LA CREATIVITE :

- Trouver son propre chemin pour résoudre des situations nouvelles ;
- Développer la pensée critique.

De ces choix découlent des objectifs éducatifs que l'on s'efforce de développer dans tous les projets autour de l'enfant :

### **Développer la personnalité de l'individu.**

On ne peut grandir et s'épanouir qu'en accédant à la connaissance de soi pour mieux se projeter vers les autres et à travers le monde.

La Mairie d'Ustaritz souhaite, à travers son projet éducatif, aider les enfants à enrichir leur personnalité en stimulant leur créativité, en développant et en renforçant leur potentiel.

## Favoriser l'accès à la citoyenneté.

Le respect des autres et de l'environnement est une valeur éducative qui associe valeurs individuelles et valeurs collectives.

Pour se construire, l'enfant a besoin des autres parce qu'il est un être social.

### b. Les objectifs pédagogiques

Le projet pédagogique est conçu comme **un contrat de confiance entre l'équipe pédagogique, les intervenants, les parents et les mineurs sur les conditions de fonctionnement et sert de référence tout au long de l'action.** Le projet permet de **donner du sens aux activités proposées et aux actes de la vie quotidienne.** Il aide à construire la démarche pédagogique.

**Il est diffusé avant l'ouverture de l'accueil**, sous différentes formes (document de communication, lettre aux parents et aux jeunes, etc.) aux parents ainsi qu'à la DRJSCS du lieu du séjour.

OBJECTIFS GENERAUX	OBJECTIFS OPERATIONNELS	MOYENS MIS EN PLACE	Conséquences attendues et indicateurs
Développer la créativité responsable et autonome « do it yourself »	En permettant l'appropriation des lieux	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leur faire donner des noms aux salles</li> <li>- Leur faire décorer la terrasse</li> <li>- Leur faire décorer les salles et le couloir avec de la récup'</li> </ul>	<p><u>Conséquences attendues</u> : Les jeunes sont investis et les locaux décorés et respectés.</p> <p><u>Indicateurs</u> : Les jeunes sont force de proposition pour mettre les locaux à leur goût et s'y investissent pleinement. Les locaux sont plus agréables à vivre. Les salles ont des noms évocateurs adaptés à leurs goûts, choisis par les jeunes par vote majoritaire.</p>
	En permettant aux jeunes de fabriquer ce dont ils ont besoin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création de jeux en bois et récup'</li> <li>- Création de cosmétiques végétales</li> <li>- Création de vêtements / accessoires / déguisements à partir de récupération</li> <li>- Développement du jardin</li> <li>- Ateliers « repair café » : réparation de vélos, de matériels informatique...</li> </ul>	<p><u>Conséquences attendues</u> : Les jeunes se montrent volontaires et créatifs durant les animations, ils prennent plaisir à créer et gagnent en autonomie dans leurs créations.</p> <p><u>Indicateurs</u> : L'effectif est toujours complet pour ces animations créatives. Les jeunes partagent leurs connaissances et savoir-faire et augmentent ceux-ci via ces ateliers.</p>

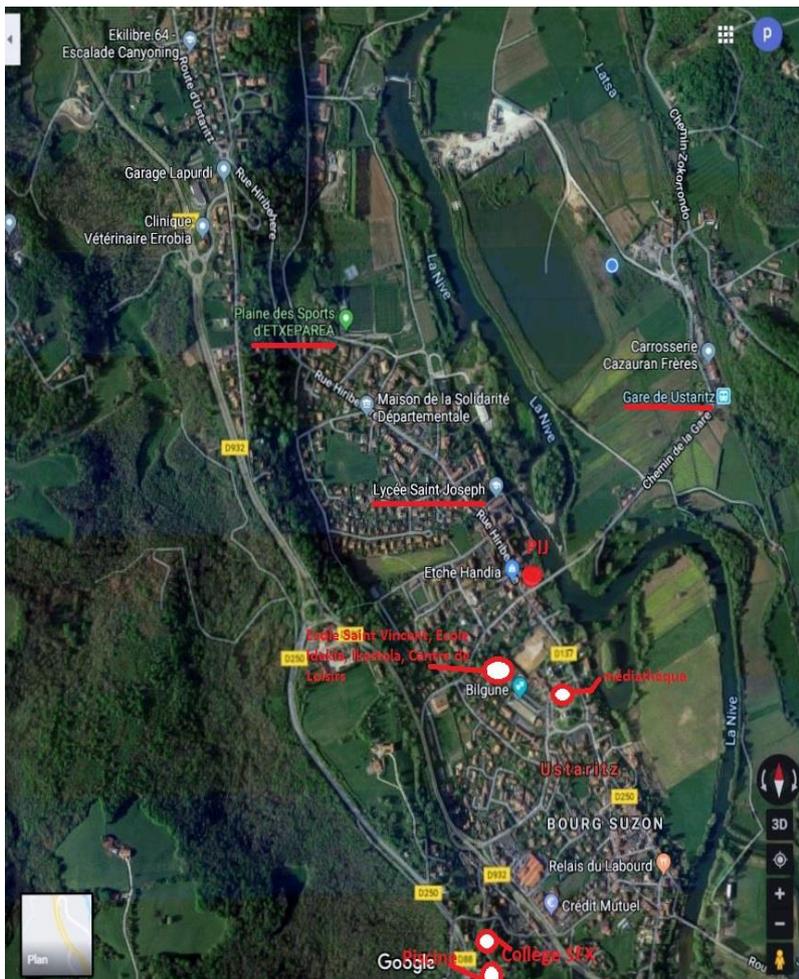
<p><b>Favoriser la création de liens fondés sur la coopération, l'entraide et le respect</b></p>	<p><b>En permettant aux jeunes de s'exprimer librement et respectueusement</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favoriser des temps d'échange, d'écoute et de partage : 1 à 2 fois par jour, avant les activités, 30min environ</li> <li>- Instaurer un climat de confiance entre les jeunes et les animateurs : les animateurs se montrent disponibles et à l'écoute.</li> <li>- Informer, diriger, répondre aux besoins/demandes des jeunes</li> <li>- Les animateurs favorisent les échanges informels sur les temps libres et en activités si possible également</li> </ul>	<p><u>Conséquences attendues</u> : Les jeunes abordent des sujets très variés voir personnels car ils se sentent à l'aise et écoutés. L'écoute est active de la part de chacun. Les animateurs sont des référents pour les jeunes.</p> <p><u>Indicateurs</u> : Les jeunes demandant à prendre la parole sont de plus en plus nombreux. La durée des temps d'échange augmente. Certains viennent se confier ou poser des questions intimes à des animateurs avec qui ils se sentent à l'aise.</p>
<p><b>Favoriser la création de liens fondés sur la coopération, l'entraide et le respect</b></p>	<p><b>En permettant aux jeunes de s'ouvrir aux autres</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Limiter l'accès au portable, consoles et ordinateurs. L'accès sera autorisé uniquement sur les temps libres du midi. Dès le matin à leur arrivée, les jeunes déposent leurs téléphones dans une boîte, gardée dans une armoire fermée. Ils les récupéreront le soir à leur départ.</li> <li>- Partager les repas avec les jeunes, en groupe entier, en veillant à avoir une disposition conviviale</li> <li>- Mise en place d'animations fondées sur la coopération régulièrement</li> </ul>	<p><u>Conséquences attendues</u> : Les jeunes déposent leur téléphone sans rechigner et le demande peu ou pas lors des temps libres.</p> <p><u>Indicateurs</u> : Le nombre de jeunes qui demande leurs téléphones en pause diminue et discutent ou jouent davantage à la place.</p> <p><u>Conséquences attendues</u> : Lors des repas, tout le monde mange ensemble dans la convivialité et l'échange.</p> <p><u>Indicateurs</u> : La disposition lors des repas permet des discussions individuelles et collectives (rond / U). Les jeunes prennent le temps de manger. Ils discutent entre eux et avec les animateurs qui sont mélangés à eux et non regroupés (sauf cas exceptionnel pour prépa).</p> <p><u>Conséquences attendues</u> : Il y a au moins une fois par mois un jeu de coopération proposée en période scolaire, et une fois par semaine en vacances.</p> <p><u>Indicateurs</u> :</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favoriser les échanges avec d'autres structures, d'autres personnes extérieures (intervenants, sorties...)</li> </ul>	<p>Durant les jeux, les jeunes s'entraident et se valorisent, ils jouent en groupe.</p> <p><u>Conséquences attendues</u> : il y a des échanges réguliers chaque mois.</p> <p><u>Indicateurs</u> : Au moins une fois par période des échanges ont lieu avec des publics d'autres structures et idem pour faire venir des intervenants. Le nombre de participants augmente. Les jeunes sont demandeurs.</p>
<p><b>Favoriser l'implication des jeunes dans les activités de la vie quotidienne</b></p> <p><b>Favoriser l'implication des jeunes dans les activités de la vie quotidienne</b></p>	<p><b>En amenant les jeunes à être acteurs de leur quotidien</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiser des roulements afin que chaque jeune participe à la mise en place, au nettoyage et au rangement des activités et des repas.</li> </ul>	<p><u>Conséquences attendues</u> : chacun participe, de plus en plus volontairement.</p> <p><u>Indicateurs</u> : Les jeunes s'inscrivent d'eux-mêmes. Au fur et à mesure de l'année, le tableau devient obsolète car ils le font d'eux-mêmes et de façon équitable.</p>
	<p><b>En amenant les jeunes à être moteurs de leurs activités</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les jeunes volontaires peuvent proposer des activités et les mener</li> <li>- Les jeunes volontaires peuvent être porteurs de grands jeux, de la préparation à la menée, en jouant des personnages</li> </ul>	<p><u>Conséquences attendues</u> : chaque semaine, des enfants proposent des activités.</p> <p><u>Indicateurs</u> : Le nombre de jeunes qui proposent des activités augmente. La qualité des activités proposée augmente. Les animateurs aident les jeunes à les mettre en place. Le nombre de participant à ces activités est d'au moins la moitié du groupe. Ils ont des idées originales, variées et adaptées.</p> <p><u>Conséquences attendues</u> : des enfants jouent des personnages lors de grands jeux, en étant déguisés et en jouant pleinement leur personnage.</p> <p><u>Indicateurs</u> : le nombre de jeunes demandant à jouer augmente au fur et à mesure de l'année. Les jeunes ont des idées de personnage originales et variées. Ils s'imprègnent pleinement de leur rôle. Ils demandent à recommencer car cela leur a plu.</p>

## II. L'organisation générale

### a. Situation géographique

L'Espace Jeunes est à 5 minutes à pied du lycée, des écoles, de l'accueil de loisirs et de la médiathèque. Il est situé dans un bâtiment où l'on retrouve également l'info jeunes.



### b. Locaux

Les jeunes ont accès à :

- Un coin cuisine : pour cuisiner (micro-onde, four, plaque vitrocéramique, deux réfrigérateurs, ustensiles de cuisine (casserole, plat, fourchettes, couteaux,...), tables pour manger.
- 2 salles équipées de consoles, jeux de sociétés, billard, babyfoot, ping-pong
- D'une terrasse avec tables et salon extérieur

### Espace cuisine



### Cours extérieur (côté Nive)



### Salle de jeux



### Salle d'activité



#### **C.** L'équipe pédagogique

L'équipe pédagogique des mercredis en période scolaire est composée de :

- THAO Yannick : Directeur de l'Espace Jeunes (BPJEPS LTP)
- GEORGIN Florian : Animateur (BPJEPS APT)

Pour les vacances scolaires le recrutement est réalisé le mois précédant les vacances et au mois de mars pour les vacances d'été.

Rôles et fonctions du responsable

Le directeur assure différents rôles et de nombreuses responsabilités, à savoir :

- Situer son engagement dans le contexte social, culturel et éducatif
- Conduire et assurer le suivi du projet pédagogique en lien avec le PEDT
- Etre garant de la sécurité morale, physique et affective des jeunes, de l'équipe pédagogique et des intervenants
- Etre l'interface entre les familles, les partenaires, l'équipe pédagogique et la municipalité afin d'assurer le suivi de ce qui se passe sur la structure.
- Assurer la gestion de la structure (administratif / financier / matériel / humain / législatif). Elle anticipe les besoins matériels et humains et assure la gestion des effectifs et du budget de la structure. Il s'assure de la bonne tenue et de l'accessibilité des documents administratifs : fiches de renseignements des jeunes, pharmacies, PAI, documents pour le fonctionnement.
- Avoir un rôle de formateur des animateurs, de suivi et de validation des stagiaires (B.A.F.A, C.A.P Petite enfance)
- Développer les partenariats et la communication
- Il s'investit dans la préparation des journées de l'Espace Jeunes.

- Il exploite les ressources de son équipe d'encadrement afin de mener à bien un projet pédagogique cohérent.
- Il anticipe les actions à mener sur le terrain et aménage les moyens qui permettent aux animateurs de préparer les temps d'animation et d'assurer le bon fonctionnement de la structure (navettes, repas).
- Diriger et coordonner l'ensemble du personnel

#### Rôle et fonction de l'animateur

D'après l'arrêté du 15 juillet 2015 relatif aux brevets d'aptitude aux fonctions d'animateur et de directeur en accueils collectifs de mineurs, l'animateur se doit de respecter la loi, et de :

- 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 ;
- Participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les différents acteurs ;
- 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 ;
- Encadrer et animer la vie quotidienne et les activités ;
- Accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets. »

Il se doit également de développer des aptitudes lui permettant :

- De transmettre et de faire partager les valeurs de la République, notamment la laïcité ;
- De situer son engagement dans le contexte social, culturel et éducatif ;
- De construire une relation de qualité avec les membres de l'équipe pédagogique et les mineurs, qu'elle soit individuelle ou collective, et de veiller notamment à prévenir toute forme de discrimination ;
- D'apporter, le cas échéant, une réponse adaptée aux situations auxquelles les mineurs sont confrontés. »

A l'Espace Jeunes, plus précisément, l'animateur doit être capable d'assurer diverses fonctions :

- Il assure, par sa présence et sa disponibilité, une réaction rapide et adaptée afin de répondre aux diverses problématiques sécuritaires.
- Il transmet à l'équipe les informations sur l'état psychique et physique des enfants. Pour répondre à leur sécurité affective, il crée un lien privilégié de confiance avec les jeunes, au fur et à mesure de l'année. Pour cela, il se montre à l'écoute, disponible, avenant et dynamique.
- Il doit avoir des connaissances sur la réglementation liée aux A.C.M et l'appliquer
- Respecter le rythme des jeunes et d'adapter les activités à leurs âges
- Il est structurant : il informe les jeunes des règles de vie négociables et non négociables avec flegme et fermeté. Il donne ainsi des limites et définit un cadre dans lequel chacun évolue en sécurité.
- Il doit être modélisant auprès des jeunes : il s'applique à lui-même ce qu'il demande aux jeunes dans une démarche éducative et bienveillante et respecte les règles de vie mises en place.
- Il fait confiance, à l'enfant, qui est une personne compétente.
- Il anime les moments de vie quotidienne avec enthousiasme et bonne humeur. Il veille à l'hygiène des jeunes et les fait participer aux séquences de vie quotidienne pour développer leur sens de l'hygiène et de la vie en collectivité.
- Il prépare en avance ses activités, y compris le matériel, afin d'être pleinement disponible avec les jeunes dès le début de l'activité. En cas d'activité manuelle, il présente un modèle aux jeunes. Pour un jeu, il explique globalement le fonctionnement et/ou les règles. Le rangement se fait avec les jeunes.
- Il favorise la création et la découverte, notamment par le jeu.
- Il propose des modes d'intervention différents et variés en fonction de son public.
- Il est capable de gérer seul un groupe de jeunes en autonomie

✚ Avec ses collègues (travail d'équipe) :

- Respecter ses collègues
- Prépare à l'avance ses projets afin d'étayer sa réflexion pédagogique pour prévoir les moyens efficaces de répondre à cette perspective.
- Etablir une cohésion
- Etre impliqué et volontaire pour toute action pédagogique, notamment pour la préparation d'activités individuelles et de groupe
- Prendre des initiatives et impulser les différents temps afin de respecter le rythme de la journée et celui des jeunes
- Il doit assurer une cohérence d'équipe. En cas de doute, il consulte ses collègues afin d'apporter un message harmonisé et rationnel auprès des jeunes.
- Il doit être force de proposition, en se plaçant comme ressource pour ses collègues dans les domaines de compétence qu'il maîtrise. Chacun prend la parole afin de résoudre les problématiques éventuelles et d'élaborer des stratégies.

✚ Avec les parents :

- Transmission et suivi des informations concernant leurs enfants
- Avoir une attitude et une posture professionnelle (savoir-être)
- Etre rassurant le cas échéant
- Etre disponible et à l'écoute du parent

### L'assistant sanitaire

L'assistant sanitaire de l'Espace Jeunes est le responsable. L'assistant sanitaire (AS) assure le suivi sanitaire des mineurs accueillis. Il connaît donc leurs particularités médicales (traitements médicaux, allergies, régimes alimentaires spécifiques, etc.) et en informe l'équipe de service et pédagogique. Il prodigue les soins, administre les traitements médicaux et agit face aux urgences.

Il a toujours à sa disposition un exemplaire des fiches sanitaires de liaison des participants

L'assistant sanitaire est responsable du matériel sanitaire et de l'infirmierie qui lui sont confiés. Il constitue, renouvelle et contrôle régulièrement le contenu des trousse de secours. Il s'assure également que le registre d'infirmierie est à jour.

#### **1.1. Les trousse de secours et l'infirmierie**

Les trousse de secours se trouvent dans la salle de jeux , fermées dans un placard à clefs. Elles sont à la disposition des animateurs s'ils en ont besoin. Il y a également du matériel de pharmacie dans ce même placard.

La trousse de secours comprend :



Lorsqu'un soin est effectué, il faut le noter sur le registre d'infirmier se trouvant dans l'armoire où sont stockées les trousse de secours. Si les animateurs ne sont pas à proximité de ce registre, parce qu'ils sont partis en sortie par exemple, ils ont la possibilité de répertorier les soins sur un petit carnet présent dans la trousse de secours et ils devront ensuite le noter sur le registre. Après chaque petites vacances, les trousse de secours sont vérifiées et rechargées si besoin.

Si un enfant est malade, l'assistant sanitaire contacte ses parents. Le temps de l'arrivée de ses parents l'enfant est mis au calme dans le bureau des responsables (infirmier).

#### Les réunions de préparation

Le responsable de l'espace jeunes rencontre 1 fois par mois la responsable du pôle jeunesse pour faire un point sur l'organisation générale.

Pour les mercredis de la période scolaire, l'équipe pédagogique se réunit un mercredi sur deux pour préparer le programme d'activités.

Pour les vacances scolaires, une réunion est prévue en amont pour la préparation des programmes et l'organisation générale et ensuite l'équipe pédagogique se réunit une fois par semaine pour affiner l'organisations des vacances. En fin de séjour, un bilan est réalisé.

#### d. Modalités d'accueil

La structure est déclarée en ACMCE périscolaire le mercredi et en ACMCE extrascolaire les petites vacances et l'été sauf les vacances de fin d'année (structure fermée).

##### Horaires d'ouverture

- Période scolaire : le mercredi de 14h à 18h30
- Vacances scolaires : Du lundi au vendredi de 7h30 à 18h30

Le jeune est inscrit à la journée (avec repas) ou à la ½ journée (sans repas) ; le jeune ne peut quitter la structure seul, sauf autorisation préalable.

POSSIBILITES D'INSCRIPTIONS	RESERVATIONS	ANNULLATIONS
<b>Vacances scolaires</b>		
<b>Journée</b>	Au plus tard, jusqu'au jeudi 18h30 précédant la semaine concernée	Au plus tard, le matin même 8h15 (sauf pour les mercredis et vendredis, merci d'annuler jusqu'à la veille 8h15)
<b>Matin (sans repas)</b>	Au plus tard, jusqu'à la veille 17h30	Au plus tard, jusqu'au matin même 8h15
<b>Après-midi (à partir de 13h30)</b>	Au plus tard, jusqu'à la veille 17h30	Au plus tard, jusqu'à la veille 17h30
<b>Navettes (matin ou soir ou matin et soir)</b>	Au plus tard jusqu'au jeudi 18h30 précédant la semaine concernée	Au plus tard, le matin même 8h15 (sauf pour les mercredis et vendredis, merci d'annuler jusqu'à la veille 18h30)
POSSIBILITES D'INSCRIPTIONS	RESERVATIONS	ANNULLATIONS
<b>Mercredi</b>		
<b>Après-midi</b>	Au plus tard, jusqu'au mardi matin précédant	Au plus tard, jusqu'au mardi matin précédant
<b>Navettes (midi ou soir ou midi et soir)</b>	Au plus tard jusqu'au mardi matin précédant	Au plus tard jusqu'au mardi matin précédant

**e.** Les activités proposées

- Le programme d'activité

Le programme d'activité est élaboré par les animateurs et ensuite diffusé auprès des familles et des partenaires. Il est composé de moments forts comme :

- Les veillées

L'objectif des veillées est de fédérer un groupe tout au long de l'année, afin par la suite d'initier le groupe vers de la réalisation de projet. En période scolaire, une veillée est proposée 1 fois par mois. En période de vacances 1 veillée est proposée par semaine.

- Les sorties

Les sorties sont proposées une à deux fois par semaine durant les vacances et un mercredi par période. L'effectif y est limité en fonction des places disponibles dans les minibus (8 places par véhicule).

A ces activités s'ajoute l'organisation de camp pour les tranches d'âge distinctes pour répondre au besoin des jeunes de se retrouver avec leurs paires.

Les activités proposées sont variées sur l'ensemble de la journée et de la semaine :

- ✓ une activité du type sportive
- ✓ une activité de création
- ✓ une activité d'expression
- ✓ autre ex : jardinage, bricolage, culinaire...
- ✓ une activité collective autour du jeu

Les animateurs sont toujours en présence du groupe d'enfants lors du déroulement de leurs ateliers. Ils passent les consignes importantes (telles que les consignes de sécurité ou d'utilisation de certains matériaux ou outils, les règles du jeu) avant de lancer leurs activités.

Durant l'activité, les animateurs sont à l'écoute des enfants, se montrent disponibles et veillent au respect des règles établies. Ils adoptent une attitude bienveillante, de façon à motiver, encourager ou aider les enfants. Les animateurs adaptent la démarche de l'activité selon les actions proposées et selon les besoins et les capacités des enfants.

Les démarches pédagogiques employées	Quand ?	C'est quoi ?	Un exemple : l'origami	Résultats comparés entre deux enfants
Favoriser	Des temps d'accueils Des temps libres et de repos	Mettre à disposition le matériel nécessaire pour permettre à l'enfant d'entreprendre	Un livre et des modèles sont mis à disposition	Les enfants n'ont pas forcément le même résultat en fonction du modèle choisi
Faire faire	Lors des temps de vie quotidienne et lors des temps d'activités	Apprentissage dirigé d'une technique	L'animateur fait réaliser aux enfants une cocotte en papier	Le résultat est le même en fonction de l'acquisition de la technique
Faire avec	Lors des temps libres et les temps d'activités	Apprentissage dirigé mais laissant place à l'appropriation de l'enfant	L'animateur donne une consigne générale : faire une cocotte en papier	L'idée est la même mais le résultat est différent
Laisser faire	A tout moment	Liberté total d'exécution et de réalisation	Il laisse l'enfant choisir comment il va décorer la cocotte	Le résultat est individuel

## f. Journée et semaine type (mercredis et vacances scolaires)

Le mercredi, l'Espace Jeunes est ouvert de 14h à 18H30, pour les jeunes de la commune et les internes du collège SFX (Saint François Xavier)

DE 13H à 14H, une navette est destinée à récupérer les internes du collège (Yanick / Peio).

Une deuxième navette est également proposée aux jeunes d'Ustaritz, Jatxou, Halsou et Larressore (Yannick / Peio).

### **Horaires :**

14h30 à 16h : activités

16h-16h30 : goûter

16h45 : navettes : celle du collège en premier pendant que les autres jeunes restent sur structure avec Peio, la seconde après vers 17h.

Une sortie payante est proposée le dernier mercredi de chaque période avant les vacances.

Les vacances scolaires

HORAIRES	SPECIFICITES ELEMENTAIRE
7H30 – 9H30	Accueil du matin
9h00 – 10H30	Navettes
10H00 – 12H00	Activités
12H00 – 13H00	Repas
13H00 – 14H00	Temps libre
14H00 – 16H30	Activités
16H30 – 17H00	Temps libre
17H00 – 18H30	Accueil du soir / Navettes

**La journée type du mercredi correspond à la tranche horaire de 14h à 18h30.**

### **La journée type des vacances en détails**

#### **Accueil du matin : de 07h30 à 9h30**

Les jeunes sont accueillis dans les salles d'accueil

- Arrivées échelonnées des jeunes de 7h30 à 10h à l'espace jeunes
- 1 animateur à l'espace jeunes à partir de 9h fait la navette

#### **Temps d'ateliers / activités :**

Les temps d'activités sont des temps qui durent environ 2 heures, rangement compris. Il est nécessaire de varier les supports et les manières d'aborder son activité. Le temps d'activité est adapté en fonction de l'âge des enfants. Une activité se prépare en amont et doit avoir un intérêt éducatif, c'est-à-dire qu'elle doit apporter des savoirs, des savoir-faire ou du savoir être (compréhension, apprentissages divers et bien sûr du plaisir).

L'activité proposée est en lien avec les différents projets : projet éducatif, document pédagogique, projet d'animation. Elle doit également être adaptée à la tranche d'âge concernée.

On considère qu'une activité est achevée lorsque celle-ci est rangée et/ou restituée aux jeunes, ou exposée dans l'accueil.

La finalité se prévoit à l'avance, elle est expliquée aux jeunes avant le début des activités, afin que ceux-ci puissent les choisir correctement et éviter ainsi des déceptions (jeune qui fait une activité qui souhaite l'emporter et à qui on dit au dernier moment que c'est pour décorer l'espace jeune par exemple).

#### **Repas :**

**Où ?** Dans la salle conviviale de Mailiarena ou à l'extérieur

**Quand ?** De 12h30 à 13h30 environ

#### **Temps libre :**

De 13h30 à 14h00, les jeunes ont accès aux consoles, divers jeux en libre-service et à leur portable s'ils le demandent.

#### **Goûter**

**Où ?** Dans la salle de convivialité de Mailiarena ou à l'extérieur

**Quand ?** de 16h30/ 17h00

#### **Accueil du soir, de 17h00 à 18h30 :**

- Dans les 2 salles d'activités de Mailiarena
- 1 animateur assure les navettes de 17h jusqu'à 18h environ (en fonction des inscriptions)
- 1 animateur assure l'accueil jusqu'à 18h30

La semaine Type des vacances

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>7h30- 10h</b>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>
<b>10h00-12h</b>	Activité/groupe	Activité/groupe	SORTIE OU GRAND JEU  A LA JOURNEE	Activité/groupe	SORTIE OU GRAND JEU  A LA JOURNEE
<b>12h-12h30</b>	<i>Temps libres/ préparation de l'espace repas</i>	<i>Temps libres/ préparation de l'espace repas</i>		<i>Temps libres/ préparation de l'espace repas</i>	
<b>12h30-13h30</b>	<i>REPAS</i>	<i>REPAS</i>		<i>REPAS</i>	
<b>13h30-14h00</b>	Temps libres	Temps libres		Temps libres	
<b>14h30-16h30</b>	Activité/groupe	Activité/groupe		Activité/ groupe	
<b>16h30-17h</b>	<i>Goûter</i>	<i>Goûter</i>		<i>Goûter</i>	
<b>17h-18h30</b>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>	<i>ACCUEIL / NAVETTES</i>