

Sécurité

Consignes

- Être en permanence avec les enfants (aucun enfant ne doit se retrouver seul sans la vigilance d'un adulte),
- Faire preuve de bon sens
- En cas d'accident prévenir selon la gravité (les secours, le directeur de l'accueil qui prévient la famille). Si les secours doivent intervenir l'animateur ou toute personne extérieure se place sur l'axe de passage des secours pour leur signaler le lieu de l'accident.

Consignes de sécurité en cas d'alarme incendie:

- Se réunir au milieu de la cour avec son groupe.
- Connaître son effectif d'enfants.
- Un comptage sera effectué par l'équipe de direction.
- Si l'effectif d'enfants présents sur le centre ne correspond pas à l'effectif réel un appel général sera fait.
- Dans le cas où une évacuation du centre doit se faire, emprunter la sortie de secours

Les déplacements:

- A pied : Les groupes utilisent les trottoirs et les passages piétons. Déplacement en groupe de 24 enfants au maximum.
- Bus : Lors de la montée des enfants (1 animateur doit se tenir dans le bus). L'accueil des enfants se fait à l'avant et un contrôle est effectué à l'aller comme au retour. Un animateur doit être présent auprès de chaque sortie de secours. Un responsable de convoi sera désigné avant chaque départ.

Organisation du collectif animateur

Points indispensables à respecter



- Prendre sa trousse à pharmacie (complète)
- L'animateur ne doit pas quitter son poste sans se faire remplacer
- Avoir les numéros de téléphones d'urgence
- Vérifier que l'enfant n'oublie rien au départ (qu'il range correctement leurs vêtements) et au retour
- Vérifier que l'enfant se lave les mains correctement avant de passer à table.
- L'utilisation du téléphone portable n'est autorisée que dans le cadre professionnel.
- Aucune cigarette en présence des enfants
- Le matériel nécessaire, ainsi que le déroulement de son activité devront être préparés à l'avance par l'animateur ; le matériel devra être rangé en suivant.
- Implication de la part de tous les animateurs, sur la préparation des jeux et des activités.
- Attention au départ des enfants avec les parents, soyez rigoureux (Gestions, surveillance, organisation...). Ce temps est aussi important que les autres.
- Penser à faire visiter l'accueil aux nouveaux arrivants.
- N'oubliez pas que ceux sont les temps libres des enfants et non les vôtres.

Dans les temps informels l'animateur proposera des jeux. L'animateur ne se contente pas de surveiller les enfants, il assure le bon déroulement et la continuité du jeu. Jouer avec ... (permettre de jouer avec l'adulte).

Stéhélin 6+

Fonctionnement ALSH

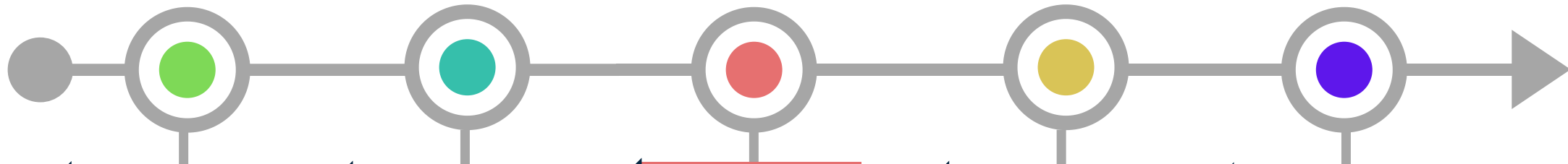


Ecole élémentaire Stéhélin
43 rue Stéhélin
33200 Bordeaux Caudéran

Matthieu GRANIER
06.25.26.50.58

Le responsable : 10h par jour.
Animateur : amplitude journalière de 9h30.
Le personnel de service : 7h00 par jour.

A la journée (repas compris) : 7h45-9h30/17h-18h30
Demie journée (repas compris): 7h45-9h30/13h
Demie journée (repas non compris): 7h45-9h30/12h



7h45-9h30
Accueil



- Arrivée échelonnée des enfants de 7h45 à 9h30. Ils sont cochés sur un listing de présence, les informations des familles sont notées sur un cahier spécifique.
- Le choix de leur activité du matin est fait à l'aide du tableau à fiches de couleurs : CP Bleu (LOUSTICS), CE1 vert, CE2 rouge (ZOUZOUS), CM1 jaune, CM2 orange (FOUFOUS).
- Suite à son choix d'activité l'enfant peut se diriger dans la salle d'accueil en libre accès sur les pôles qui lui sont proposés : bibliothèque, jeux de société, dessin, cour chartreuse...

Les activités sont proposées à tous les enfants (tranches d'âges confondues).

Durant le premier trimestre une attention particulière sera portée aux enfants en CP : animateur référent, activité non commune avec les autres tranches d'âges, si nécessaire.

Chaque animateur se doit de préparer sa liste et de faire l'appel sur son activité. Le responsable passera récupérer les listes de présence.

9h30-11h30
Activités du matin



A 9h30 l'appel des enfants et le départ sur les activités respectives s'effectueront dans la salle de motricité. C'est un des rares moments de la journée où tous les enfants et l'équipe d'animation se retrouvent ensemble. Cela peut être un moment privilégié pour passer des consignes, expliquer le programme de la journée, donner la parole aux enfants etc....

Activités manuelles, jeux dynamiques, jeux sportifs, cuisine, ludothèque, bibliothèque, etc. : cours, chartreuse, salle poly, salle RASED, cantine
Les activités du matin durant les mercredis sont définies d'un mercredi à l'autre (cf. projet pédagogique).

Les animateurs d'ouverture doivent se renseigner la veille sur les activités proposées le lendemain afin de pouvoir les expliquer aux enfants le jour même.

Un cahier de consignes est mis en place le matin (noter tous les renseignements des parents).
Connaître l'effectif de son groupe d'enfants en permanence.

11h45-14h
Temps du repas ou pause méridienne



- 11h45 : l'enfant peut se diriger vers le restaurant scolaire. Les enfants rentrent par groupes de 5, choisissent leur activité à l'aide du tableau à fiches, puis se dirigent vers le self-service. Ils s'installent et une fois le repas terminé, rangent leur plateau.
- Avant le démarrage des activités de 13h30 l'enfant a la possibilité d'aller, en accès libre dans : la salle de motricité ou de rester dans la cour pour des jeux plus dynamiques.
- 12h00 : départ des enfants inscrits le matin sans repas.
- 13h00 départ des enfants inscrits le matin avec repas.

La livraison des repas est assurée par le SIVU jusqu'aux armoires froides de l'office et ne sera effective qu'après la validation du bon de livraison par le salarié de l'association

Les sorties à la journée et les activités de l'après-midi sont proposées par tranches d'âges (CP /CE /CM) avec des animateurs référents pour chacune d'elles

14h-17h
Activités et goûter



14h : Activités par tranches d'âges (CP, CE1-CE2, CM1-CM2)

16h : goûter, lavage des mains, moment de convivialité et d'échange, l'organisation se fera avec un maximum de bon sens. Cf. projet pédagogique

Le programme général des sorties, des réservations est élaboré par le directeur et validé en équipe, il est disponible deux semaines avant le début des vacances ou des mercredis au secrétariat, sur le site internet de l'AGJA et sur l'accueil de loisirs.

La construction du programme d'animations (activités manuelles, sportives, grand jeux, etc.) est mise en place par l'équipe d'animation lors de réunion. Le programme détaillé est ensuite consultable dans le classeur ALSH sur l'accueil de loisirs.

17h-18h30
Le soir



Départ entre 17h et 18h30.

- L'enfant a la possibilité d'aller, en accès libre dans la salle de motricité ou de rester dans la cour pour des jeux plus dynamiques.
- Lors de son départ il remettra sa fiche dans le tableau correspondant au départ.
- A partir de 17h30 rangement des pôles d'activité et rapatriement des enfants dans la salle d'accueil.

Les salles seront des lieux calmes, rangés et agréables.
L'animateur veillera à la sécurité physique et morale des enfants.



Le projet d'activité sera menée avec un groupe d'enfants, encadrés par un animateur désireux de faire partager un projet..., dans un but d'inciter les jeunes à la créativité et à développer toutes formes d'expression individuelle et collective. Chaque projet sera défini et organisé en collaboration avec l'équipe lors de réunion.