

PROJET PÉDAGOGIQUE GIERES JEUNESSE

Édition 2025



Gières Jeunesse

Esplanade du 8 mai 195=45

38610 Gières

Tél : 04 76 89 49 12

Mail : contact.gieres-jeunesse@gieres.fr ACL



Gières Jeunesse



TABLE DES MATIÈRES

1. PRÉSENTATION DE L'ASSOCIATION DES CENTRES DE LOISIRS (ACL).....	3
A) L'ACL.....	3
B) Les principes éducatifs.....	3
2. GIÈRES JEUNESSE.....	3
A) Le cadre.....	3
B) Le projet pédagogique.....	4
C) L'évaluation.....	7
D) Les locaux.....	7
E) Le personnel.....	7
F) Les actions.....	8
G) Le public.....	8
H) La journée-type.....	10
ANNEXES.....	12
A) Le rôle du directeur.....	12
B) Le rôle de l'animateur.....	13
C) Connaissance du public.....	14

1. PRÉSENTATION DE L'ASSOCIATION DES CENTRES DE LOISIRS (ACL)

A) L'ACL

L'Association des centres de loisirs (ACL) est une association à but non lucratif, qui est née de la loi 1901 et est affiliée aux Francas. Présente depuis le 23 Février 1911, **« elle a pour but d'organiser, de développer et de gérer des actions de loisirs éducatifs en faveur de l'enfance et de l'adolescence ».** (Tiré du projet associatif de l'ACL).

B) LES PRINCIPES ÉDUCATIFS

Ainsi, les principes éducatifs de l'ACL sont de mettre en œuvre une éducation globale qui :

- ✓ Vise à l'enrichissement culturel de l'individu et son ouverture sur la société
- ✓ Est harmonieuse et fait appel à l'ensemble des techniques et formes d'expression
- ✓ Tient compte de la spécificité de la psychologie des enfants et des adolescents
- ✓ Vise à faire participer les enfants, les jeunes et les animateurs à la préparation et à la conduite de l'action éducative
- ✓ Favorise la coéducation permanente : parents, enseignants, animateurs, enfants, jeunes...
- ✓ Sensibilise à la découverte et au respect de l'environnement

En convention avec la ville de Gières, elle est chargée de développer des actions en faveur des enfants et adolescents de la commune. Elle met en œuvre ses objectifs éducatifs par le biais du service jeunesse : Gières Jeunesse.

2. GIÈRES JEUNESSE

A) LE CADRE

Présente depuis Juin 1996, Gières Jeunesse est devenue une structure incontournable dans la vie locale de Gières. Elle s'intègre parfaitement dans le rôle de construction du jeune et se place en alternance avec ses autres milieux de vie (familles, collège, structures associatives et partenaires etc.) Il y a quelques années, c'était un PIJ (*Point Information Jeunesse*). Aujourd'hui, c'est un service jeunesse qui est **agrée** par le Service Départemental à la jeunesse, à l'engagement et aux sports (SDJES).

B) LE PROJET PÉDAGOGIQUE

Le projet pédagogique a pour but d'informer les familles, les jeunes, les animateurs et tous les partenaires, du fonctionnement de Gières Jeunesse et des valeurs qui y sont défendues. C'est en quelque sorte un contrat de confiance. Il est adapté au cadre éducatif fixé par l'ACL. Il est construit, réfléchi et mis en œuvre par l'équipe d'animation. Cet outil permet de donner du sens aux actions proposées. Il peut être réajusté en fonction de l'évolution de nos pratiques mais aussi des personnes qui le font vivre.

La finalité du projet pédagogique de Gières Jeunesse est de :

"Permettre au jeune de devenir un citoyen libre, actif et responsable"

Gières Jeunesse à travers ses activités souhaite développer l'engagement citoyen des jeunes. Pour nous, l'engagement citoyen, c'est des gestes au quotidien pour participer à la vie de la cité (société). Un possible engagement envers autrui ; c'est s'investir solidairement pour la société, pour un "mieux-être" général. Il est basé sur des valeurs fortes comme l'écoute, le partage, l'entraide et la solidarité. Une société d'individus respectueux de l'environnement et des différences et capables d'intégrer celles-ci comme une richesse. Notre volonté est d'accompagner et éduquer nos jeunes, les citoyens de demain.

1/Favoriser la socialisation : le vivre ensemble, le vivre avec les autres et renforcer l'estime de soi

Pour nous, l'apprentissage de la vie en collectivité passe par des valeurs/ notions de respect des autres, de l'environnement. C'est apprendre à être tolérant, accepter les autres, quelques soit leurs différences, les respecter, s'entraider, partager ou encore rester à l'écoute des autres.

Moyens mis en œuvre :

- ➔ Favoriser la mixité sociale, de genre (tarification en fonction du QF, mise en place de la parité pendant le séjour, activités favorisant la mixité filles-garçons, équipe d'animation mixte...).
- ➔ Veiller à l'intégration des jeunes dans le groupe (présentation du fonctionnement de la structure, des activités, engagement de bonne conduite, jeux collectifs).
- ➔ Respecter le jeune, lui permettre d'être écouté, valorisé, et lui apprendre à respecter les autres à travers une vie en collectivité
- ➔ Encourager les jeunes à prendre des décisions collectives.
- ➔ Organiser et proposer des temps forts au cours de l'année (Festival Vivons ensemble avec nos différences, Festival Jeunesse, remise de la carte citoyenne, ateliers etc.) afin de renforcer la cohésion sociale, valoriser la jeunesse et renforcer l'estime de soi.

- ➔ Développer des partenariats avec d'autres structures permettant l'échange, la rencontre et le partage.

2/ Permettre au jeune d'être acteur de son temps de loisirs, et favoriser l'accès à la culture pour tous

L'équipe d'animation a cette volonté de favoriser la prise d'autonomie du jeune, afin qu'il puisse se construire en faisant ses propres expériences et ses propres choix. La culture et les loisirs sont vecteurs d'émancipation, d'éducation, d'épanouissement et de lien social. Ce sont des éléments fondamentaux du vivre-ensemble et de l'inclusion sociale. Ces pratiques doivent être à notre sens, accessibles pour tous. Lors de l'inscription à Gières jeunesse, le jeune a la possibilité de s'inscrire aux activités qu'il souhaite. Il sera donc acteur de son temps de loisirs. Cependant, l'équipe d'animation devra systématiquement être vigilante et donner du sens aux actions. Cela même, sera inculqué au jeune lors des temps d'accompagnement. Plus largement, lors de son implication au sein du service jeunesse.

Moyens mis en œuvre :

- ➔ Mise en place d'une démarche participative avec un espace dédié à l'élaboration de la plaquette d'activités avec les jeunes (définition d'un thème, recherche d'activités...) afin de répondre au mieux à leurs envies et besoins.
- ➔ Inscription "à la carte" afin de leur permettre de s'épanouir à leur rythme.
- ➔ Leur confier des responsabilités : préparer et ranger le matériel nécessaire à l'activité, appeler des prestataires, préparer le goûter, mettre et débarrasser la table, gérer son temps libre, élaborer les règles de vie négociables et non négociables.
- ➔ Permettre aux jeunes de construire des projets (séjour, activité, Top départ etc.).
- ➔ Initier à de nouvelles pratiques (sportives, culturelles, artistiques...)
- ➔ Développer un esprit critique (sur des temps formels : exprimer son ressenti après une activité, une sortie cinéma-débat etc. ; sur des temps informels : discussion, échanges avec l'équipe d'animation)
- ➔ Proposer une fois par trimestre une sortie culturelle (pièce de théâtre, cinéma, conférence à la salle du Laussy) afin de valoriser les équipements communaux et développer l'ouverture culturelle.

3/ Sensibiliser le jeune au développement durable

A travers cet objectif, nous souhaitons faire prendre conscience de la responsabilité de chacun et de son impact sur l'environnement. Découvrir l'environnement qui nous entoure et éveiller à l'écocitoyenneté, sont des objectifs importants pour que le jeune puisse intégrer l'importance d'agir au quotidien, pour préserver notre planète, par des gestes simples.

Moyens mis en œuvre :

- ➔ Lutter contre le gaspillage et gérer les déchets : limiter les portions individuelles pour éviter la multiplication des emballages (goûters, brique de jus de fruits). Ne plus utiliser ou limiter les couverts en plastiques jetables (assiettes, gobelets, couverts).
- ➔ Lutter contre le gaspillage de l'eau et de l'électricité avec des gestes simples (ne pas faire couler l'eau inutilement, éteindre les lumières lorsque l'on sort d'une pièce...).
- ➔ Apprendre à mieux consommer : élaboration du calendrier des fruits et légumes de saison, activité cuisine ; favoriser les circuits courts (marchés, producteurs locaux).
- ➔ Sensibiliser à la récupération à travers des activités brico récup' afin de donner une seconde vie aux déchets.
- ➔ Initier les jeunes au tri sélectif : proposer des animations ludiques et régulières pour mieux appréhender le tri et ainsi, faciliter l'apprentissage afin que cela devienne une "habitude".
- ➔ Favoriser la pratique d'activités ludiques, culturelles, sportives en plein air, en fonction des saisons, pour leur faire découvrir et prendre conscience de leur environnement.
- ➔ Initier et favoriser les modes de déplacements doux lorsque c'est possible (déplacement en transport en commun, en vélo ou à pieds pour limiter l'usage du minibus).

4/ Développer un travail de prévention

En tant qu'acteur à la jeunesse, nous sommes identifiés comme personne ressource. Nous devons être à l'écoute du jeune et attentif aux conduites à risques. Face à celles-ci, nous devons éviter d'avoir une attitude répressive, pour leur faire prendre conscience des dangers. Bien entendu, nous ne devons pas les tolérer. Nous sommes garants de la loi. Mais il faut savoir se positionner face au jeune, pour lui permettre de trouver des limites à ses agissements pour être sécurisé.

Moyens mise en œuvre :

- ➔ Créer une relation de confiance avec le jeune lui permettant de se confier, d'échanger, de questionner.
- ➔ Mise à disposition de documentations sur différentes thématiques.
- ➔ Participer à des réunions/instances permettant un travail de partenariat et un soutien (groupe partenarial élargi, réunion partenaire, Comité enfance jeunesse et parentalité...).
- ➔ Développer des actions de prévention et les adapter au regard des constats actuels (ex : les dangers des réseaux sociaux, le climat scolaire, l'estime de soi, l'égalité femme-homme...).
- ➔ Mener des événements "phares" et ludiques afin de sensibiliser le jeune (Challenge Prévention, Festival "Vivons ensemble avec nos différences").
- ➔ Être en capacité d'orienter le jeune au sein des structures compétentes et dans la limite de notre action (Planning familial, Mission locale, France

C) L'ÉVALUATION

L'évaluation est un temps constructif, qui nous permet de prendre du recul et de nous interroger sur nos pratiques. Cette dynamique est instaurée à travers toutes nos actions afin de les mesurer et de vérifier :

- ➔ La pertinence : les objectifs étaient-ils adaptés aux jeunes et à leurs besoins ?
- ➔ L'efficacité : Les objectifs ont-ils été atteints ? Pourquoi ?
- ➔ La cohérence : les objectifs et moyens mis en œuvre sont-ils bien la traduction des priorités souhaitées ?
- ➔ L'efficacité : les effets obtenus ont-ils été à la hauteur des moyens mis en œuvre ?
- ➔ L'utilité : l'action a-t-elle eu un impact sur le jeune ?

Ainsi, elle est mise en place à travers la conception et réalisation de :

- Projet d'animation.
- Fiche technique.
- Fiche projet.
- Point du soir avec les jeunes et entre l'équipe d'animation et la directrice.
- Réunions (de préparation, commission jeunesse).
- Le retour par les familles, les jeunes mais aussi les partenaires.
- Bilan trimestriel.

D) LES LOCAUX

La structure dispose de **deux espaces** au sein de la commune, conformes à l'accueil et à la sécurité des jeunes.

Le service Jeunesse, situé *Esplanade du 8 mai 1945 à Gières*. Il permet à l'équipe de travailler, de procéder à l'accueil du public pour des inscriptions, informations et accompagnements. Sur place, les jeunes peuvent bénéficier d'un accès au pôle informatique, de documentations, d'un espace de discussion et de jeux collectifs.

Les activités du centre de loisirs se déroulent au sein **d'une salle communale** mise à disposition : *l'espace Olympe de Gouges, 17 rue du bois taillis à Gières*. Elle se compose de deux salles dont une équipée d'un coin cuisine et d'un baby-foot. Les lieux sont sécurisés par un portail. Des infrastructures de loisirs et de sports se trouvent à proximité : Parc du Chamandier, terrain de foot et de basket, gymnase.

E) LE PERSONNEL

L'équipe de Gières Jeunesse est composée de trois personnes permanentes :

- **Une directrice** titulaire d'un BPJEPS Animation sociale et d'une Unité Complémentaire de direction. Elle a pour fonction la gestion de la structure, les relations communales et extérieures, la coordination d'équipe, de différents projets et événementiels. Elle est aussi coordinatrice du Programme de Réussite Éducative 2-16 ans sur la commune.

- **Une assistante administrative** à mi-temps qui reçoit les familles, s'occupe de la gestion administrative, des inscriptions, de la communication et des réservations de salle.
- **Un animateur permanent** titulaire d'un BPJEPS spécialité loisirs tous publics. Il a pour rôle l'organisation et l'encadrement des activités pour les 10-14 ans, le développement de l'Espace Projet pour les 15-17ans et il est référent sur le dispositif du Bafa intercommunal.

Des animateurs vacataires et des intervenants spécialisés interviennent en fonction **des besoins** de la structure (séjours, stages, ateliers...).

F) LES ACTIONS

Gières Jeunesse propose

- Des sorties (journée, demi-journée, soirée)
- Des activités carte citoyenne
- Stages
- Ateliers à l'année
- Accueil jeune
- Accompagnement de projets
- Dispositif communaux / Intercommunaux (Bafa, TOP Départ...)
- Aide à la scolarité
- Festivals / Manifestations
- La Passerelle avec le Clos d'Espiès
- Des actions de prévention
- Les journées ouvertes

G) LE PUBLIC

La structure accueille tout jeune âgé de 10 à 17 ans issu principalement de la commune mais également des alentours pour des activités de loisirs. Nous privilégions un accueil de qualité, c'est pourquoi, en moyenne, 2 animateurs encadrent un groupe de 7 jeunes. Les effectifs peuvent varier, en fonction de l'activité (journée, demi-journée, soirée) et du mode de déplacement (minibus, vélos, transports en commun).

Notre structure est inclusive. Pour pouvoir accueillir les enfants porteurs de handicap dans les meilleures conditions possibles, nous demandons aux familles de rencontrer la responsable lors du premier accueil. Il est en effet essentiel que nous connaissions bien le jeune pour l'accueillir dans des conditions qui garantissent sa sécurité et son bien-être.

Dans certains cas, l'association sera amenée à renforcer l'encadrement du groupe et tous les animateurs du groupe seront sensibilisés aux besoins de l'enfant.

Nous distinguons 3 profils différents :

✓ **Le club 10/14 ans**

Les jeunes âgés de 10 à 14 ans peuvent profiter, en fonction des saisons, de loisirs sportifs et éducatifs adaptés à leurs goûts et à leur curiosité. Le programme d'activités est construit en fonction des envies et besoins des jeunes. Chaque mois, une thématique est à l'honneur.

Cela permet aux jeunes de découvrir et d'approfondir un thème, en variant les approches. Ils peuvent ainsi bénéficier :

- D'activités le mercredi après-midi et les vacances scolaires
- D'ateliers hebdomadaires (couture, magie, théâtre, scientifique , etc.)
- D'une aide à la scolarité pour les collégiens (6ème à la 3ème)



✓ ***L'Espace projets pour les 15/17 ans***

Les samedis après-midi, l'équipe d'animation accueille les jeunes entre 13h30 et 17h dans le cadre de l'Espace projets. Celui-ci a pour objectif de permettre aux jeunes d'être acteurs de leur temps de loisirs en organisant des activités, des sorties culturelles ou encore des séjours. Les samedis après-midi sont également des moments d'accueil permettant de partager, dialoguer mais aussi d'accompagner les jeunes dans leurs démarches : aide à la recherche de stage ; dispositif Top Départ, etc.



✓ ***Le service jeunesse pour les 18/25 ans***

Les animateurs sont amenés à côtoyer les 18/25 ans par le biais du service jeunesse. Ils peuvent eux aussi bénéficier d'un accompagnement dans leurs démarches : recherche de travail, aide à l'élaboration de CV et lettre de motivation. L'équipe fait également le relais auprès des structures compétentes (Mission locale, France travail...).

H) LA JOURNEE-TYPE

La journée-type est un exemple du déroulement d'une journée ou demi-journée à Gières Jeunesse. Il est bien entendu que cela n'est qu'un repère. Les horaires sont donnés à titre indicatif. La journée peut se dérouler différemment, c'est-à-dire être modifiée selon les besoins, les attentes, les envies et le rythme de chacun. Mais aussi en fonction de l'activité et des conditions météorologiques.

- **Les mercredis après-midi (hors vacances scolaires) et tous les jours pendant les vacances scolaires :**

13h30: Accueil des jeunes / Temps libre (jeux de société, discussion...)

14h : Activité

16h : Goûter

16h30 : Temps libre

17h : Fin accueil des jeunes

- **Une journée pendant les vacances scolaires :**

10h : Accueil des jeunes / Départ en sortie

11h : Arrivée sur le lieu de l'activité : proposition de jeux collectifs en plein air

12h : Pique-nique

13h : Temps calme / temps libre

14h : Activité

16h : Goûter et retour activité

17h : Fin de l'accueil des jeunes



ANNEXES :

A) LE RÔLE DU DIRECTEUR

Le directeur d'un accueil collectif de mineurs (ACM) est le premier responsable du bon fonctionnement de la structure. Il doit donner des consignes précises et écrites à ses animateurs et jouer son rôle de formateur auprès des animateurs et en particulier des stagiaires (mise en place de modalités concrètes d'évaluation connues de ces derniers). Ses missions sont les suivantes :

- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants.
- Il est le garant de la mise en œuvre du projet pédagogique.
- Il a en charge la coordination et l'animation de l'ensemble du personnel.
- Il gère les relations avec les différents partenaires (prestataires de service, partenaires, municipalité, etc.).
- Il a en charge la gestion quotidienne du centre (administrative, financière et matérielle).
- Il a un rôle de formation des animateurs, de suivi et de validation des stagiaires.
- Il associe les parents à la vie du centre.
- Il détermine les points négociables et non négociables relatifs au bon fonctionnement de la structure.
- Il organise l'accueil et le départs des enfants avec le(s) directeur(s) adjoint(s).

B) LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

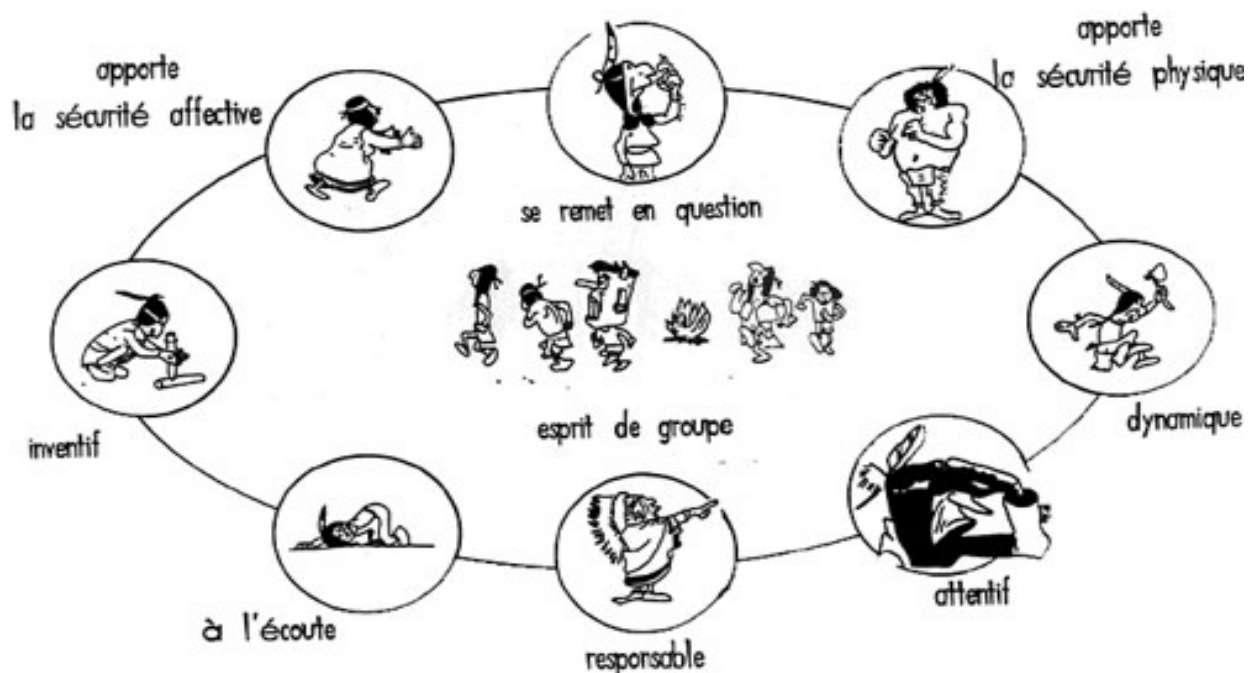
Être animateur, c'est avoir la responsabilité d'enfants ou d'adolescents, et cela implique de participer à leur éducation aussi bien dans les activités mises en place, que dans les temps de vie quotidienne. Quel que soit son âge, l'animateur est un adulte responsable et il doit toujours se positionner comme tel vis à vis des enfants et des adolescents.

L'animateur doit avoir un comportement et un discours personnels d'une probité sans faille.

Transgresser la loi/ou le règlement (y compris le règlement intérieur du centre) est pour un animateur une faute professionnelle.

L'animateur est proche des jeunes et est souvent considéré par ces derniers comme un modèle. Il doit faire en sorte que les jeunes passent un moment agréable sans être "un copain", ni même "un grand frère".

L'animateur doit par définition, animer et pas seulement encadrer ou accompagner un groupe de jeunes. Cela suppose enthousiasme et passion.



C) CONNAISSANCE DU PUBLIC

Les 10-12 ans

Physiques	Sens du goût pour le jeu, les exercices physiques. Grande vitalité. C'est le type même d'enfants qu'il est impératif de mobiliser sur des activités enthousiasmantes et prenantes.
Intellectuels	Maîtrise du jugement au sein d'établissement de rapports logiques entre deux propositions. L'enfant est apte au raisonnement. Utilité des sciences, des mathématiques pour la formation de l'esprit.
Affectifs	Il affirme encore sa personnalité Vie intérieure intense. Détachement du milieu familial en faveur du milieu extérieur Il reste individualiste en famille Age difficile pour les filles qui commencent la phase pubertaire Antagonisme fille-garçon
Sociales	Sens social développé Esprit d'équipe et de compétition Le groupe est stable et son existence induit celle du rôle de ses membres (mineur, courtisan, exclu, victime) Dans le groupe, l'individualisme est bridé Malgré l'antagonisme existant entre les sexes, la mixité est souhaitable
Activités	Sportives : intenses et complexes Durée plus longue Plus de réflexions pour logique Imaginaire adapté aux goûts Jeux combinant physique et intellectuel Jeux de rôle, d'impro

Les 10-12 ans sont plus autonomes et ont besoin d'être surpris. Il faut de bonnes facultés d'adaptation et d'improvisation. En outre, il faut savoir se faire respecter et ne pas jouer copain/copine. C'est un public très exigeant. Avant de se lancer dans une activité, ils veulent savoir de quoi il s'agit. Il est très important pour l'animateur de bien préparer son activité et qu'il soit lui-même très motivé. Être disponible, et avoir un grand sens de l'adaptation sont des qualités indispensables que doit posséder l'animateur afin de répondre aux demandes très diversifiées de ce public.

Les 12-14 ans

Physiques	Puberté Besoin de se dépenser Mauvaise connaissance physique Différence physique G/F
Intellectuels	Soin d'eux Désir d'apprendre Différence de maturité et opinion
Affectifs	Autonomie, famille 1ère expérience amoureuse Recherche d'identité Connaissance de soi
Sociales	Rébellion Important regard des autres Formation de groupes Volonté de s'affirmer Esprit de compétition Se fondre dans un moule
Activités	Activités physiques intenses, surtout pour les garçons En pleine nature, forêt, stade... Activités de synthèse, collections, jeux d'expression, découverte du milieu humain et de l'environnement social, activités manuelles avec des techniques poussées, utilisation de techniques audiovisuelles et informatiques

C'est l'âge de tous les bouleversements tant psychiques que physiques. Les adolescents sont alternativement en opposition/confrontation et en recherche de sécurité. Point n'est aisé de tenter de les comprendre encore faut-il adopter une attitude ni de rejet ni de démission. L'animateur doit être compréhensif sans être laxiste et ferme sans être autoritaire. Il devra prévenir l'adolescent des déviances, de l'impulsivité et de la facilité. Le travail en équipe et le partage de valeurs éducatives positives sont primordiaux.