



Projet pédagogique

PLAINES DE VACANCES

Depuis 1987, l'ASBL ideji organise des stages multiactivités dans les quatre écoles communales de Woluwe-Saint-Pierre et ce, durant chaque période de vacances scolaires.

A ideji, nous veillons à ce que le temps des vacances reste un temps de ressourcement et de récréation. Le plaisir, la découverte et l'amusement y ont une place primordiale. Chaque enfant est une personne à part entière. Il est au centre de ses loisirs et a droit à un cadre sécurisant adapté à ses besoins.

Finalité

→ favoriser et faciliter la participation
des enfants et des jeunes adultes (coordinateurs et animateurs)
à la vie sociale en proposant une plaine de vacances "alternative".

Objectifs généraux

Les enfants et les jeunes adultes qui participent à nos plaines de vacances sont, d'une part, au centre du projet d'accueil et d'autre part, en constituent les acteurs privilégiés. C'est en cela qu'ideji se veut une plaine de jeu "alternative", une plaine où les organisateurs sont conscients qu'un **projet éducatif est nécessaire à l'épanouissement et aux loisirs réels de l'enfant.**

Pour être une plaine de jeu "alternative", le projet d'accueil d'ideji vise à atteindre les objectifs suivants :

- être conscient de partager un projet éducatif global ;
- développer les valeurs de tolérance, de respect et de solidarité ;
- permettre l'épanouissement individuel ;
- favoriser l'esprit critique et la remise en question ;
- favoriser la prise de conscience de soi et des autres ;
- favoriser la confiance en soi ;
- créer un "esprit vacances".

Objectifs opérationnels

1) L'épanouissement des enfants est au centre du projet. Concrètement, cela signifie :

- la mise en valeur de la créativité propre à l'enfant ;
- l'utilisation du jeu comme outil éducatif et d'apprentissage ;
- la collaboration avec les parents (ce qui sous-entend un effort de la part de l'équipe d'animation pour créer un espace où la relation est possible) ;
- tenir compte de la nécessité pour l'enfant, d'une activité culturelle qui, spontanée, doit être développée ;
- initier l'enfant dans son rôle de citoyen en le rendant "critique" et tolérant vis-à-vis de l'autre, parfois différent.

A côté de ces objectifs, la sécurité et la rigueur sanitaire restent un préalable à toute organisation d'animations avec des enfants.

2) L'encadrement des groupes et le rôle de l'équipe d'animation

L'équipe d'animation est le garant et l'initiateur des activités favorisant l'épanouissement des enfants. Le projet d'accueil d'ideji vise un objectif d'auto-formation et d'apprentissage à la vie professionnelle. L'équipe d'animation est acteur et garant du projet pédagogique.

Elle veille à :

- favoriser l'autonomie d'animation ;
- faire preuve de solidarité au sein de l'équipe ;
- favoriser la responsabilisation auprès des animateurs et des coordinateurs ;
- associer les jeunes adultes à la vie de l'association ;
- l'évaluation de l'adéquation entre son action et le projet d'accueil.

En plus des membres permanents d'ideji, l'équipe d'animation est composée de coordinateurs et d'animateurs.

L'encadrement des groupes

Il se compose :

- d'un responsable pédagogique assurant la liaison entre les différents lieux d'activités et le bureau d'ideji ;
- d'un coordinateur par lieu d'activités ;
- d'un animateur responsable par groupe avec un minimum d'un animateur breveté pour deux animateurs non brevetés.

Jusqu'à présent, nous prévoyons **1 animateur pour 8 enfants âgés de 3 à 6 ans** et **1 animateur pour 12 enfants âgés de 6 à 12 ans** (cf. normes ONE).

L'équipe d'animation

• **LES ANIMATEURS**

Le premier acteur permettant la mise en oeuvre de ces objectifs est l'animateur, en tant que personne et membre d'une équipe.

Les animateurs sont tous **âgés de plus de 18 ans** ; la plupart ont plus de 20 ans et travaillent avec nous, depuis plusieurs années.

Outre son rôle pédagogique vis-à-vis des enfants, **ideji** remplit également une mission importante vis-à-vis des animateurs eux-mêmes. Ils sont à un âge charnière (18-25 ans) et entrent doucement dans leur vie d'adulte.

À travers les animations, **ideji** leur offre (souvent) une **première expérience professionnelle**. Ces premiers pas dans la vie active orienteront leurs choix futurs et développeront leur confiance en eux et leur autonomie.

Le brevet ou les études pédagogiques restent une assurance pour les organisateurs. Les animateurs brevetés ou assimilés possèdent déjà une bonne formation de base (Cemea, mouvements scouts, études à orientation éducative...). Considérant qu'ideji a un rôle à jouer dans la formation de futurs encadrants, des stagiaires sont accueillis durant les vacances.

Les animateurs chargés d'un groupe sont les premiers responsables des activités.

Ils ont un cadre horaire et une contrainte d'équilibre entre les activités sur la plaine et les activités extérieures (cf. le point "*Activités*"). D'où la nécessité pour eux de travailler ensemble et de préparer leur(s) semaine(s). Cette liberté d'action leur permet aussi d'exploiter leur imagination et leurs compétences personnelles. L'organisateur reste, bien sûr, le "garde-fou" mais aussi le "soutien logistique" du projet d'animation de l'équipe.

Gérer un groupe d'enfants, travailler en équipe, partager des activités avec des collègues, se plier à des consignes strictes tout en développant sa créativité, voilà de nombreux défis que le jeune animateur va relever. Tout un apprentissage à la vie professionnelle qu'ideji se doit d'encourager !

Le recrutement des animateurs

L'organisateur se doit de prévoir une filière d'engagement judicieuse, ne se basant pas uniquement sur un CV ou un brevet mais également sur la sensibilité et l'expérience acquises.

Les titres et brevets ne suffisent pas pour considérer les jeunes comme formés. **Ideji, en tant qu'organisateur, se doit d'offrir aux animateurs une formation continue sur le terrain.** Cette formation est assurée par les coordinateurs qui transmettent leur savoir et leur expérience du terrain tout au long de la semaine.

De plus, nous faisons appel à des intervenants extérieurs (ex. : artistes travaillant avec des jeunes, psychomotriciens, conteuses pour enfants, professeurs de sport ...) qui partagent avec passion leur métier et apportent une autre vision de l'animation à l'équipe.

- **LES COORDINATEURS**

Les animateurs sont encadrés, tout au long de la semaine, par des coordinateurs.

Le coordinateur doit connaître le fonctionnement des plaines mais aussi avoir une expérience certaine en animation.

Son rôle est de veiller au bon déroulement des activités (pédagogie, logistique, qualité, sécurité) en apportant des idées, des conseils d'animation et d'encadrement et faisant respecter les règles de base du fonctionnement des plaines.

Le coordinateur prend en charge une école durant toute la semaine. Il est le représentant de celle-ci et doit se mettre au courant de toutes les informations concernant son lieu de travail (connaissance du lieu, de l'équipe, des animations proposées, des éventuelles spécificités enfant ou administrative).

Le rôle du coordinateur durant les plaines

- être le relais entre le responsable pédagogique (ideji) et les animateurs ;
- soutenir et encadrer l'équipe d'animation dans son travail ;
- s'assurer du bon respect du projet pédagogique en étant conscient qu'un projet éducatif est nécessaire à l'épanouissement et aux loisirs réels de l'enfant ;
- créer un climat de confiance où le dialogue et le respect sont possibles ;
- les coordinateurs accompagnent les différents groupes à la piscine et, si nécessaire, lors de sorties ou visites à l'extérieur ;
- organiser des évaluations dont le but est de transmettre leur savoir et expérience afin d'offrir aux animateurs une formation continue. Les réunions sont aussi l'occasion d'établir un dialogue constructif menant au débat et permettant l'évolution du projet pédagogique (en lien) à la réalité de terrain ;
- organiser la logistique ;
- contact quotidien avec les parents, faire le lien entre la plaine de jeux et la famille ;
- assurer le respect des horaires.

Le recrutement des coordinateurs

Les coordinateurs sont **tous des « anciens » animateurs d'ideji**. Les « anciens » animateurs (« temps passé dans cette fonction ») possédant un titre ou diplôme pédagogique ont la possibilité de rejoindre l'équipe de coordination.

Cette filière d'engagement facilite la communication et permet aux animateurs d'évoluer au sein de l'organisation et d'assurer une continuité au projet d'accueil.

• **LE RESPONSABLE PEDAGOGIQUE**

Le responsable pédagogique doit connaître le fonctionnement des plaines (organisation, pédagogie, encadrement...).

Sa mission sera de « coacher » les coordinateurs tout au long de la semaine, de les seconder dans leur mission si nécessaire.

Le responsable pédagogique doit avoir une vue globale sur le travail effectué en aval. Il est donc essentiel qu'il partage des moments, échange des contacts avec tous les intervenants (coordinateurs, animateurs, enfants et parents).

Durant les petites semaines, il a également le rôle de coordinateur à ***l'Ecole du Centre***, seul lieu accueillant uniquement des enfants de 2,5 à moins de 6 ans (cf. *le règlement d'ordre intérieur*).

Le rôle du responsable pédagogique

- créer le lien entre ideji et l'équipe de coordination et d'animation ;
- organiser la réunion de préparation rassemblant les différents coordinateurs ;
- s'assurer du relais entre les coordinateurs et les animateurs ;
- gérer les diverses réservations ;
- prendre en charge les différents achats, dépenses, sorties, distribution carte de transport ;
- coacher les coordinateurs dans leurs tâches ;
- prendre en charge les enfants malades ou blessés et les ramener au bureau ou dans un centre médical ;
- s'assurer du bon fonctionnement dans les différentes écoles en passant au moins 1 à 2 fois par jour dans chacune d'elle ;
- superviser l'évaluation des animateurs réalisée en fin de semaine par l'équipe de coordinateurs ;
- organiser la réunion fin de semaine avec l'équipe de coordinateurs ;
- pouvoir assurer une formation continue auprès des coordinateurs.

Le recrutement du responsable pédagogique

Les responsables sont des anciens coordinateurs (ancienneté) choisis par l'organisation ainsi que les membres fixes de l'équipe d'ideji responsable de l'organisation des plaines.

3) Les activités

Les activités se déroulent dans les quatre écoles communales de Woluwe-Saint-Pierre. Cela encourage la proximité et privilégie la qualité à la quantité en évitant une trop forte concentration d'enfants sur un même lieu. Cela rend les plaines d'ideji plus humaines, plus à l'échelle de l'enfant.

Les plaines d'ideji proposent des animations multiactivités. Les animateurs et leur groupe d'enfants composent ensemble leur semaine de vacances.

Le cadre posé par ideji distingue 4 types d'activités qui doivent faire partie de la semaine de l'enfant : l'activité ludique, créative, culturelle et sportive. Ces quatre activités ne sont pas figées ; au contraire, elles s'imbriquent et se renforcent.

- **L'ACTIVITE LUDIQUE**

Le jeu est inhérent au développement des individus. L'être humain se construit, se confronte à l'autre et au réel par le jeu.

Les journées de plaines alternent des temps d'activités structurées et des temps libres. Ceux-ci ne sont pas des temps morts mais des moments qui permettent à l'enfant de souffler et de gérer ses propres envies. Les temps libres font partie des temps d'animation durant lesquels les animateurs sont présents. A ce moment, ils sont particulièrement à l'écoute des enfants. Cette organisation doit permettre à tous de garder un rythme de vacances...

Le jeu est source d'apprentissage. En jouant, les enfants s'approprient de nombreuses règles de savoir-vivre en collectivité. Ils se forment à la vie citoyenne et se prémunissent naturellement d'adopter des comportements agressifs ou violents. Jouer, c'est susciter l'imagination des petits et des grands.

- **L'ACTIVITE CREATIVE**

L'objectif est de permettre l'expression individualisée de chacun, tout en utilisant le groupe comme moteur et comme cadre. Observer, laisser surgir les besoins, les attentes pour mieux pouvoir y répondre, proposer des pistes d'exploration nouvelles et valoriser les productions...

L'activité créative peut se présenter de diverse manière : peinture aux doigts, plâtre, chants et contes, danses, activités nature, collages, masques, graffiti, cuisine, improvisation théâtrale ...

L'important n'est pas le résultat, mais le chemin parcouru pour y arriver et le plaisir que l'enfant y a pris. L'imaginaire est un espace magique à cultiver.

- **L'ACTIVITE CULTURELLE**

Elle est prise dans son sens le plus large possible : tout ce qui forme l'enfant dans le cadre de sa vie sociale et de ses expressions artistiques. Cela met sur le même pied une visite au Musée d'Art Moderne que celle d'une ferme... Pour l'enfant, il s'agit d'un tout dans lequel il va puiser des connaissances qui deviendront plus tard son bagage culturel.

Exemples : rencontre avec un artisan, des musiciens, une troupe de comédiens, un clown ; visites d'expositions et de musées, spectacles jeune public ; etc.

Ce type d'activités peut constituer le point de départ ou l'aboutissement d'une animation à thème.

Par le biais des visites et activités culturelles extérieures, l'enfant se forge, petit à petit, un esprit critique. Il constate et analyse les diverses expressions culturelles. Il acquiert le sens de la tolérance et de la différence. Le rôle de l'animateur est, ici, primordial : relever les questions des enfants, en discuter avec eux et profiter de ces moments pour compléter cette initiation à la citoyenneté par d'autres activités, créatives par exemple.

- **L'ACTIVITE PHYSIQUE ET SPORTIVE**

Les activités sportives sont l'occasion de bouger, de courir, de s'initier à une nouvelle activité. Les vacances peuvent être un moment choisi pour ce type d'initiation.

Les animateurs proposent aux enfants des jeux sportifs (ballons) mais aussi, pour les plus grands, des découvertes de différents sports : mini basket, base-ball, escalade, minigolf, tennis, bowling,... et pour les plus jeunes : jeux psychomoteurs et rythmiques.

L'activité physique développe chez l'enfant, la connaissance de son corps et de sa place dans l'espace, l'esprit d'équipe, la continuité dans l'effort, etc.

Régulièrement, les enfants se rendent à la piscine de Woluwe-Saint-Pierre. Pour les plus jeunes, il s'agit parfois de la première expérience ! L'approche de l'eau en piscine est un moment capital... L'odeur, la sonorité, le bruit, l'espace sont tous des éléments qu'il faut apprendre à l'enfant à maîtriser. La sécurité et l'hygiène font partie intégrante de ce type d'activité.

Les activités sportives sont aussi l'occasion de rencontres avec d'autres groupes d'enfants, d'une autre plaine d'ideji ou d'une autre association : journées olympiques, rencontres de base-ball,...

4) Les parents

Si l'enfant est le principal concerné par l'animation, le rôle des parents n'est pas à négliger. Les parents choisissent ideji pour être leur partenaire de vacances de leur enfant.

Ce sont eux qui, au départ, amènent l'enfant à considérer les activités de manière positive. Ce sont eux qui font le lien entre la plaine de jeux et la famille. D'où l'intérêt d'un contact entre l'équipe d'animation et les parents.

Au moment de la première inscription annuelle, cette rencontre permet d'expliquer le fonctionnement général des plaines et le projet d'accueil. C'est également l'occasion de diminuer certaines craintes et de responsabiliser les parents face à l'animation. Cette relation est la base d'un "contrat de confiance" qui doit lier les organisateurs et animateurs aux parents. Elle permettra une meilleure compréhension mutuelle et une approche plus adéquate de l'enfant, de part et d'autre.

Durant la (les) semaine(s) d'animation, cette relation est prolongée par le contact quotidien indispensable, le matin et le soir, entre l'animateur et le parent.

Pour inscrire leur enfant aux activités d'ideji, les parents s'acquittent des frais de participation. Ceux-ci ne doivent pas constituer un frein à l'inscription de leur enfant aux activités (voir point suivant : *Financement*).

5) Financement

On ne peut parler d'animations sans parler de moyens financiers ; une plaine de jeux coûte en encadrement, déplacements, activités extérieures, assurances,...

À l'heure actuelle (en 2011), les frais de participation demandés aux parents sont de 65 € pour une semaine d'activité, ce qui revient à 13 €/jour/enfant. Par ailleurs, le coût d'une journée enfant est d'environ 35 €.

Il serait indécent de faire porter par les parents tout le poids financier de ces animations. Cela ne correspond pas à nos objectifs de "service aux familles". Nous avons donc choisi de rester à un prix abordable, qui ne peut se faire qu'avec l'intervention des pouvoirs publics (ONE et FESC).

Le prix des plaines de vacances n'est pas un obstacle à l'inscription de l'enfant. En toute discrétion et sans heurter la sensibilité propre des parents, des solutions individuelles sont trouvées en fonction de chaque situation sociale.

Pratiquement

Une convention lie la commune de Woluwe-Saint-Pierre et **ideji** pour l'organisation des plaines de jeux.

Il n'y a aucune ingérence de la commune, ni au niveau du projet pédagogique, ni dans l'organisation concrète. Nous accueillons tous les enfants, où qu'ils soient domiciliés.