

Projet Pédagogique 2025 – 2026

ALSH 10-17 ans

Jeunesse Animation Marcheprime = JAM

« La génération méta-verse dans un cyber monde » Partie 2



Conçu comme un contrat de confiance entre l'équipe pédagogique, les intervenants, les parents et les mineurs sur les conditions de fonctionnement, le *projet pédagogique* sert de référence tout au long de l'année. Il permet de donner du sens aux activités proposées et aux actes de la vie quotidienne en s'appuyant sur le Projet éducatif de territoire de l'équipe municipale.

SOMMAIRE

1 . DESCRIPTION DE L'ACCUEIL	3
1. L'implantation géographique	3
2. L'aménagement des espaces	3
3. Les capacités d'accueil :	4
4. Les horaires et le fonctionnement	4
5. L'inscription au JAM	5
2. RESSOURCES MATERIELLES DISPONIBLES	6
1) Le budget.....	6
2) Les transports	6
3 . L'EQUIPE PEDAGOGIQUE ET SES MISSIONS	7
1) La présentation de l'équipe	7
2) Le rôle de la directrice	7
3) Le rôle de l'animateur	7
4) Le suivi des stagiaires	7
5) L'assistant sanitaire	8
4. L'ACCEUIL DU PUBLIC	8
1) Les jeunes.....	8
5. LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DE L'EQUIPE D'ANIMATION	9
6. UNE JOURNEE TYPE EN ALSH	14
7. LES PLANNINGS	14
8. LES PROJETS ANNUELS	15
9. L'EVALUATION du Projet pédagogique	21
L'EVALUATION du Projet d'animation	22

1 . DESCRIPTION DE L'ACCUEIL

1. L'implantation géographique

Structure organisatrice :

Mairie de Marcheprime (service jeunesse)

3 avenue de la République

33380 MARCHEPRIME

05.57.71.18.70

[www .ville-marcheprime.fr](http://www.ville-marcheprime.fr)



Structure accueillante :

Accueil de Loisirs 10 – 17 ans (JAM)

6 rue de la gare

33380 MARCHEPRIME

Contacts :

Sce.jam@ville-marcheprime.fr

06.30.14.54.74

Facebook : JAM Marcheprime

Instagram : Jamin-March'up

Snap : Jam-ms



2. L'aménagement des espaces

Le JAM se trouve dans un local préfabriqué à proximité de la gare, du parc Pereire et de pôles culturels et sportifs de la commune (bibliothèque, salle des sports, salle des fêtes, mairie, caravelle, stade de foot, city stade, skate Park, collège...)

Le local est aménagé, déménagé et réaménagé plusieurs fois par an, en fonction des besoins et des envies des jeunes. Il dispose d'un espace cuisine (avec frigo, four, micro-ondes, évier et coin repas), d'un espace jeux de sociétés (jeux divers, babyfoot et billard) , d'un espace tv (avec l'accès à la wii/PS4/Xbox), d'un espace bureau pour les animateurs (laisser aux jeunes l'accès à l'ordinateur ainsi qu'à la wifi), de placards de rangements et de toilettes.

3. Les capacités d'accueil :

- Activité libre dans la structure : 24 places (Capacité d'encadrement pour 1 animateur = 12 jeunes)
- Activités sur projet : entre 12 et 24 places en fonction du projet
- Activités en sortie : 16 places + 2 animateurs (capacité des minibus 9 places)
- Mini camp : 15 places + 3 animateurs

4. Les horaires et le fonctionnement

LES HORAIRES :

Ces horaires sont susceptibles d'être adaptées en fonction des activités ou des projets.

Horaires d'ouverture pendant la période scolaire :

- Les mercredis : 12h-17h
- 1 vendredi par mois : 17h-22h
- Les samedis : horaires en fonction des projets

Horaires d'ouverture pendant les vacances scolaires :

- Du lundi au vendredi de 10h à 17h
- Une veillée par semaine de 13h à 22h



LE FONCTIONNEMENT :

Le JAM c'est quoi ?

Un endroit où peuvent se réunir les jeunes de 10 à 17 ans. Ils peuvent participer aux activités et/ou venir profiter des équipements (canapé, billard, babyfoot, jeux de société) Ils peuvent également travailler ensemble sur un projet ou des devoirs communs ou simplement venir discuter avec l'équipe d'animation.

Les jeunes sont partie prenante de l'organisation de leurs loisirs. Entre chaque vacances, les animateurs écoutent attentivement les souhaits et envies exprimés par les jeunes, et ainsi ils les accompagnent jusqu'à la réalisation de leurs idées.

Un planning est élaboré tous les deux mois, mis en ligne le 25 du mois, sur lequel nous proposons un panel d'activités divers et varié : culturelles, sportives, manuelles, scientifiques, culinaires, artistiques, sorties à la journée, veillées.

5. L'inscription au JAM

Elle peut se faire tout au long de l'année mais se renouvellera au 1^{er} juillet. Un dossier d'inscription (disponible sur le site de la ville) doit être remis dûment rempli et accompagné des pièces justificatives, à savoir : assurance scolaire, mutuelle, carte vitale, vaccins à jour et brevet d'aisance aquatique.

Les inscriptions aux activités

Le 25 du mois, les animateurs diffusent le planning sur les réseaux sociaux, le site de la ville et au sein du collège. Afin de garantir une équité au niveau des inscriptions, les animateurs laissent passer une semaine, ou chaque famille peut faire sa demande d'inscription. A l'issue de cette semaine, les animateurs balayent toutes les inscriptions et remplissent les listes afin de répartir équitablement les activités.

Il n'y a pas de date limite pour les inscriptions.

Un sms de confirmation est envoyé aux jeunes et aux parents afin de confirmer ou non l'inscription. Un second est envoyé la veille de la sortie aux parents et aux jeunes participants à la sortie précisant toutes les modalités pour l'activités et les horaires. En fonction des réponses, nous faisons remonter les jeunes qui sont sur la liste d'attente.

Pour l'été, une période est dédiée aux pré-inscriptions courant juin.

Les inscriptions aux séjours

Les pré-inscriptions aux séjours se font directement en ligne sur l'espace famille Carte+.

Les critères d'inscriptions sont les suivants :

- Être Marcheprimais
- Être inscrit au JAM (cotisation réglée)
- Première demande de séjour ou sortie sur le thème
- 2 places sont réservées au non jameurs
- 2 places sont réservées pour le CCAS

A l'issue de la période de pré-inscription, l'équipe d'animation établit la liste définitive en fonction des critères et en informe les familles.

La tarification :

Tous les paiements se font auprès du Kiosque Famille en Mairie.

Pour accéder à la structure :

La cotisation est de 30€ pour l'année de juillet à juillet.

Les tarifs et la révision des tarifs sont votés par délibération en Conseil municipal.





Un tarif dégressif pour la cotisation annuelle est appliqué pour les fratries, fréquentant le JAM à la même période. 1 enfant = 30€. La cotisation pour le second inscrit est de 15€ et pour le 3ème de 5€. Un tarif au pro rata est appliqué si l'inscription se fait à partir du mois de janvier (Cotisation de 15€)

Pour les activités payantes :

Pour certaines activités en dehors de la structure, une participation sera demandée. Elle correspond à 50% du coût de l'activité. Les tarifs des activités sont calculés en fonction des tarifs de groupe, de la participation CAF et de la Mairie. Ce qui nous permet de proposer aux familles des tarifs très avantageux. Les tarifs des séjours sont calculés en fonction du quotient familial des parents. Le paiement des activités

se fait sur le site Carte +, une fois l'activité réalisée.

Pour les séjours :

La municipalité assure une participation financière pour la mise en place des séjours. Un tarif en fonction du quotient familial est appliqué et fait l'objet d'une délibération. Le paiement des séjours doit être effectué avant la réunion d'informations aux familles.

2. RESSOURCES MATERIELLES DISPONIBLES

1) Le budget

L'équipe d'animation travaille sur un budget prévisionnel d'une année sur l'autre, celui-ci est voté en conseil municipal. Il doit faire apparaître toutes les dépenses (activités, sorties, séjours, transport, projets, investissement, achat de matériel...) et recettes (subvention caf et Département) prévues pour l'année à venir. Les budgets sont votés par l'ensemble de l'équipe municipale. Ceux-ci reviennent vers nous en début d'année afin de valider les projets prévisionnels ou les adapter en fonction du budget octroyé.

2) Les transports

La municipalité met à notre disposition 2 véhicules de 9 places pour effectuer nos déplacements.

Ces véhicules sont repartis en fonction des besoins entre les différentes structures sur un agenda partagé.

Nous avons aussi la possibilité d'emprunter le véhicule du CCAS et/ou de louer d'autres minibus ou un bus CITRAM (en fonction du budget et du projet)



3 . L'EQUIPE PEDAGOGIQUE ET SES MISSIONS

1) La présentation de l'équipe

Pendant l'année scolaire et les petites vacances : 1 Directrice et 1 Animateur permanent

Pendant les vacances estivales : 1 Directrice et 2 animateurs saisonniers

La directrice, LACHAUD Mélissandre, est titulaire d'un BPJEPS Loisirs tout public, du diplôme des premiers secours PSC1, du BAFA et du Brevet fédéral de surveillant de baignade.

L'animateur, Romain Hamour, diplômé du BPJEPS Activités physiques pour tous (avec des missions complémentaires sportives sur la commune (Ecole multisport en élémentaire, Sport Mairidien pour les agents et Gestion et organisation de CAP33)

Nous sommes aussi amenés à accueillir des stagiaires (service civique, stage de 1ère, CPJEPS, BAFA...)

2) Le rôle de la directrice

La directrice assure les tâches administratives précisées dans un tableau en Annexe 1.

Aussi, présente sur le terrain, elle prépare les animations et assurent l'accueil, l'animation et la gestion des jeunes pendant les heures d'ouverture au public.

3) Le rôle de l'animateur

L'animateur est force de proposition pour les plannings d'activités. Il se doit d'être à l'écoute des jeunes afin de faire émaner des projets d'animation en fonction de leur ressentis, envies du moment.

Il prépare les plannings, les animations, assure l'accueil et la gestion du public sur les heures d'ouverture.

4) Le suivi des stagiaires

En amont : Travailler le projet de stage avec le stagiaire, être clair sur les missions et sur les attentes de formation. Etablir et transmettre un planning horaire et missions. Transmettre le projet pédagogique et le règlement intérieur de la structure afin que le stagiaire puisse se positionner dans la structure et dans ses missions rapidement.

Pendant : Le stagiaire est briefé tous les matins pour les attendus de la journée. Il se doit d'être transparent avec son tuteur pour qu'il s'adapte au mieux si besoin au fur et à mesure du stage.

Après : Le tuteur remplit les documents relatifs au stage. Le transmet au service RH ainsi qu'à l'organisme de formation du stagiaire. Un bilan oral est fait avec le tuteur.

5) L'assistant sanitaire

Le rôle de l'assistant sanitaire est assuré par la directrice présente sur la structure.

Elle assure le lien avec les familles, le protocole des PAI, la gestion des allergies, l'adaptation pour les activités ainsi que les menus pour les séjours en pension complètes.

Elle se doit d'assurer une transparence avec les familles et de relever toute problématique que cela peut engendrer et mettre en place des solutions pour s'adapter aux mieux aux différentes situations.



4. L'ACCEUIL DU PUBLIC

1) Les jeunes

Le JAM s'inscrit dans une démarche d'émancipation et de responsabilisation des adolescents. L'accueil est pensé comme un espace-temps dédié à la socialisation, à la découverte de soi et à l'expérimentation collective. Les jeunes de 10 à 17 ans peuvent fréquenter la structure en toute autonomie, à condition que l'autorisation parentale le permette.

Les adolescents sont acteurs de leur lieu de vie : ils ont co-construit des règles de fonctionnement favorisant un climat serein, sans jugement, et respectueux des singularités de chacun. Le cadre proposé garantit une alternance entre liberté d'initiative, accompagnement bienveillant et sécurisation des temps de présence. En lien avec le thème annuel, l'équipe anime des réflexions sur la place de l'individu dans un monde numérique en constante évolution.

2) Les jeunes en situation de handicap

Le JAM se veut inclusif et accessible à tous les adolescents, quelles que soient leurs particularités. Actuellement, nous accompagnons régulièrement des jeunes présentant des Troubles du Spectre de l'Autisme (TSA), des troubles de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH), ainsi que des jeunes ayant un Projet d'Accueil Individualisé (PAI) pour des raisons médicales (asthme, allergies, etc.).

Même si nous n'accueillons pas encore de jeunes en situation de handicap moteur, l'équipe est sensibilisée à l'accueil de tous et reste ouverte à la co-construction de solutions adaptées en lien avec les familles et les partenaires spécialisés. Notre volonté est d'adapter progressivement nos espaces et nos pratiques pour garantir un accès équitable à tous.

3) La place des familles

Les familles sont considérées comme des partenaires essentiels dans l'accompagnement des adolescents. Dès l'inscription, un dialogue est engagé afin de comprendre les besoins, les habitudes et les attentes de chacun.

Bien que l'autonomie des jeunes soit valorisée dans le fonctionnement du JAM, des temps d'échange réguliers sont proposés aux familles afin de maintenir une relation de confiance et de transparence. Nous veillons à ce que les familles soient informées, impliquées si elles le souhaitent, et reconnues dans leur rôle éducatif.

5. LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DE L'EQUIPE D'ANIMATION

Constat / problématique repérée de l'année 2023-2024 :

Les adolescents sont envahis de contenus d'angoisse sans forme et de fantasmes mal différenciés de la réalité. Ils peuvent perdre la capacité à s'adapter à des situations sociales usuelles. Ils se réfugient dans le cyber monde qui leur permet d'oublier la réalité et de réduire momentanément leurs angoisses. Le flou ou l'absence de repères conduit les jeunes adolescents à un état d'alerte plus ou moins constant. Cet état d'alerte rend leur attention moins disponible à des apprentissages. Ils sont attirés par des jeux sur cyber-support à cause de la fixité de leur règle et leur absence de demande affective. Ils recherchent des supports de pensées fixes et simplifiés, les dispensant de toute réflexion. La recherche de fixité et de limites les conduit à avoir sans cesse besoin de vérifier leur fixité en transgressant les consignes, les directives, les repères dans tous les domaines. Les performances qu'ils réalisent sont inférieures à leurs compétences. Ils perdent confiance en leur capacités. Ils peuvent éprouver un sentiment de malaise et une perte d'estime de soi du fait de ne pas réaliser des tâches à la hauteur de leurs compétences. Ils se découragent et abandonnent l'effort dès qu'ils ne perçoivent pas l'immédiateté du résultat de leurs actions. Ils se dévalorisent et demeurent dans des positions de discrédit d'eux-mêmes, qui leurs sont plus faciles que des attitudes d'efforts. Ils peuvent fuir dans le cyber monde, qui leur permet d'échapper à la fois à l'effort et au sentiment d'échec. Ils deviennent passifs, ils remplacent la pensée par l'addiction au cyber jeux.

Mais les adolescents sont manipulables, prêts à suivre quiconque leur paraissant détenir une force séduisante qui leur semble un rempart contre leurs angoisses.

Source Formation 2023 « Psychologie de la complexité » par Docteur Jean Pierre Marmonier, docteur en psychologie de la conscience profonde.

Conclusion d'évaluation du Projet pédagogique 2024-2025 :

Bilan mitigé. Dans cette période transitoire, sont encore présents des jeunes collégiens passant au lycée, des lycéens et nous accueillons de plus en plus de CM2/6ème. Nous pensons avoir pointé du doigt des problématiques profondes qui heurtent notre public de plein fouet. Nous avons besoin d'assurer une continuité de ces objectifs car nous avons amorcé des choses dans leur tête, dans leur pratique, dans leur relation aux autres et nous avons besoin de plus de temps pour observer les résultats. Il va sans dire que ces objectifs vont prendre une place intégrante dans nos projets par la suite et être informel comme le harcèlement ou le racisme. Ces actions sont intégrées de façon informelle dans nos projets, nos activités et dans la gestion de la vie quotidienne. Mais nous avons besoin de continuer à nous former, de continuer à comprendre ce "nouveau" problème, avant de nous lancer sur un autre projet.

Tout au long de l'année et ce d'une année sur l'autre, certains projets prennent une forme de récurrence au sein de la structure voir de la commune et répondent aussi aux 4 axes du PEDT, précisés ci-dessous :

AXE 1 PEDT : Favoriser l'inclusion à travers un environnement épanouissant



Un travail régulier en partenariat avec les associations compétentes pour les jeunes accueillis au profil particulier (tdah, mna etc) est mis place. Un partenariat a été créé avec l'institut Don Bosco afin de pouvoir accueillir les jeunes MNA dans la structure.

Des séances régulières de cocooning, séances bien être, des ateliers pour apprendre à se connaître soi-même, des jeux style incroyable talents, des matchs d'impro, des débats sur

tous les sujets d'actualités... sont proposés de façon régulière dans les plannings. Les sujets tabous, (drogue, sexualité, violence, harcèlement), sont abordés sous forme de jeux détournés, de quizz, de discussions suite à des activités...

L'équipe d'animation du JAM est présente et à l'écoute. Les jeunes passent de façon informelle pour se confier et avoir des conseils auprès des adultes référents de la structure.

Nous appuyons le principe de l'individuel au centre du collectif, pour que chaque jeune trouve sa place, son rôle au sein de la structure.



Objectif général 1 : Lutter contre les effets cognitifs et psycho émotionnel de l'exposition aux écrans depuis la naissance.

Objectif opérationnel 1 : Être présent physiquement et mentalement pour jouer et/ou participer aux activités, aux projets.

Objectif opérationnel 2 : Apprendre à gérer le format d'amplification des états mentaux et émotionnels des jeunes

Objectif opérationnel 3 : Comprendre le rapport entre le monde virtuel et le monde réel

AXE 2 PEDT : Favoriser l'accès à l'offre de loisirs pour tous

Le JAM propose des sorties 10-13 ans et 14-17 ans pour être au plus près de leurs besoins, afin de s'adapter à leurs rythmes, leurs réflexions, leurs capacités physiques et mentales.

Le tarif des séjours est appliqué en fonction des quotient familiaux des familles.

Le critère des revenus a été mis en place pour le dispositif de la Bourse au permis.

Deux places sont réservées pour les sorties de consommation, pour les jeunes bénéficiant de l'accompagnement du CCAS de la commune

L'inclusion des jeunes de Don Bosco a été travaillé avec eux. Des jeux et quizz pour apprendre à les connaître et les intégrer. Bilan très positif de l'année 2023/2024, 5 jeunes accueillis à des temps différents dans l'année.



Le maillage territorial est une force, le Jam travaille avec les associations de parents d'élèves, les associations sportives, et culturelles de la commune.

Quelques exemples d'actions menées : Le carnaval, le Bal des 3ème, les Fêtes de l'été, le Noël intergénérationnel, les initiations sportives et musicales et la participation aux événements des associations locales, le partenariat pour des événements communs.... La lutte contre le harcèlement, mais aussi le racisme, les violences intra familiales, les nombreuses conduites à risques. L'équipe du Jam assure une veille active sur le comportement des jeunes et favorise la communication avec les jeunes pour déclencher des prises de conscience en se rapprochant et en s'appuyant sur les associations concernées.

Les jeunes adolescents de la commune de Marcheprime ont la chance d'avoir une structure qui leur est propre. Ils disposent d'un skate park et d'un city stade, un espace de sport extérieur au bord du lac de Croix d'hins, un parcours de santé, en accès libre. La commune dispose de deux parcs arborés où les jeunes aiment se retrouver.

Objectif général 2 : Permettre aux jeunes d'être acteurs de leurs loisirs en combattant le lent accès à l'autonomie.

Objectif opérationnel 1 : Redonner du sens à leur comportement

Objectif opérationnel 2 : Participer à l'élaboration des plannings, à la conception des animations, au montage des projets afin d'être acteur de ses loisirs



AXE 3 : Contribuer à l'apprentissage de la citoyenneté et du vivre ensemble

Toutes les animations incluent des valeurs citoyennes. Choix par le vote, actions au consensus, défis citoyens dans les différents lieux où nous les amenons... Les jeunes sont partie prenante pour l'élaboration des plannings et se doivent de s'adapter à la majorité tout en incluant les différences de chacun. En fonction de leurs idées, ils sont sollicités pour mener le projet à bien. Des groupes de paroles sont mis en place afin d'écouter et d'entendre les ressentis de chacun sur les actions proposées. Le réseau interco avec lequel nous menons des actions permet aux jeunes de se confronter à des jeunes d'autres horizons et d'autres cultures, ils échangent sur leurs actions menées au sein de leur ville (budget participatif, participation aux événements de leurs villes etc)

Nous vivons dans un pays démocratique. Malgré tout, les discriminations sont bien présentes et peuvent être parfois pesantes. L'équipe d'animation sollicite sans cesse les jeunes sur les informations et les actualités locales, municipales, départementales, régionales, nationales et internationales, afin de toujours solliciter leur ouverture d'esprit. Nous

travaillons toujours à ce que les jeunes comprennent le lien entre les jeux et les actions démocratiques des adultes, notamment le système de vote, l'égalité fille-garçon, la liberté de penser ou d'accepter de ne pas être d'accord. La justice ainsi que l'équité, la solidarité et la tolérance sont des valeurs présentes en permanence dans nos jeux, actions, activités et même en temps informel.

Le respect est le maître mot de nos actions.

C'est un objectif qui se travaille au quotidien, à la fois pendant les temps d'animation mais aussi et surtout en temps informels. La structure a adapté ses horaires d'ouverture afin de permettre aux jeunes de venir partager le repas tous ensemble avant de se lancer dans les activités. Ces moments sont indispensables pour les échanges

et les discussions. Les téléphones sont bannis sur ces temps.

Objectif général 3 : Comprendre les effets sociaux de la fragilité des constructions identitaires

Objectif opérationnel 1 : Permettre à chaque jeune de trouver sa place au sein du groupe (TDAH, MNA, Non Binaire, LGBTQIA+, milieu social différent etc)

Objectif opérationnel 2 : Travailler sur la mise en mots de leur identité propre

Objectif opérationnel 3 : Apprendre à connaître le maillage territorial existant afin d'intégrer les dialogues intergénérationnels pour savoir vers qui se tourner en cas d'harcèlement, violence, comportements à risque etc



Les activités sportives, culinaires ou les grands jeux, nous permettent de mettre en avant le principe de cohésion de groupe. C'est un travail de longue haleine avec le public adolescent mais l'équipe d'animation met un point d'honneur à atteindre une solidarité spontanée, qui se transmet de générations en générations.

Cette année, nous nous intégrons dans un projet porté par l'équipe élémentaire : Culture du monde. A ce titre, nous rencontrerons les enfants de l'élémentaire et de la maternelle, de façon récurrente avant chaque vacances scolaires, pour une animation commune au travers les différentes cultures du monde.



AXE 4 : Favoriser le développement durable et l'économie sociale et solidaire



Objectif 1 Développer l'éducation environnementale

L'équipe d'animation travaille un maximum avec du matériel de seconde main ou recyclé. Les jeunes ont bien conscience que notre planète a besoin qu'on prenne soin d'elle, ils sont en demande d'actions écologiques. Nous faisons le tri sélectif dans la structure, les jeunes partent toujours en sortie avec une poche poubelle, ils ont une attention particulière sur la consommation électrique (chauffage, lumière etc) et sont vigilants sur la consommation d'eau potable. Nous mettons en place des activités d'upcycling.

Objectif 2 : Promouvoir l'éducation à la consommation responsable

Pour chaque activité culinaire, les jeunes se voient attribuer un budget et font leurs courses en autonomie. Ils réfléchissent ensuite à comment réduire un maximum les restes et les déchets. Nous proposons des soirées comme le

Juste Prix pour leur permettre d'appréhender le prix de la vie.

Ils participent tous les ans à la récolte des denrées pour la banque alimentaire et participent à des ateliers en partenariat avec les bénéficiaires de la banque alimentaire de la commune. Ces actions engendrent une prise de conscience certaine chez nos ados, et comprennent et acceptent plus facilement les différences sociales. A leurs initiatives, les jeunes créent chaque année pour Noël des colis solidaire en se débarrassant des choses dont ils ne se servent plus pour en faire bénéficier ceux qui en ont besoin.

6. UNE JOURNEE TYPE EN ALSH

En période scolaire :

Les horaires d'ouverture de la structure sont :

- Les mercredis : 12h-17h
- Les vendredis 17h – 23h

A leur arrivée, les jeunes se notent sur une feuille de présence.

Temps d'accueil : discussions, jeux libres

12h les mercredis / 19h30 les vendredis : Possibilités de prendre son repas au Jam

14h-16h les mercredis / 20h30-22h les vendredis : Activité proposée

16h-17h les mercredis / 22h-23h les vendredis : Débrief / discussions / jeux libres calmes

En période de vacances scolaires :

Les horaires d'ouverture de la structure sont :

- Les journées complètes : 10h-17h
- Les veillées : 13h-23h
- Les lendemains de veillées : 12h-17h

7. LES PLANNINGS

Un planning est élaboré tous les deux mois, mis en ligne le 25 du mois, sur lequel nous proposons un panel d'activités diverses et variés : culturelles, sportives, manuelles, scientifiques, culinaires, artistiques, sorties à la journée, veillées.

JAM PLANNING DU MOIS D'AVRIL Du 03/04 au 26/04/2024 10 - 17 ans

Jam Marchepime
Jam'in March'up
Jam'ins
06 30 14 54 74

Vacances scolaires		Période scolaire	
Lundi 15 Avril	Mardi 16 Avril	Mercredi 17 Avril	Vendredi 19 Avril
10h-17h 12 places	9h-17h 10h-19h 16 places	12h-17h 24 places	12h-17h 12 places
Dans le pays d'Elanor : Fin des propres expériences (vélo/escalade)	LES JO de INTERCO Tournoi d'ultimate	Soirée Face to Face Remarque au sac de défilé pour faire gagner ton équipe	Stages Marcheprime (natifs) On finit d'écrire les paroles !
0 € au JAM	0 € à Site Etablie au JAM	0 € au JAM	0 € au JAM
Prévoir repas, gilet et gilet	Prévoir tenue sportive, gilet, sac à dos et gilet	Prévoir repas	Prévoir repas, gilet et gilet
Lundi 22 Avril	Mardi 23 Avril	Mercredi 24 Avril	Vendredi 26 Avril
10h-18h 24 places	9h-17h 10h-17h 16 places	10h-17h 24 places	9h-18h 10h-17h 24 places
Stages Marcheprime (natifs) On finit d'écrire les paroles !	LES JO de INTERCO Tournoi de rugby	Journée Américaine (quiz, jeux sportifs, club d'échecs à la fin)	LES JO de INTERCO Tournoi de basket
0 € au JAM	0 € à Talence au JAM	0 € au JAM	0 € à Marcheprime au JAM
Prévoir repas, gilet et gilet	Prévoir tenue sportive, gilet, sac à dos et gilet	Prévoir repas, gilet et gilet	Prévoir tenue sportive, gilet, sac à dos et gilet

Plus forts ensemble !

Samedi 6 avril MARCHONS
POUR DIRE NON AU HARCELEMENT
18 heures de 20h30. Prévoir repas.

Un outil de recueil d'idées est la disposition des jeunes au sein du JAM pour favoriser l'émergence de propositions et l'implication des jeunes dans la mise en œuvre de ses activités.

Les animateurs doivent avoir la capacité de prévoir un « plan b » pour palier à une annulation d'activité (problème de réservation, absence d'un intervenant, conditions météo...)

Certaines activités peuvent être encadrées et/ou coanimées par des intervenants extérieurs.

En fonction des activités proposées, pour répondre aux besoins et s'adapter aux différentes tranches d'âge, il est possible que les sorties et/ou les soirées et/ou les séjours soient à destination du public 14-17ans et/ou du public 10-13ans. Sauf cas particulier de même niveau scolaire.

Une fois le planning mis en ligne, les inscriptions aux activités se font directement par SMS.

Du 25 au 31 du mois a lieu une période de pré-inscriptions, afin de garantir une équité pour les réservations des places. Après cette période, les animateurs établissent les listes d'inscriptions, et communiquent aux familles concernées.

L'avant-veille de chaque ouverture, les familles reçoivent un sms reprenant toutes les infos. Ces sms nécessitent une réponse afin de confirmer la présence ou non des jeunes à l'activité. Le Jam n'offre pas seulement l'accès aux activités dites « de consommation », il propose aussi un accès aux activités ludiques, s'inscrivant dans une démarche éducative à visée socialisante, autonomisante et épanouissante pour les jeunes.

8. LES PROJETS ANNUELS

• Projets INTERCOMMUNAUX

Une fois par mois, tous les animateurs du réseau interco se réunissent afin de partager les plannings des mois à venir, de faire la pub de nos évènements respectifs. Nous nous donnons rendez-vous toujours dans la commune qui a son évènement le plus proche dans le temps, ce qui nous permet de découvrir les structures de nos homologues et aussi de partager et d'échanger sur nos pratiques et proposer des temps communs avec nos jeunes d'horizons différents.

➤ **Tournois sportifs**



➤ **Evènements Culturels**

Fête de la jeunesse à Biganos et Andernos, Blanquefort Game's week, Funny days à Cestas, Festival Play à Gradignan, Vibrations urbaines à Pessac...

- **Projets INTERGÉNÉRATIONNELS**

- **Prévention contre le harcèlement**

Mise en place de soirées ciné débat, de conférences avec les parents et des professionnels, de jeux incluant l'utilisation des téléphones et des réseaux sociaux, afin de montrer aux jeunes qu'une autre pratique est possible et de dénoncer et pointer du doigt le harcèlement et le cyber harcèlement.

- **Goûter de Noël**

Les jeunes du JAM participent au Goûter intergénérationnel de Noël, avec les enfants de la maternelle et de l'élémentaire.

- **Ateliers avec l'Essentiel**



Les jeunes participent au mois de décembre à la récolte des denrées pour la Banque alimentaire de la commune, à raison d'une fois par an, sur un créneau de 2h, devant Intermarché.

Les structures étant voisines, nous mettons en place des ateliers avec les bénévoles et les bénéficiaires de la banque alimentaire, afin de créer du lien et de casser cette « peur du regard des jeunes » de la part de certains bénéficiaires. (Création en palette : jardinière en permaculture, salon de jardin...)

- **Ateliers Carnaval**

Nous travaillons avec des associations diverses de la commune afin de créer le char du Carnaval

- **Ateliers avec le Club des aînés**

Réflexion sur la mise en place de balades connectées et de partage des savoirs. Les jeunes apportent leurs connaissances numériques (téléphone, réseaux sociaux, médias, jeux) et en échange les personnes âgées partagent leurs savoirs faire d'antan (tricots, jardinage, etc.)

- **Journée petits et grands en Maternelle et en Élémentaire**

Il s'agit d'une journée, lors des vacances scolaires, où les jeunes du JAM viennent à l'accueil de loisirs des Mini pousses et / ou du Chant des Loisirs pour animer des activités qu'ils ont créé pour les petits, ou partager des animations.



➤ Interventions au Collège

Les animateurs du JAM interviennent une fois par semaine, afin de proposer des activités sportives ou culturelles sur le temps méridien. Cela leur permet aussi de diffuser les plannings d'activités du mois à venir.

➤ MINI CAMP

Chaque année, un séjour est proposé aux jeunes de 10 à 17 ans, pendant la période estivale.

Ces mini-camps sont destinés à accueillir les jeunes pendant une semaine pendant les vacances pour leur permettre de pratiquer des activités de loisirs éducatifs et de détente. Ils sont réglementés par l'état via Jeunesse et Sport. Ces séjours de vacances fonctionnent de façon souple entre activités collectives organisées et moments de détente à partager avec les autres. Ils développent :

- La participation de chacun à un projet commun
- L'accès aux responsabilités et le développement de l'autonomie
- L'apprentissage de la vie collective et du respect des différences
- La participation à des activités variées : sportives, culturelles, scientifiques, de découverte...

Tout en préservant le rythme de chacun, ils permettent de se dépayer, de s'enrichir et de s'épanouir dans un nouvel environnement en rencontrant de nouvelles personnes, enfants comme adultes.

Le jeune disposera de temps d'activités libres ou encadrés, à l'intérieur comme à l'extérieur du lieu d'accueil, sous la surveillance de l'équipe d'animation et des divers intervenants. Cette alternance permettra à l'enfant de vivre des vacances à son rythme.

Les animateurs prendront soin, au sein de chaque groupe, de varier les activités pour que chaque jeune puisse s'épanouir, suivant sa personnalité et ses attentes, exprimer librement sa créativité, relever des défis et ouvrir le champ de ses découvertes.

Les activités de pleine nature restent les activités dominantes des séjours d'été. Elles permettent de découvrir un nouvel environnement, de nouvelles pratiques sportives, de se sentir bien dans son corps, d'utiliser ou d'approfondir de nouvelles techniques et d'acquérir de nouvelles compétences. Elles sont un outil d'éducation à l'environnement, à l'apprentissage et à la responsabilisation.



Objectifs pédagogiques des mini-camps :

- Favoriser l'apprentissage d'une vie collective riche et de relations sociales fondées sur le respect et la tolérance, la coopération et le partage, le mélange des âges et la mixité
- Encourager l'autonomie dans les gestes de la vie quotidienne mais aussi dans les activités par la responsabilisation, l'initiative et la créativité
- Faire découvrir de nouvelles activités physiques et sportives de pleine nature afin de développer la motricité, le dépassement de soi et l'esprit d'équipe dans le respect des règles



Projet d'animation 2025-2026

« Projet découverte du territoire »

Contexte :

Dans le cadre de la CTG et des dynamiques portées par les communes de la COBAN pour l'année 2025-2026, les trois structures enfance et jeunesse de Marcheprime (ALSH maternel, élémentaire et le JAM) s'unissent autour d'un projet commun intitulé « Projet découverte du territoire ».

Ce projet donnera lieu à des temps forts inter-structures tout au long de l'année ainsi que durant la quinzaine de l'enfance au mois de juin. Il vise à favoriser la rencontre, le vivre-ensemble et la découverte du territoire, en impliquant activement les enfants, les jeunes et les équipes d'animation.

Objectifs du projet :

- Permettre aux jeunes de mieux connaître le territoire du bassin d'Arcachon et des Landes de Gascogne.
- Favoriser la mobilité douce, la rencontre avec les acteurs locaux et l'appropriation du patrimoine naturel et culturel.
- Renforcer les liens entre les différentes structures jeunesse du territoire.
- Encourager l'expression et la transmission à travers des productions concrètes (jeux, cartes, récits, présentations orales...).

Actions et animations envisagées :

1. Sorties de découverte du territoire

Tout au long de l'année, des sorties seront organisées dans des lieux emblématiques :

Le port de Biganos, les Prés Salés, la Dune du Pilat, le domaine de Certes-Graveyron

La maison de la nature du Teich

Les plages océanes et les forêts des Landes de Gascogne

Le Parc naturel régional des Landes de Gascogne

Les ports ostréicoles de Gujan-Mestras et d'Arès

Des visites et rencontres avec des acteurs locaux : ostréiculteurs, gemmeurs, apiculteurs, gardes forestiers, éleveurs landais, artistes ou artisans du cru, personnels de la COBAN, etc.

2. Création d'un « Monopoly du bassin » (PROJET validé par les structures COBAN, chaque commune fait un jeu de société de sa commune et on propose un jeu commun COBAN)

Un grand jeu coopératif sera conçu avec les jeunes sous la forme d'un Monopoly revisité, où les cases représentent des lieux, savoir-faire ou spécialités du bassin d'Arcachon. Chaque structure jeunesse du territoire pourra intégrer le projet et faire vivre ce jeu selon ses propres réalités locales.

3. Projet Tour du Bassin en Allego

Deux formes de projet sont envisagées :

Un séjour itinérant d'une semaine à vélo, avec des étapes dans différentes structures jeunesse du territoire (COBAN, COBAS), alliant hébergement, activités de découverte, échanges inter-accueils.

Un programme en étoile : chaque jour des vacances scolaires, une balade à vélo vers un lieu précis du territoire (plage, port, forêt...), avec une trame thématique et une logique de progression (par exemple : l'eau, les savoir-faire, les paysages, les traditions...).

4. Création d'une carte géante du bassin d'Arcachon

Au fil des sorties et rencontres, les jeunes documenteront leur aventure sous forme de photos, dessins, textes, anecdotes. Tous ces éléments seront rassemblés pour créer une grande carte collective du bassin, à la fois artistique et pédagogique.

Cette carte sera exposée en plusieurs lieux : le JAM, la Caravelle, la mairie, la bibliothèque, et pourra être présentée à d'autres structures lors d'événements locaux.

5. Projet éloquence et expression

Les jeunes seront accompagnés dans un travail d'expression orale autour de leur expérience du territoire. Cela pourra prendre la forme de :

Présentations en public lors de la quinzaine de l'enfance

Podcasts ou capsules vidéo

Discours ou chroniques créés et performés par les jeunes

Objectif : développer l'aisance à l'oral, l'esprit critique, et l'appropriation des savoirs à travers une parole authentique.



9. L'ÉVALUATION du Projet pédagogique

Tableau d'évaluation des objectifs pédagogiques :

Objectif général 1 : Lutter contre les effets cognitifs et psycho émotionnel de l'exposition aux écrans depuis la naissance.				
	Moyens d'évaluation	Obj Atteint	Obj Non atteint	Observations et perspectives
Objectif opérationnel 1 : Être présent physiquement et mentalement pour jouer et/ou participer aux activités, aux projets.	Nb de jeunes présents participants sans téléphone			
Objectif opérationnel 2 : Apprendre à gérer le format d'amplification des états mentaux et émotionnels des jeunes	Capacité à gérer ses émotions			
Objectif opérationnel 3 : Comprendre le rapport entre le monde virtuel et le monde réel	Avoir un positionnement clair sur les cyber jeux et les jeux réels			
Objectif général 2 : Permettre aux jeunes d'être acteurs de leurs loisirs en combattant le lent accès à l'autonomie.				
	Moyens d'évaluation	Obj Atteint	Obj Non atteint	Observations et perspectives
Objectif opérationnel 1 : Redonner du sens à leur comportement	Capacité à expliquer ses actions + trouver des sanctions adaptées par eux même			
Objectif opérationnel 2 : Participer à l'élaboration des plannings, à la conception des animations, au montage des projets afin d'être acteur de ses loisirs	Nb de jeunes impliqués			
Objectif général 3 : Comprendre les effets sociaux de la fragilité des constructions identitaires .				
	Moyens d'évaluation	Obj Atteint	Obj Non atteint	Observations et perspectives
Objectif opérationnel 1 : Permettre à chaque jeune de trouver sa place au sein du groupe (TDAH, MNA, Non Binaire, LGBTQIA+, milieu social différent etc)	Nb de jeunes issus de milieux différents			
Objectif opérationnel 2 : Travailler sur la mise en mots de leur identité propre	Les jeunes sont-ils capables de se décrire eux même ? Ont-ils une vision objective de leur personne ?			
Objectif opérationnel 3 : Apprendre à connaître le maillage territorial existant afin d'intégrer les dialogues intergénérationnels pour savoir vers qui se tourner en cas d'harcèlement, violence, comportements à risque etc	Les jeunes sont capables de citer les associations ? Les ont déjà sollicités ?			

L'EVALUATION du Projet d'animation

Tableau d'évaluation des objectifs du projet d'animation :					
Ce projet répond aux 3 objectifs généraux du projet pédagogique					
	Moyens d'évaluation	Obj Atteint	Partiellement atteint	Obj Non atteint	Observations et perspectives
Permettre aux jeunes de mieux connaître le territoire du bassin d'Arcachon et des Landes de Gascogne.	Font moins d'erreur au quizz, arrivent à différencier les lieux, se repèrent sur la carte				
Favoriser la mobilité douce, la rencontre avec les acteurs locaux et l'appropriation du patrimoine naturel et culturel.	Les jeunes connaissent le fonctionnement d'Allego , ont-ils pris le transport seuls ou entre copains, ont-ils acquis l'information que leur commune fait partie du Bassin d'Arcachon				
Encourager l'expression et la transmission à travers des productions concrètes (jeux, cartes, récits, présentations orales...).	Les jeunes ont ils créent des support de reoutr d'expérience? Les entretiennent-ils ?				
Renforcer les liens entre les différentes structures jeunesse du territoire	Apprécient-ils les rencontres interco ? Nb de jeunes inscrits au projet autour du bassin ? Sont -ils en demande de les revoir ?				
Bilan général :					