2. NOTRE PROJET PEDAGOGIQUE

POSTULAT :

Pour respecter notre projet éducatif et la logique des **« 3 D »**, les Animateurs et le Directeur du Club ADO, doivent faire preuve de **Professionnalisme**.

Les capacités de l'équipe d'animation :

- ✓ Prendre le temps de **se coordonner** régulièrement, à 3 (réunions formelles et informelles).

- ✓ **Être vigilant** quant-**au respect** de nos règles de vie, de notre fonctionnement et de la **Sécurité.** Ce qui implique, certaines fois (sorties), de la **Réactivité**, afin de protéger le groupe**.**

- ✓ Vérifier, chaque fois, la feuille des inscrits. **Les hôtesses d'accueil**, en mairie, assurent le **suivi des inscriptions**, pour que le directeur puise avoir, une fois par semaine, le listing des présents, durant les soirées et les vacances.

- ✓ Prendre en compte **le rythme et la fatigue** des Ados, avant de lancer une activité.

- ✓ Être à **l'écoute des demandes** de notre public (moments formels et informels).

- ✓ **Rigoler** avec les jeunes, **se raconter des histoires de vie** et mettre **l'ambianc**e, font aussi partie de l'investissement des 3 encadrants.

- ✓ Instaurer un **climat de Confiance**, pour favoriser les échanges , et les confidences (discussions formelles et informelles).

- ✓ **Réguler** les éventuels conflits, ou rencontrer les parents en cas de problèmes.

- ✓ Faire preuve d'**Adaptabilité**. Quand le groupe n'est pas réceptif, l'équipe d'animation change le programme de la soirée, car elle est **force de proposition** et à l'écoute du groupe. Un exemple : à la place d'un tournoi de Poker, nous avons « bougé » dans Magnanville, pour faire des photos, de nuit, avec les lampes de leurs téléphones, en mouvements (futures affiches, pour décoration extérieure de la structure).

- ✓ Demander aux Jeunes de **s'investir,** quand cela est nécessaire (rangement, préparation d'un repas à thème …).

- ✓ **Le Directeur du Club ADO, se coordonne régulièrement avec le Responsable du Service Jeunesse pour :** la mise en place des programmes d'activités, la Communication, les directives de l'élue à la Jeunesse, les projets, les bilans et les demandes administratives (bons, devis, budget, tickets-loisirs, ordres de missions, réservation de véhicules, travaux…). Quand une situation litigieuse se présente, les 2 responsales réfléchissent ensemble, pour **trouver une solution pragmatique.**

- ✓ **L'équipe d'animation doit mettre en place, des activités et des moments de Détente, de Divertissement et de Développement, dans un cadre précis :**

1. LA DETENTE

Remarque : la Détente, c'est accepter que nos jeunes ne veulent rien faire. Ils ont besoin de s'octroyer une pause de temps à autres, le vendredi-soir, après une semaine de cours. C'est prendre en compte leur rythme.

- ➢ **<u>Un Espace adapté avec</u>** :

  Le **coin Canapé** pour se poser, discuter, échanger, se raconter des histoires, avec les copains et les animateurs ; de façon formelle et surtout informelle.

Le **coin Cuisine** (plaques chauffantes ; four ; micro-ondes ; frigidaire ; tables ; chaises) donne la possibilité de se restaurer selon l'envie et le rythme de chacun. Lors de nos soirées **Repas à thèmes** (raclette, fondue, etc…), les échanges, la bonne humeur et la convivialité favorisent la détente de chacun.

Le **coin Bandes dessinées, Billard, Baby-foot et Jeux de Société** permet de décompresser, seul ou à plusieurs.

- Une fois par trimestre, nous visionnons **un Film Culte**, pour leur culture générale. Nous terminons la soirée, par un petit débat d'impressions.

- **Le Braséro** (feu contenu dans un bidon en fer) et **le Barbecue**, favorisent aussi la détente, avec les jeunes assis, en cercle, autour. La communication et l'écoute musicale renforcent ce moment de convivialité.

- Quand le temps est avec nous, une **Tente-Dôme** (surnommée « le Confessionnal ») est installée, devant le Club, pour permettre aux Ados, d'avoir des conversations privées. C'est un lieu original pour échanger.

2. LE DIVERTISSEMENT

Remarque : se divertir, jouer à plusieurs, rire ensemble, s'organiser en équipe, se confronter de façon ludique, permet de **vivre une forme de Socialisation**.

Le **Programme d'Activités est diversifié,** pour éviter la monotonie et donc l'ennui. Ainsi, les Ados vivent des moments très différents.

Nous sommes **« peu dans la Consommation », en organisant :**

- **Des grands Jeux, de stratégie, dans le bois des Terriers, de jour comme de nuit** : Chasse à l'Homme ; Chasse au Trésor ; Chasse aux Bruits ; Mémory

Nature ; Cluédo avec jeu de rôles ; Zagamore ; Basse-cours de la Mort ; Sardine avec Talkie-Walkie …

- **De grands Défis, en équipes, en extérieur :** Koh-Lanta ; Escape-game ; Rallye dans Magnanville…

- **Des activités Sportives Originales, au gymnase** : Paint-ball avec épées et ballons en mousse ; Parcours du Combattant chronométré ; Chessboxing ; Batailles de Nerffs, avec prise de drapeau ; Courses de Trottinettes ; Rencontre d'un autre Club Ado, à travers une Olympiade humoristique…

- **En Intérieur :** Soirée Dansante déguisée, avec battles ; Tournois de Poker, cartes Magic et Playstation ; Loup-Garou ;Top Chef ; Blind Test…

Quelques sorties :

- **Les Tickets-Loisirs** de la Région, nous donnent la possibilité, de faire des sorties gratuites et sportives, durant les vacances. Par groupe de 10, à tour de rôle, **les Ados se défoulent**, en pratiquant l'Accrobranche, le Canoë, le Tir-à-l'arc et le Paddle.
- **5 Sorties payantes**, sur l'année, sont à l'honneur : 2 Patinoires ; 2 Lazer-Games et 1 Parc Astérix ou Aquaboulvard.

Lors de **certains moments Off, certains jeunes veulent s'amuser seuls,** en s'organisant une chasse à l'homme, avec talkie-walkie, autour du Club ; en s'essayant à un parcours du combattant chronométré ; en faisant un petit match de Foot…

3. LE DEVELOPPEMENT

Remarque : après s'être détendus et divertis, les Ados cherchent à : s'informer, se former, réaliser des projets, se positionner, s'investir, prendre part, réfléchir, donner leur avis, découvrir de nouveaux horizons …**Sciemment ou inconsciemment, ils tentent et veulent se développer.**

L'équipe d'animation a mis en place, au fil des ans, différentes actions, pour répondre à cette demande :

- ✓ Les **Ados participent** complètement, à **l'élaboration des programmes** d'activités, en étant force de proposition, tout en connaissant les limites de notre budget. Les décisions sont prises à la majorité.

- ✓ Au début du semestre et avant les vacances, les jeunes ont le choix de s'inscrire ou non aux activités. **Ils viennent quand ils veulent** (sauf lors des sorties avec un nombre maxi).

- ✓ Nous organisons des **débats d'Actualité**, où les Ados peuvent se positionner, donner leurs avis, sans poser de jugements. L'écoute des autres est mis en avant.

- ✓ Nos 11-17 ans ont **établi les principales règles de vie**, qu'ils signent, en s'inscrivant au club. Un accord écrit est pris entre le jeune, la municipalité et l'équipe d'animation : la responsabilisation.

- ✓ Les Ados participent au rangement, au nettoyage de la structure et à la vaisselle (à tour de rôles). Ils ont aussi pour mission de s'investir lors d'un **repas à thème ou d'un barbecue = répartitions des taches**.

- ✓ **Différents intervenants** ont été invités sur la structure, pour leur permettre d'**acquérir des savoirs** :

  Un Pompier pour s'initier aux premiers secours

  Un commissaire de Police pour un questions/réponses sur les drogues

Une Artiste pour découvrir le graff et les tags (réalisation d'une fresque décoration de tennis et casquettes)

Un professeur de Self-Défense

Un animateur social, pour un jeu de rôle, sur les addictions

- ✓ Nous organisons, une fois par an, une **action en faveur de l'environnement**, avec le **Nettoyage du bois** des Terriers, pour permettre aux Magnanvillois, de se balader dans un endroit agréable.

- ✓ Nous vendons, une fois par an, **des Brioches**, dans Magnanville, en faisant du porte à porte, pour aider une association qui s'occupe d'handicapés. Par le passé, nous avons participé au **Téléthon** et au **Sidaction** = s'investir pour une noble cause, en adoptant un comportement citoyen.

- ✓ **Un projet Photo, en noir et blanc**, a vu le jour , en 2018. De grandes affiches décorent, les murs extérieurs, de notre structure. Chaque exposition dure 3 mois. Les Ados s'investissent complètement dans la mise en scène et les différentes postures. (voir annexe)

4. BILANS

- L'équipe d'animation fait régulièrement des **Bilans d'activités** oraux, avec les jeunes, de façon formelle et informelle, pour : se remettre en cause, si besoin ; écouter leurs souhaits et construire les futurs programmes. Le directeur fournit, par la suite, des bilans écrits, à son responsable, pour définir nos futures actions.

- Le directeur remplit un **tableau de présences** quotidiennes, pour suivre, avec le responsable du service Jeunesse, **l'évolution de nos effectifs**, sur l'année. Ces chiffres déterminent : une partie de la subvention CAF, le budget alloué pour l'année suivante, la demande de Tickets-loisirs ,et la présence ou non d'un animateur supplémentaire.

CONCLUSION :

Notre projet pédagogique évolue, au fil des ans, en fonction : des générations, des animateurs, des chefs de service, des élus, des modes, des demandes, des projets, des bilans, des effectifs et des moyens (structurels, matériels, humains, financiers) accordés par la municipalité.