

# Dynamique du Projet Pédagogique

## Livret de Fiches Outils du **PROPEDAGO**

12 fiches outils pour accompagner une équipe d'animation à  
construire un projet pédagogique



# INTRODUCTION

*Chers Directeurs, chères directrices,  
d'Accueils Collectifs de Mineurs,*

*Voici le deuxième document pédagogique que nous  
vous proposons : Le livret de fiches outils du  
PROPEDAGO.*

*Ce livret est un complément du 1<sup>er</sup> livret intitulé  
PROPEDAGO que l'on peut télécharger sur notre site  
internet.*

*Ce livret a été conçu grâce à la participation de  
plusieurs dizaines de directrices et directeurs  
d'Accueils Collectifs de Mineurs des départements de  
l'Ardèche et de la Drôme. Ils/elles ont créé ces outils  
lors d'un cycle de formation consacré à l'implication  
d'une équipe pédagogique dans la construction et la  
conduite d'un projet pédagogique des fiches outils.*

*Ces fiches sont des outils pratiques, des méthodes  
actives et participatives pour accompagner les  
animateurs/trices à comprendre la démarche d'un  
projet pédagogique.*

*Ces méthodes peuvent être modulables selon votre  
espace, la durée que vous souhaitez, et le nombre  
d'animateur/trice que vous dirigez.*

*Elles peuvent servir de base à votre réflexion pour  
faire de votre réunion de préparation un temps fort où  
la pédagogie et les orientations éducatives seront au  
cœur de vos préoccupations.*

*Bonne lecture et bon usage.*

# SOMMAIRE

DE LA FLEUR AU BOUQUET_____	PAGE 1
LE KIDIKOI_____	PAGE 3
LA BALADE DU JOUR_____	PAGE 5
LA VIE QUOT EN COLO _____	PAGE 8
LA VIE QUOT HEURE_____	PAGE 10
LE CARTO BAZAR_____	PAGE 11
L'EDIFICE DES COLIBRIS_____	PAGE 12
LES OBJETS DETOURNES_____	PAGE 13
MOI+TOI+NOUS_____	PAGE 14
QUI EST-CE ?_____	PAGE 16
VALEUR, QUI ES-TU, QUE VEUX TU, OU VAS-TU ?__	PAGE 18
VIE, TON ACTIVITE_____	PAGE 19



## Fiche Outil DPP

### DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

#### « De la fleur au bouquet »

**Contenu abordé :** L'équipe

**Durée totale :** 1h

**Objectif opérationnel :** impliquer les animateurs/trices dans une cohésion d'équipe

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Jeu de présentation 20mn	Chacune écrit sur un papier un savoir-faire qu'il ou elle possède, une caractéristiques physiques et une qualité (anonymement). Le jeu consiste à deviner à qui correspond chaque papier.	Préparer les feuilles de papier en amont, les distribuer, et animer le temps Gérer le temps.
De la fleur au bouquet 40mn	Construire des supports représentant une fleur. Ecrire au centre celle-ci, un mot clé (par exemple équipe, ou engagement, ou communication, ...). Demander aux participants en une minute d'écrire dans les 5 pétales un mot qui leur fait penser au mot écrit au centre. Ensuite chaque participant donne sa liste de mot. Chaque fois qu'un participant à un mot en commun avec un autre, il marque 1 point. (si 3 participants ont le même mot, ils marquent chacun 3 points.) Recommencer la partie avec autant de mots que vous voulez. A la fin, noter les mots communs (ceux qui comptent pour l'équipe) sur un support pour en discuter et se mettre d'accord sur le sens de ces mots. A la fin symboliquement rassembler toutes les fleurs pour en faire un bouquet d'idées !	Créer les fleurs (suffisamment pour chaque joueur) Annoncer les règles du jeu Veiller au bon déroulement du jeu Etre l'arbitre et compter les points. Ne pas faire de commentaires pendant la partie. Prévoir un support à la fin du jeu pour retranscrire les mots importants Donner la parole pour que chacun puisse s'exprimer Gérer le temps.

#### Matériel / outils :

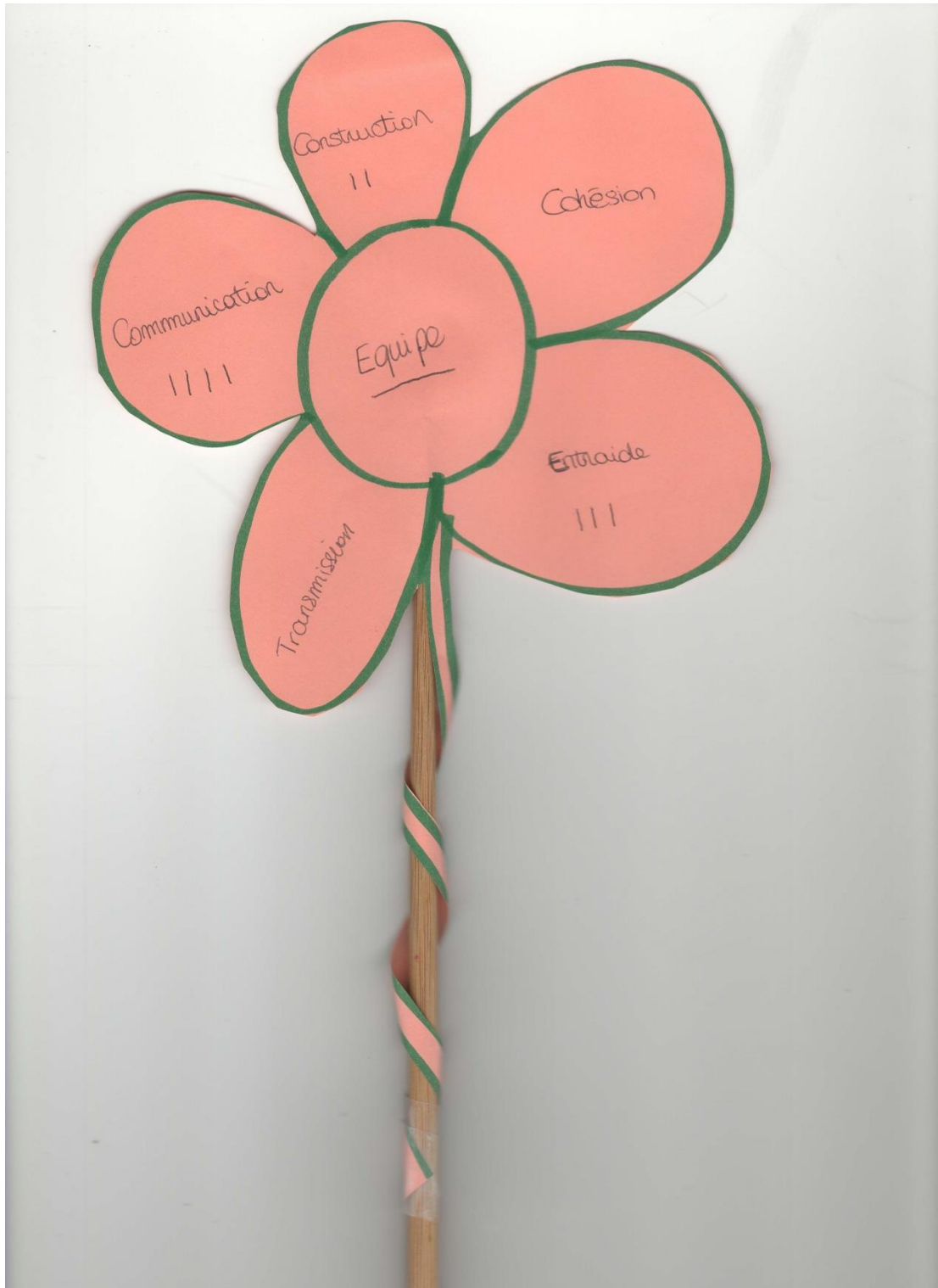
- Feuilles
- Stylos
- Pailles (pour faire les tiges des fleurs)
- Support type paper board ou tableau pour animer le retour

#### Variantes / suggestions :

Reprendre chaque mot en commun cité le plus de fois pour le re-décliner au centre d'une fleur. Par exemple si le mot central est équipe et que le mot qui est ressorti le plus souvent est « entre aide », il est intéressant de le mettre au centre d'une nouvelle fleur et de le décliner pour voir le sens de ce mot pour l'équipe.

## ANNEXES

### Annexe 1 : Modèle de fleur





# Fiche Outil DPP

## DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

### « Le kidikoi ? »

**Contenu abordé :** La communication entre les parents et l'équipe

**Durée totale :** 45mn

**Objectifs opérationnels :** -Faire émerger le lien entre communication & relation avec les parents  
-Construire des outils fonctionnels

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
La rumeur	<p>Accueillir les participants dans une salle ; Se déplacer ensemble dans la pièce et transmettre 1 phrase à une première personne. Elle doit ensuite la transmettre en se déplaçant à quelqu'un d'autre. La phrase circule ainsi jusqu'à une dernière personne. (Rappel, la phrase ne peut pas être répétée, ni dite 2 fois à la même personne). La dernière personne transmet au groupe le message reçu. (il y a peu de chance qu'il soit parfaitement identique au message initial). Faire alors du lien avec la communication avec les parents, qu'une information donnée par un parent doit être transmise exactement, sans interprétation, ni jugement.</p>	<p>Donner les consignes Aménager les espaces Donner la phrase de départ (l'écrire sur un support qui pourra être montré à la fin) Gérer le temps, et que tout le monde ait bien reçu la phrase. Animer le petit temps de retour.</p>
La tour de la confiance	<p>Constituer des groupes de 4 personnes max Chaque groupe à une base de tour de 6 kaplas. Chacun son tour piocher une étiquette à lire à voix haute. Et selon, retirer ou ajouter des kaplas à la tour.</p>	<p>Donner les consignes Constituer les groupes Préparer et donner les étiquettes à chaque groupe (voir modèle étiquette en annexe). Gérer le temps Préparer les kaplas en quantité suffisante pour chaque groupe</p>
A nos outils	<p>Reprendre les situations qui sont sur les étiquettes et imaginer des outils de communication qui peuvent être mis en place pour améliorer la communication avec les familles et en interne.</p>	

**Matériel / outils :**

**Variantes / suggestions :**

## ANNEXES

### Annexe 1 :

**Les étiquettes** (modèles, liste non exhaustive)

<p>Aujourd'hui c'est l'anniversaire du petit José. Toute l'équipe a l'info en amont et a pu préparer un super gâteau d'anniversaire</p> <p><b>EMPILEZ 8 KAPLAS</b></p>	<p>A cause de la sortie, l'accueil du soir se fait plus tard que d'habitude. Tous les parents ont eu l'information en amont</p> <p><b>BRAVOOO</b></p> <p><b>EMPILEZ 6 KAPLAS</b></p>	<p>La maman de Camille a prévenu qu'elle viendrait la récupérer plus tôt aujourd'hui. L'animateur référent de son groupe a bien eu l'info</p> <p><b>EMPILEZ 6 KAPLAS</b></p>	<p>Christian s'est fait mordre par un chien ce matin, mais personne n'a informé les parents qui s'en sont rendu compte en rentrant chez eux. Le père téléphone très en colère</p> <p><b>RETIREZ 6 KAPLAS</b></p>
<p>Lola est très fatiguée, les parents ont demandé à ce qu'elle puisse se reposer durant la journée. Un coin repos a été aménagé par son animateur dans la salle.</p> <p><b>EMPILEZ 8 KAPLAS</b></p>	<p>Vous avez laissez partir Lou avec son papa alors que le juge lui en a retiré la garde.</p> <p><b>ENLEVEZ 1 KAPLA DE LA BASE DE VOTRE TOUR</b></p>	<p>Les parents du petit Moussa ont noté sur la fiche sanitaire qu'il ne mange pas de porc. A midi il a mangé un morceau de saucisson pris dans l'assiette de Léo. Aucun animateur n'en parle aux parents qui appellent le soir en colère.</p> <p><b>RETIREZ 4 KAPLAS</b></p>	<p>Vous avez oubliez que Victor est allergique à la fraise et vous lui donnez de la confiture de fraise au goûter</p> <p><b>RETIREZ 6 KAPLAS</b></p>



# Fiche Outil DPP

## DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

### « La balade du jour »

**Contenu abordé :** Construction d'une journée type avec les différents participants de l'accueil de loisirs.

**Durée totale :** 45mn

**Objectifs opérationnels :**

- permettre un échange constructif
- prendre en compte les envies des participants
- construire une journée type collectivement
- transmettre les valeurs du projet éducatif

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Le chemin 40 mn	Ensemble, les participants vont devoir remplir un chemin (préalablement construit voir en annexe1). Pour le remplir ils vont à l'aide des mots « valeurs » (annexe 2) et des images (annexe 3) les faire correspondre aux heures de la journée. Pour cela il faut positionner les images et les mots aux heures correspondantes à leurs représentations. Il est possible si le besoin est exprimé par les participants (ou de l'induire) de construire d'autres chemins.	Construire le chemin, les dessins, les mots valeurs. Donner les consignes Laisser les animateurs s'exprimer et faire leur choix. En cas de litige voir si le groupe sait se positionner et prendre une décision. Gérer le temps Répondre aux questions si besoin. Veiller à ce que chacun puisse prendre la parole Mener le débat si nécessaire
Bilan 5mn	Afficher le ou les chemins. En déduire les finalités éducatives pour les enfants.	Afficher les outils Remercier les participants

**Matériel / outils :**

**Variantes / suggestions :**

### ANNEXES

#### Annexe 1 : le chemin

Modèle de chemin à reproduire

Valeurs
Dessin
Horaires
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>7h</span> <span>8h</span> <span>9h</span> <span>10h</span> <span>11h</span> <span>12h</span> <span>13h</span> <span>14h</span> <span>15h</span> <span>16h</span> <span>17h</span> <span>18h</span> <span>19h</span> </div>



L'ENTRAÏDE

L'ÉCOUTE

LA PARTICIPATION  
DE CHACUN

LE PLAISIR

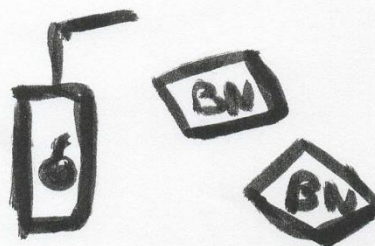
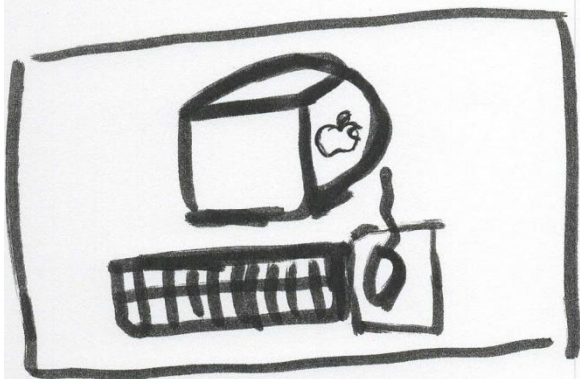
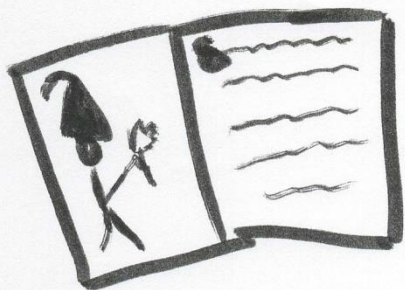
LE CHOIX

L'EXPRESSION  
LIBRE

LA MIXITÉ

LE PARTAGE

L'AUTONOMIE





## Fiche Outil DPP DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

### «La vie quot' en colo»

**Contenu abordé :** L'organisation et la gestion de la vie quotidienne pour les animateurs en séjours vacances.

**Durée totale :** 1h15

**Objectif opérationnel :** Rendre les animateurs capables de s'adapter aux besoins et envies des enfants.

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Introduction	<p>A l'aide d'un support (proposé en annexe) déterminer ensemble les moments clés de la vie quotidienne d'une journée en séjour vacances pour les enfants.</p> <p>Constituer des groupes de 2 ou 3 personnes</p> <p>Présenter le support qui comporte 5 colonnes : Horaire, moment de la journée, besoin de l'enfant, rôle de l'animateur, outil/technique d'animation. Seuls les horaires sont remplis, les autres colonnes sont vides.</p>	<p>Accrocher et présenter le support.</p> <p>Nommer les colonnes</p>
Les cartes	<p>Créer des cartes « moment de la journée », « besoin de l'enfant », « rôle de l'animateur » et les distribuer aux animateurs. (voir modèle en annexe dans le tableau).</p> <p>L'objectif est que les groupes se mettent d'accord pour associer une heure, à un moment de la journée, avec un ou plusieurs besoins des enfants et de trouver le rôle de l'animateur correspondant.</p> <p>Laisser les discuter</p>	<p>Distribuer les cartes</p> <p>Aménager l'espace pour que chacun puisse s'exprimer</p> <p>Laisser la parole au groupe</p> <p>Répondre aux questions du groupe</p> <p>Gérer le temps</p>
Les outils	<p>En groupe ensuite vous allez les faire réfléchir aux outils correspondant qu'ils peuvent construire pour répondre aux besoins des enfants, qui correspondent à leur Rôle et au moment de la journée.</p> <p>Une fois terminé chaque groupe propose son idée d'outil(s)</p>	

**Matériel / outils :**

1 support pour construire le tableau

Les cartes « moments de la journée, besoins de l'enfant, rôle de l'animateur »

**Variantes / suggestions :**

Il est possible de faire trouver les moments de la journée, besoins de l'enfant et rôle des animateurs à l'équipe d'animation (si ceux-ci sont expérimentés)

## UNE JOURNEE A LA COLO... Nos repères

Horaires	Moment de la journée	Besoins des enfants	Rôle de l'animateur	Outils/technique d'animation
<u>Exemple :</u> 07h	Lever échelonner des enfants	Etre rassuré, orienté,	Prendre en charge les enfants dès leur lever	Lapin de jour/lapin de nuit Espace « réveil en douceur »
08h	Petit déjeuner	Se nourrir, parler de leurs rêves, de leurs envies de la journée	Prendre en charge l'organisation du petit déjeuner des enfants, et être à l'écoute de leur besoin	Le ROYAL buffet du p'tit déjeuner.
...				

Exemple de représentation de ce que peut donner le tableau...





## Fiche Outil DPP DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

### « La vie quot'heure »

**Contenu abordé :** la vie quotidienne

**Durée totale :** 1h00

#### Objectifs opérationnels :

- rendre l'enfant acteur du déroulement de sa journée
- Comment faire vivre l'outil par les enfants ?

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Journée type	Faire 2 groupes Demander à chaque groupe de construire une journée type d'accueil de loisirs	Constituer les groupes Donner des feuilles et des stylos à chaque groupe
Restitution + accord	A partir d'échanges entre les deux groupes, ils doivent se mettre d'accord sur la construction d'une journée type commune.	Réguler, questionner Gérer le temps
Création d'un outil par les animateurs	Constituer des groupes d'animateurs (par tranche d'âge par exemple) Créer un outil qui présente les temps de la journée type (une horloge par exemple) et quelles sont les responsabilités que l'on peut donner aux enfants pendant ce temps. Comment doivent-il être accompagnés par les animateurs/trices	Expliquer les consignes, Donner le matériel nécessaire, gérer le temps.
Retour en grand groupe	Explication de l'outil, des responsabilités des enfants et des rôles de l'animateur par chaque groupe.	Validation des responsabilités, et des rôles de l'animateur. Gérer le temps. Donner la parole à tous.

#### Matériel / outils :

Horloge

Post-it, feutres, feuilles couleurs, attache parisienne, ciseau

#### Variantes / suggestions :

Faire un 2<sup>ème</sup> temps pour réfléchir avec son équipe à la façon de faire vivre l'outil, de trouver une animation auprès des enfants, en créant une montre avec des gommettes de couleurs.

Intégrer l'outil créé par les animateurs/trices dans votre projet pédagogique. Il peut également être accroché en salle animateur ou quelque part dans la structure, présenté aux parents,...



## Fiche Outil DPP DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

### «Le carto bazar »

**Contenu abordé :** La place de l'enfant dans le groupe, la posture de l'animateur

**Durée totale :** 45mn

**Objectif opérationnel :** Sensibiliser l'équipe d'animation sur leur positionnement et la place de l'enfant dans un groupe

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
« Comment te sens-tu ? » 5mn	Tout le monde se déplace dans l'espace en même temps. Au top, chacun doit se rapprocher d'une personne. Puis au second top tout le monde doit être le plus éloigné possible des autres. Recommencer cette consigne à plusieurs reprises	Donner les consignes (si nécessaires faire un exemple avec au moins 4 volontaires) Gérer le temps Donner les tops (possible de donner des mots clés)
Les cartes 10mn	Au milieu d'une table ou sur un mur, disposer des cartes représentant des émotions. Demander aux participants de choisir une ou plusieurs cartes qui représentent le mieux la ou les émotions ressenties pendant le jeu précédent. Laisser chaque participant s'exprimer sans commenter.	Accrocher les cartes Prendre des notes sur ce que disent les participants, gérer et donner la parole, ne pas commenter, gérer le temps
Pour contre neutre 30mn	A partir de situations concrètes d'animation demander aux participants de se positionner en colonne soit en étant « pour », « contre », ou « neutre ». Leur laisser une minute pour se placer sans qu'ils puissent échanger entre eux pour ne pas s'influencer. Une fois que chacun est positionner, donner la parole à une personne de la colonne des pour et des contres pour qu'elle explique son choix. Une fois que ces deux personnes se sont exprimées, laisser les personnes qui sont dans la colonne « neutre », rejoindre une des deux colonnes. Si des participants veulent changer de colonne ils le peuvent. Ensuite animer un débat sur la situation proposée. Enfin sur un tableau noter les postures d'animateurs adaptés des animateurs selon la situation. Recommencer cet exercice autant de fois que nécessaire	Annoncer la consigner Aménager les espaces Préparer les étiquettes « pour », « contre » et « neutre » et les afficher visiblement dans l'espace. Annoncer les situations Laisser une minute pour chacun se place Demander qui veut prendre la parole Ecouter et animer le débat Gérer le temps Noter les propositions de postures adaptées sur un support (tableau, paper board, grand carton,...)  <b>Exemple de situation :</b> <b>Un enfant de 7 ans ne souhaite pas jouer au « poule, renard vipère ».</b> <b>Il se met de côté. L'animateur le laisse faire.</b> <b>Etes-vous Pour, contre ou neutre ?</b>

**Matériel / outils :** Imprimer outils cartes sur <http://papapositive.fr/outil-gratuit-cartes-emotions-ressources-supplementaires/>. Tableau ou paper board.

**Variations / suggestions :** Ce travail de réflexion sur la place de l'enfant et le positionnement de l'animateur peut apparaître dans l'écrit de votre projet pédagogique.



# Fiche Outil DPP

## DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

### « L'édifice des colibris »

**Contenu abordé :** la gestion d'équipe

**Durée totale :** 20mn

**Objectifs opérationnels :**

- Permettre à chaque animateur de se sentir utile et trouver son rôle dans l'équipe
- Créer une dynamique de travail d'équipe au service de l'enfant

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Ligne des prénoms	Chaque animateur doit se placer sur une ligne horizontale par ordre alphabétique des prénoms en un temps donné (30 secondes)	Donner les consignes Gérer le temps Vérifier oralement que tout le monde est bien positionné.
Caractère twist	Chacun écrit sur une feuille un trait de caractère et une de ses passions. A tour de rôle, ils lancent un dé pour déterminer quelle partie du corps placer le papier qui sera en contact le joueur suivant. Le premier dé lancé correspond à la partie gauche et le deuxième à la partie droite (voir annexe correspondance de la valeur du dé).	Distribuer les papiers et les stylos Expliquer les consignes Faire passer le dé aux joueurs Vérifier que tout le monde a compris sinon faire expliquer par un participant.
Ligne des caractères	Chacun doit se placer sur une ligne horizontale par ordre alphabétique des traits de caractère écrits sur les papiers	Donner les consignes Gérer le temps Vérifier oralement que tout le monde est bien positionné.
L'édifice	Chacun va chercher un objet correspondant au trait de caractère de la personne d'à côté. Réunir le groupe autour de la table sur laquelle sont posés les objets. Il faut construire la tour la plus haute possible. Si la tour tombe, il faut la reconstruire, il faut qu'elle tienne toute seule !	Donner les consignes Préparer une table et des objets à disposition (plus que le nombre de participants) A la fin du jeu, demander aux joueurs ce que l'on a voulu symboliser. Faire un retour sur la nécessité du travail en équipe.

**Matériel / outils :**

Papier

Stylos

2 dés

Objets divers

**Variantes / suggestions :**

### ANNEXES

**Correspondance de la valeur du dé :**

1 et 2 : main

3 et 4 : coude

5 et 6 : épaule



# Fiche Outil DPP DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

## « Les objets détournés »

**Contenu abordé :** Traduire des orientations éducatives

**Durée totale :** 20mn

**Objectif opérationnel :** Permettre à une équipe d'animation d'exprimer leur représentation d'une valeur de façon créative

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Présentation	Explication de la démarche créative, que l'on va utiliser son imaginaire. Possibilité d'introduire avec une petite histoire	Rassurer les participants qui ne sont pas à l'aise avec l'imaginaire. Si possible raconter une histoire.
Les tables	<p>Selon le nombre de participant constituer des groupes (5 personnes mini, 10 max)</p> <p>Installer 2 tables : 1 table « boîte à idée » et 1 table « objets détournés ». donner la consigne suivante :</p> <p>A partir d'une valeur éducative ou d'un principe éducatif, vous allez poursuivre cette phrase : « <b>je suis un enfant et pour moi les vacances c'est ...</b> » en mettant un mot ou plusieurs dans la boîte à idée, et à l'aide d'un des objets sur la table vous allez commentez, illustrer votre propos. Plusieurs participants peuvent utiliser le même objet.</p>	<p>Installer l'espace avec le nombre de table suffisant pour tous les groupes</p> <p>Mettre les boîtes à idées</p> <p>Mettre les objets (tout ce qui vous passe sous la main marche !)</p> <p>Gérer le temps</p> <p>Etre à disposition des groupes pour répondre aux questions.</p>
Le retour	1 rapporteur par équipe écrit sur un support (tableau, feuille en carton, post-it, ...) les propos des participants	Créer et mettre le support en place. Donner le matériel nécessaire à l'utilisation de celui-ci. Pendant ce temps le directeur peut questionner ses animateurs et prendre des notes pour construire ses objectifs du projet pédagogique.

### Matériel / outils :

- Créer une boîte à outil (boîte à chaussure par exemple)
- Papier/stylo (matériel pédagogique de base)
- Tableau / carton pour le support
- Des dizaines d'objets (tout ce qui vous trouvez, même incongru !)
- Tables (au minimum 2 par groupes)

### Variantes / suggestions :

Faire travailler les animateurs d'une même tranche d'âge ensemble.





## Fiche Outil DPP DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

### « **Moi + toi + nous** »

**Contenu abordé :** Présentation d'une équipe et définition des rôles de chacun

**Durée totale :** 1h30

**Objectifs opérationnels :** -définir les rôles et responsabilités en respectant la réglementation.  
-travailler en équipe.

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Carte d'identité 10mn	Chaque animateur se voit recevoir une fiche carte d'identité (voir en annexe). Chacun la remplit individuellement. Ensuite faire une présentation croisée. Chacun présente son voisin à l'aide de sa carte d'identité.	Donner les outils (carte d'identité) et les consignes. Gérer le temps. Distribuer la parole. Reformuler si nécessaire.
Rôle de chacun 1h00	Donner les groupes d'âges aux animateurs pour lesquels ils vont travailler. Puis donner différentes missions de l'animateur comme assistant sanitaire, chef de convoi, gérer le goûter, le temps calme, l'accueil des familles, les repas, ... Demandez-leur de détailler ces rôles et en précisant et détaillant les missions. Ensuite selon les envies et les compétences de chacun, demandez-leur de se positionner dans une ou plusieurs de ses missions.	Annoncer les missions de l'animateur. Donner les consignes. Gérer le temps. Fournir le matériel. Interroger ou reformuler si nécessaire.
Finalité 20 mn	Etablir un planning d'équipe de la durée de l'accueil ou du séjour en tenant compte des envies et des compétences de chacun. A l'issue de cet échange chacun aura son rôle défini par jour. Le support peut être placé dans un endroit visible de tous les animateurs, et même si vous le souhaitez par les familles pour leur indiquer un animateur de référence.	Réaliser un tableau avec les missions et les jours de la semaine. Faire des cartes avec les prénoms des animateurs.

**Matériel / outils :**

**Variantes / suggestions :**

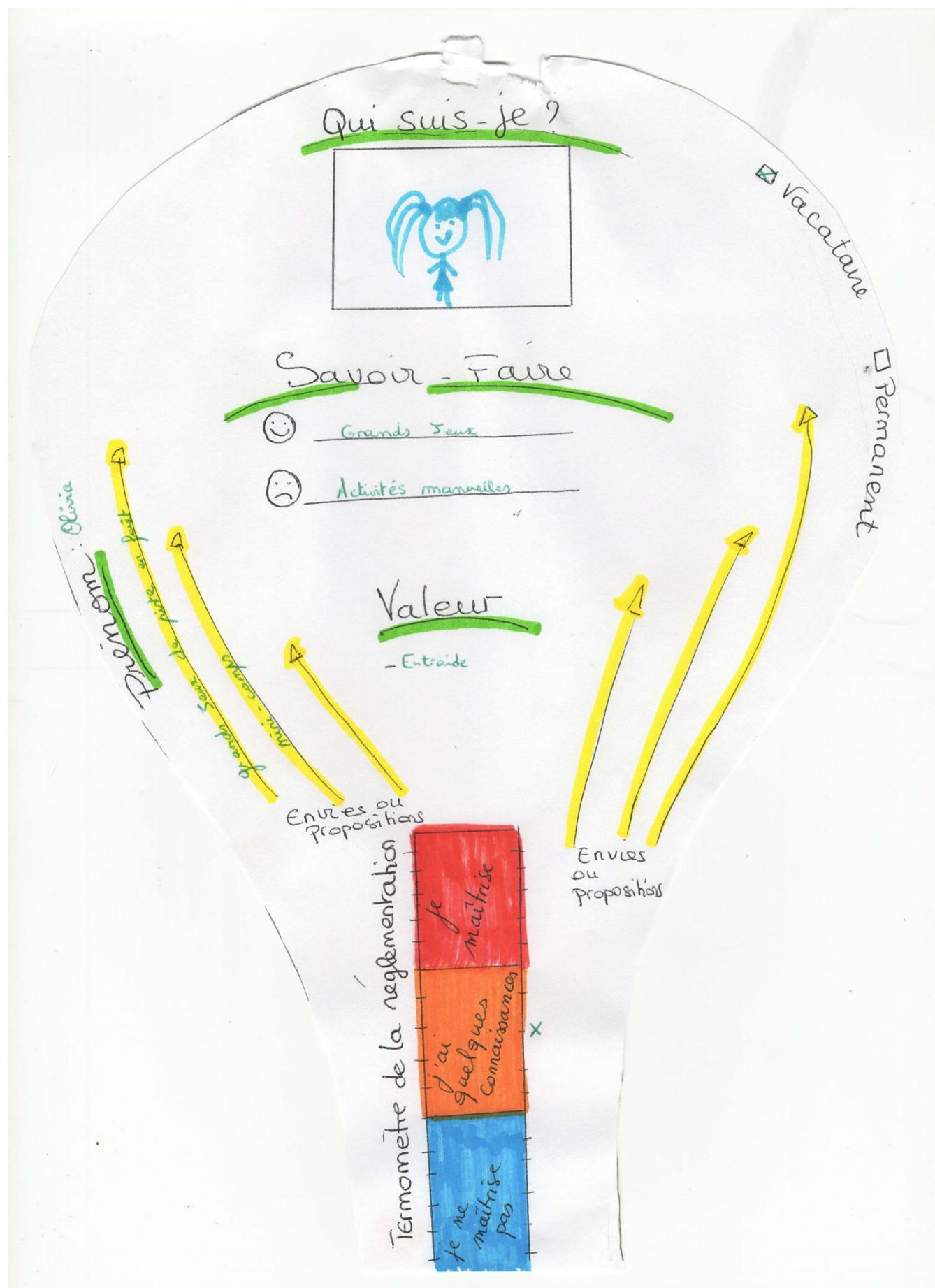


Tableau des missions (modèle à titre d'exemple)

	Assistant sanitaire	Chef de convoi	Goûter	Repas	Temps calme
<b>Détail des missions</b>  <i>(A remplir par l'équipe)</i>					
<b>Qui ?</b>  <i>(une personne peut s'inscrire dans plusieurs missions)</i>					

Modèle d'emploi du temps

	Assistant sanitaire	Chef de convoi	Goûter	Repas	Temps calme
<b>Lundi</b>	<i>Qui ?</i>				
<b>Mardi</b>					
<b>Mercredi</b>					
<b>Jeudi</b>					
<b>Vendredi</b>					



# Fiche Outil DPP DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

## « Qui est-ce ? »

**Contenu abordé :** Créer du lien entre les familles et l'équipe d'animation.

**Durée totale :** 1h30

**Objectif opérationnel :** Permettre aux animateurs des'approprier et comprendre les orientations éducatives de la structure

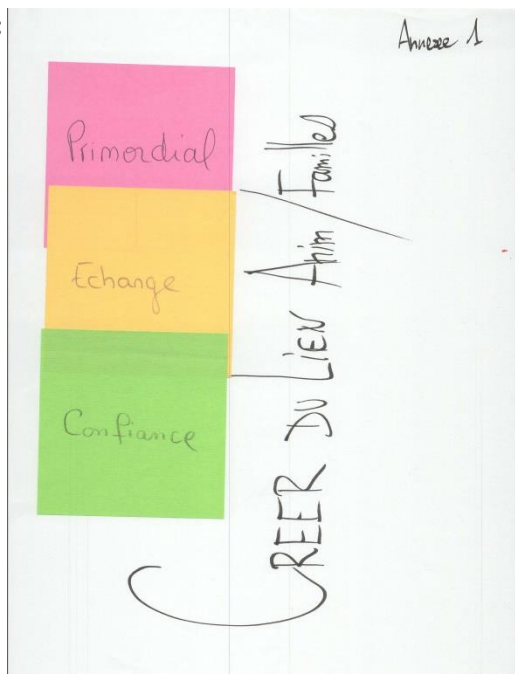
Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Positionnement des animateurs	A l'aide post It chaque participant doit mettre un mot sur ce que lui évoque la proposition suivante « créer du lien entre animateur et famille (voir annexe). Permettre à chaque animateur/trice de préciser ce qu'il a écrit sur le post-it	En amont : afficher les items sur le mur Préparer les post It et les crayons Pendant : donner les consignes, répondre aux questions et gérer le temps
Carte d'identité des animateurs	Par groupe de tranche d'âge, chaque animateur rempli une fiche carte d'identité (voir annexe). Puis faire une présentation croisée où chaque animateur en présente un autre.	Donner les fiches Animer et donner la parole Gérer le temps
Un trombi de famille	A partir des images des monsieur/madame (en annexe), imaginer des outils/techniques/méthodes/supports permettant de répondre aux besoins de ces différentes personnalités. Présenter ensuite ces outils au groupe et en retenir quelques-uns à expérimenter pendant le séjour ou l'accueil.	Installer les images Questionner les participants Noter les outils/techniques/méthodes/supports imaginés. Animer le retour Délibérer sur les outils choisis pour les expérimenter pendant le séjour ou l'accueil Gérer le temps

**Matériel / outils :**

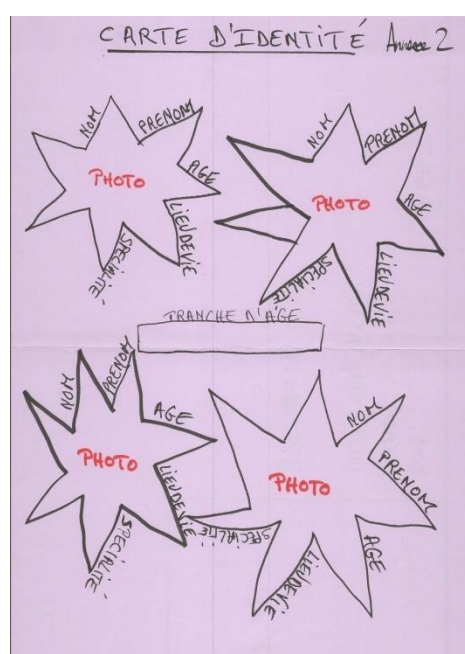
**Variantes / suggestions :**

### ANNEXES

Annexe 1 :
































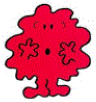




























Annexe 2 :





### Annexe 3 :

M. À L'ENVERS  BON POINT	MME MAGIE  BON POINT	M. MALIN  BON POINT	MME POURQUOI  BON POINT	M. JOYEUX  BON POINT	M. GÉNIAL  BON POINT	M. MALCHANCE  BON POINT	MME ACROBATE  BON POINT	MME COQUETTE  BON POINT	M. PARFAIT  BON POINT
MME EN RETARD  BON POINT	M. CHATOUILLE  BON POINT	MME CONTRAIRE  BON POINT	MME DODUE  BON POINT	MME INDÉCISE  BON POINT	MME PRUDENTE  BON POINT	M. RÊVE  BON POINT	M. GRAND  BON POINT	M. AVARE  BON POINT	M. RAPIDE  BON POINT
M. BRUIT  BON POINT	M. COSTAUD  BON POINT	MME TINTAMARRE  BON POINT	M. FARFELU  BON POINT	MME TERREUR  BON POINT	MME JE-SAIS-TOUT  BON POINT	M. INQUIET  BON POINT	M. ÉTOURDI  BON POINT	M. GRINCHEUX  BON POINT	MME TIMIDE  BON POINT
MME CATASTROPHE  BON POINT	M. PEUREUX  BON POINT	M. BAGARREUR  BON POINT	M. BAVARD  BON POINT	MME PETITE  BON POINT	MME AUTORITAIRE  BON POINT	M. ATCHOUM  BON POINT	MME CANAILLE  BON POINT	MME RISETTE  BON POINT	M. GROGNON  BON POINT
M. GLOUTON  BON POINT	M. MAL ÉLEVÉ  BON POINT	MME SAGE  BON POINT	MME BAVARDE  BON POINT	MME GÉNIALE  BON POINT	M. NIGAUD  BON POINT	MME FOLLETTE  BON POINT	M. PRESSÉ  BON POINT	MME TÊTUE  BON POINT	M. INCROYABLE  BON POINT
BON POINT	M. ENDORMI  BON POINT	MME VITE-FAIT  BON POINT	M. SALE  BON POINT	MME FARCEUSE  BON POINT	M. ÉTONNANT  BON POINT	M. NEIGE  BON POINT	M. GENTIL  BON POINT	M. MALPOLI  BON POINT	BON POINT



## Fiche Outil DPP DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

« Valeurs ! Qui es-tu ? Que veux-tu ? Où vas-tu ? »

**Contenu abordé :** « Les orientations éducatives d'un ACM »

**Durée totale :** 1h10

**Objectif opérationnel :** Construire les objectifs d'un projet pédagogique en impliquant une équipe d'animation.

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
« Notre définition »	Constituer 3 groupes. Donner à chaque groupe 3 valeurs, ou principes d'un projet éducatif. Demander aux groupes de se mettre d'accord et d'écrire leurs définitions de cette valeur sur une feuille de papier. (soit 3 feuilles au total, 1 par valeur). Ensuite les groupes vont découper leur définition en plusieurs morceaux (attention ne pas couper les mots)	Constituer les groupes Attribuer 1 table par groupe Donner les 3 valeurs (identiques) à chaque groupe Laisser les groupes débattre et se mettre d'accord Donner le matériel
Les kaplas	Demander aux groupes de coller leurs morceaux de papiers sur des kaplas à l'aide de patafix. Ensuite les autres groupes vont essayer de reconstituer les définitions. Faire lire les définitions et voir s'il y a des écarts entre les définitions.	Donner le matériel (kaplas, patafix) Donner le temps (moins de 5mn)
Le message éducatif	A l'aide des définitions, demander aux animateurs de formuler un ou plusieurs messages éducatif qu'ils souhaitent transmettre aux enfants. Commencer la phrase par : « nous souhaitons que l'enfant puisse ... ». Ecrire ce message sur une feuille	Donner le matériel Gérer le temps
Le débat mouvant	Demander à un groupe de lire son/ses messages éducatifs. Installer des plots dans l'espace pour délimiter 2 zones. « d'accord/pas d'accord » Ensuite demander aux animateurs se positionner dans ces zones pour qu'ils expriment leur accord ou désaccord avec ce message éducatif. Leur demander d'argumenter. En cas de désaccord il est possible de reformuler le message. L'objectif est que chaque message éducatif soit clair pour chaque animateur. Recommencer la même méthode pour chaque message éducatif.	Aménager l'espace avec les plots et les affiches « d'accord/pas d'accord ». Donner la parole Questionner Prendre des notes sur ce que disent les animateurs/trices. Reformuler leurs propos permet de vérifier que vous avez bien compris leur message éducatif

**Matériel / outils :**

Kaplas, feuille, stylo, plots

**Variantes / suggestions**



# Fiche Outil DPP

## DYNAMIQUE DE PROJET PEDAGOGIQUE

### « Vie, ton activité »

**Durée totale :** environ 1h

**Objectif opérationnel :** Permettre aux animateurs une prise de conscience sur l'importance de la prise en compte du rythme et des besoins des enfants

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Mise en situation 15 à 20mn	Proposer aux animateurs un jeu, qui n'est pas adapté au groupe, et donner comme consigne que tout le monde doit jouer. (par exemple un monopoly, jenga, jeu de carte ou mikado à 10 joueurs)	Le directeur se positionne comme un animateur qui propose une animation. Il faut insister sur le caractère obligatoire de participer. Gérer le temps
Débat échange réflexion 10mn	Demander aux animateurs leur ressenti à travers un débat mouvant. Poser des questions en lien avec ce qu'ils viennent de vivre et proposer 4 réponses. Chaque réponse est associée à un espace où les participants vont se rendre. Une fois positionnée, ils vont noter sur une feuille de papier les raisons de ce choix et vous les donner.	Aménager l'espace Lire les questions, formuler des propositions Récouter les feuilles de papier Gérer le temps
La synthèse 30mn	Une fois toutes les questions posées, afficher les feuilles de papiers des animateurs et faire du lien avec les besoins réels des enfants. Apporter un peu de contenu pédagogique pour rappeler ces besoins, et clarifier le rôle de l'animateur	Installer le groupe Afficher les feuilles de papiers à la vue de tous sur un support Leur faire verbaliser les besoins de l'enfant et traduire en rôle d'un animateur. Gérer le temps

#### Matériel / outils :

- Tableau
- Stylo
- Feuille de papier
- Post-it
- Jeux non adaptés au groupe

#### Variantes / suggestions :

Un outil créé par  
**STAJ** AuRA



Et soutenu par  
Le Service Départemental à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports  
de la Drôme et de l'Ardèche  
La Caisse d'Allocations Familiales de la Drôme

Un grand **MERCI** à toutes les directrices et directeurs d'Accueils  
Collectifs de Mineurs qui ont contribué à la création de ces fiches  
outils.

Service **T**echnique pour les **A**ctivités de **J**eunesse  
20 bis avenue St Martin 26200 Montélimar  
04 75 00 59 74

**[www.stajaura.fr](http://www.stajaura.fr)**