

**Accueil d'enfants âgés
de moins de 6 ans
en accueil de loisirs
sans hébergement**



Document réalisé avec la collaboration de :

I) Les besoins des enfants âgés de moins de 6 ans	4
II) Les activités	10
1. Les principes généraux	10
2. Aptitudes de l'enfant	12
3. Posture de l'adulte	20
III) Les espaces	22
1. Les données incontournables	22
2. Les spécificités de l'espace	22
3. L'espace dédié aux activités	23
IV) Conclusion : les conditions d'un accueil maternel réussi	26
Coordonnées utiles	28



Dans le cadre de ses missions, le service de protection maternelle et infantile (PMI) du Département est saisi par la direction départementale de la cohésion sociale et de la protection des populations (DDCSPP) pour donner un avis sur les conditions d'accueil des enfants de moins de 6 ans dans les accueils de loisirs sans hébergement (ALSH).

Dans l'intérêt des professionnels et pour le bien-être des enfants, les élus du Conseil général de la Charente ont souhaité aller plus loin. Dès lors, le Département a initié une réflexion en partenariat avec les services de l'État. Au cours de ce travail réalisé collégialement, certains besoins liés aux spécificités de l'accueil des très jeunes enfants ont été exprimés par les animateurs d'ALSH.

Pour y répondre, le Département propose désormais aux animateurs qui le souhaitent, des journées de formation et d'accompagnement dispensées par des professionnels de la petite enfance. En mettant à votre disposition tout le savoir faire des équipes PMI du Conseil général, nous œuvrons collectivement pour optimiser la qualité d'accueil des enfants de moins de 6 ans dans les centres de loisirs. Nous pouvons nous réjouir de ce travail collaboratif réalisé dans l'intérêt de tous.

Le Président du Conseil général

La Loi française a prévu que les mineurs accueillis en « accueils de loisirs » sans hébergement ou en « séjours de vacances » sont placés sous la protection de l'État.

Cette compétence générale, dévolue au représentant de l'État dans chaque département, est toutefois partagée avec le président du Conseil Général pour les mineurs de moins de 6 ans. Aussi, cette publication conjointe sur l'accueil des mineurs de moins de 6 ans est-elle le symbole en actes de cette compétence partagée.

Cette publication, qui se veut un guide méthodologique concret, est le prolongement d'une journée d'échanges que la Direction Départementale de la Cohésion Sociale et de la Protection des Populations et le service de Protection Maternelle et Infantile du Conseil Général ont organisé sur ce thème le 1^{er} avril dernier et qui a rassemblé plus de 40 animateurs.

Cette journée s'inscrivait dans la dynamique des « Rencontres de l'animation » organisées par la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports depuis 2006 (puis par la DDCSPP à partir de 2010) à l'attention des animateurs et, plus généralement, des opérateurs de l'éducation sportive et socioculturelle, hors temps scolaire.

Ces « Rencontres de l'animation » sont des temps d'apports théoriques mais aussi et surtout des temps de rencontres, d'échanges de pratiques, des récits d'expérience qui participent ainsi à la formation continue des animateurs, directeurs de structures éducatives ou élus du département de la Charente, sur des thématiques de l'éducation.

Illustration de l'esprit particulier de ces « Rencontres de l'animation », ce guide vous propose des rappels théoriques mais également une synthèse de vos échanges sur le thème concerné : quels sont les besoins propres aux mineurs de 6 ans, tant physiques qu'affectifs ? Quelles activités éducatives pouvons-nous leur proposer ? Quelles postures convient-il d'adopter en tant qu'animateur vis à vis de ce public spécifique ? Ou encore, quel aménagement de l'espace faut-il organiser ? Autant de questions auxquelles les pages qui suivent tentent d'apporter des réponses.

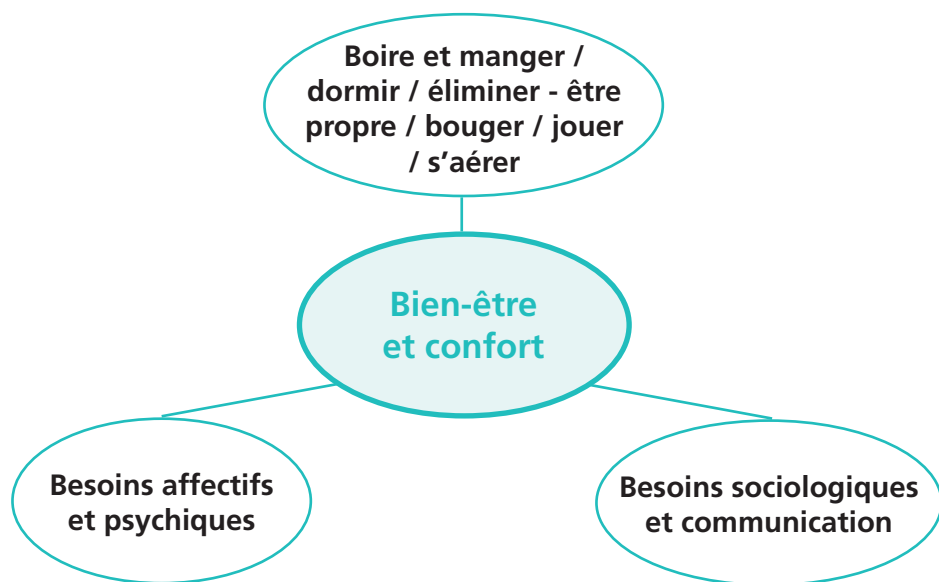
En raison, d'une part, de l'ouverture de l'école (et donc des centres de loisirs) aux élèves de 2 ans et d'autre part, de la réforme des rythmes scolaires, qui libère de nouveaux temps éducatifs périscolaires, la question de l'accueil des moins de 6 ans est plus que jamais d'actualité et va concerner, à court terme, toute une classe d'âges.

Animateurs, directeurs, vous contribuez, plus encore dans ce nouveau contexte et au même titre que l'école ou la famille, à l'accompagnement et à l'éducation des enfants, dont on sait que les premières années sont cruciales.

Soyez-en remerciés.

Puisse cette journée de formation et ce livret pédagogique vous aider à accomplir cette mission de service public, certes difficile, mais ô combien belle et fondamentale.

Salvador Pérez
Le préfet de la Charente



À quoi il sert ?

- Récupération physique et intellectuelle
- Sécrétion d'hormones de croissance
- Permet la maturation cérébrale, la mémorisation, la régulation des tensions

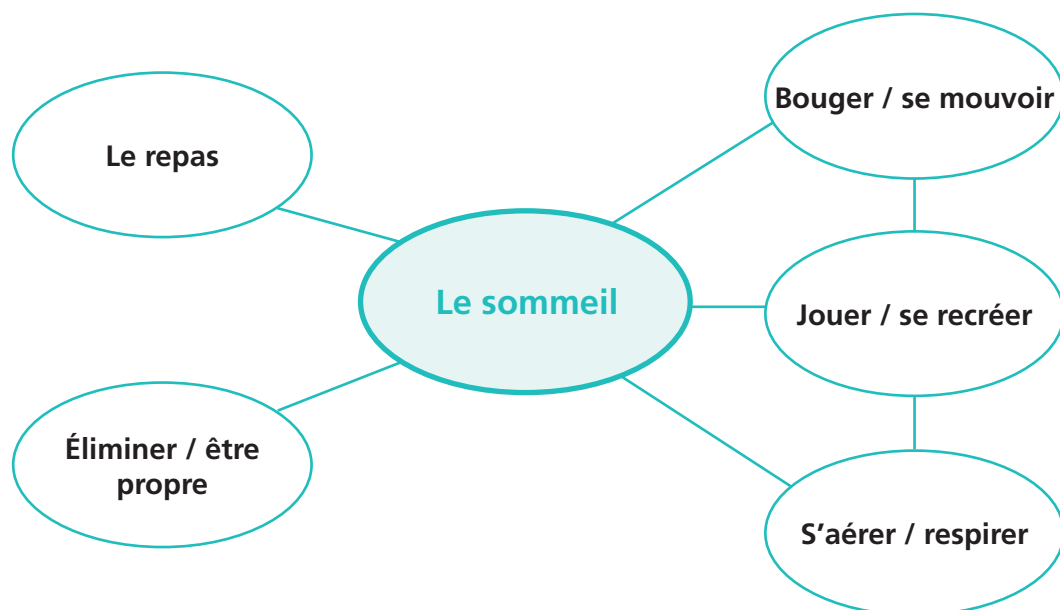
Les signes annonciateurs

- Fatigue
- Ralentissement de l'organisme
- Bâillements
- Clignements des paupières
- Difficultés de concentration ou
- Agitation et nervosité

Les différentes phases

- Durée d'un cycle de sommeil 1h30 à 2h
- 1 nuit = 5 à 6 cycles
- 1 sieste = 1 cycle
- Ne jamais réveiller 1 enfant. Si le réveil ne peut être évité, le faire 20 min après l'endormissement au moment où le sommeil est léger, en période intermédiaire.

Les besoins physiologiques



La sieste

- Jusqu'à 4 ans : relaxation ou sommeil
- Après 4 ans : lecture ou jeux calmes
- Durée 15 à 20 min ou 1h30 à 2h

Les conditions

- 1 pièce calme, aérée, peu chauffée de couleur claire et obscurcie
- Des adultes disponibles et sécurisés
- Le ou les doudous accessibles

Périodes de vigilance et de relâchement

- Vigilance accrue :
 - 9h30 -> 11h00 : mémorisation à court terme
 - 15h00 -> 17h00 : mémorisation à long terme
- Relâchement :
 - 9h00 -> 9h30
 - 12h00 -> 15h00
- Activités musculaires :
 - 17h00 -> 19h00

Le repas

C'est un moment privilégié avec l'adulte.

2 notions à différencier :

- Faim : manque d'énergie ⇒ ingestion d'aliments
- Appétit : état conscient de désir de nourriture ⇒ plaisir apporté par un aliment convoité

Ne jamais forcer un enfant à manger, ni même à goûter un aliment.
L'inciter et l'encourager seulement.

Les conditions

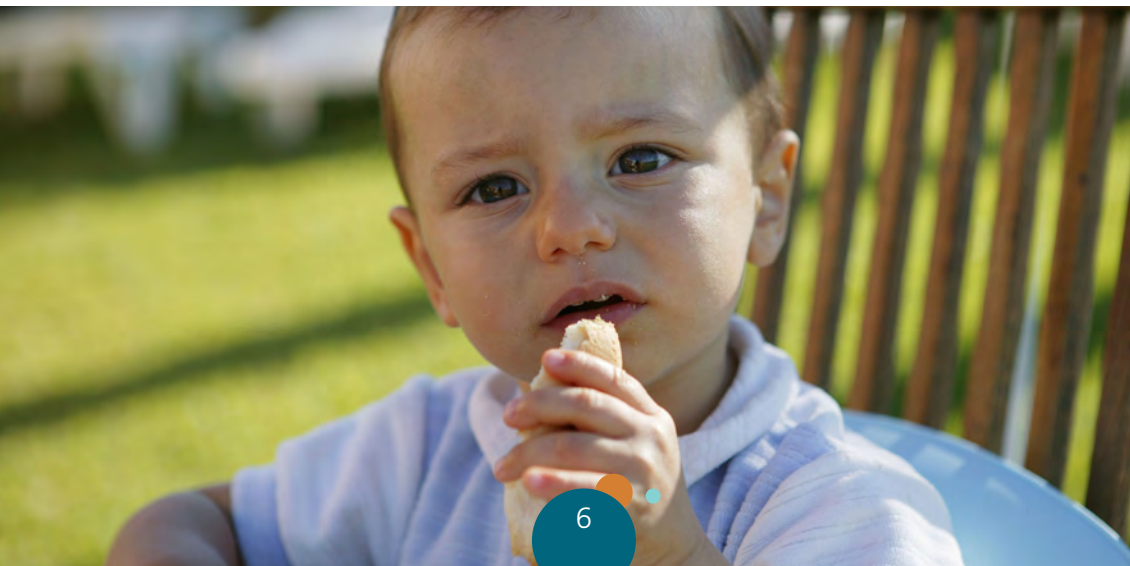
- Ambiance agréable et calme
- Petits groupes
- Repères (heure, lieu, place)
- Confiance et sécurité
- Des règles
- Aide si besoin même si l'enfant est autonome

Pas de collation le matin / Eau plate à volonté



Éliminer / être propre

- Accès libre des toilettes
- Papier toilette accessible
- Lavage des mains
 - Avant et après le repas
 - Après passage aux toilettes
 - Après les jeux extérieurs
- Aide à l'autonomie
- Se moucher
- Se laver les dents si cela est possible



S'aérer / respirer

- Tous les jours
- Jouer dehors
- Sorties
- Vêtements adaptés
- Soleil
- Bonne humeur
- ↘ Stress

Bouger / se mouvoir

- Dépenser son énergie
 - Jouer
 - Explorer
 - Agir sur et dans le monde
 - Développer sa confiance en soi
 - Rencontrer ses pairs
- Découvrir les possibilités de son corps
 - Prendre des risques
 - Développer sa coordination motrice
 - Favoriser sa concentration sur une activité plus sédentaire

Jouer / se recréer

Conditions

- Adultes disponibles
- Activités courtes
- Activités en libre choix
- Pas de performance pas de résultat

Moyens

- Activités motrices
- Manipulation
- Jeux de rôle
- Langage
- Temps libres
- Activités ludiques en groupe, interactions

Résultats

- Plaisir, satisfactions

Les besoins affectifs et psychiques

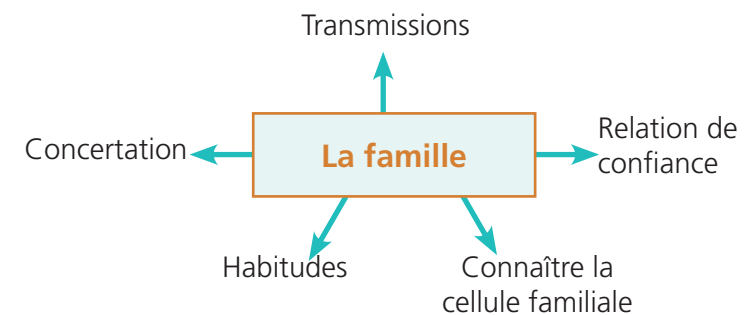
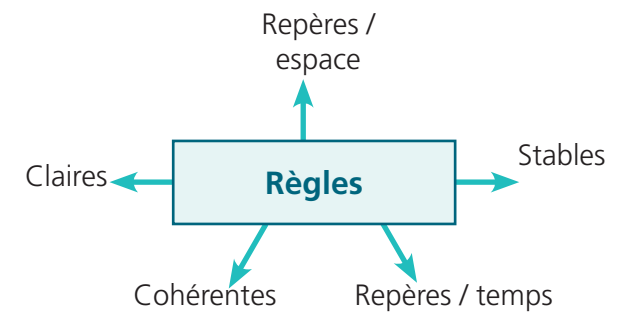
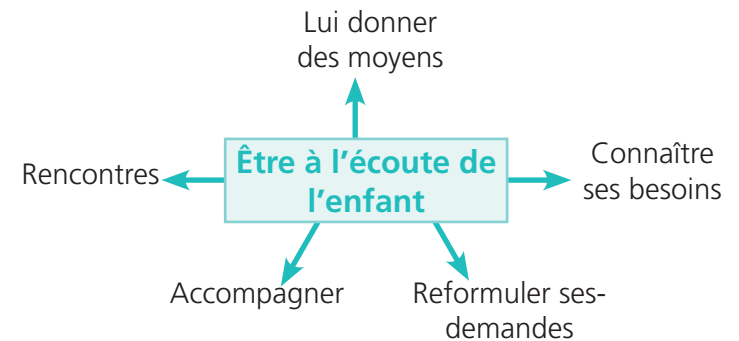
Les besoins

- Être accueilli avec sa famille et son histoire
- Accueil personnalisé
- Espace personnel, intimité
- Protection
- Sécurité affective
- Présence permanente du doudou

Les réponses

- Relation personnelle et individualisée
- Être attentif aux émotions
- Attention bienveillante
- Encouragements
- Stabilité des adultes
- Laisser les enfants entrer en relation et n'intervenir qu'en cas de désagréments
- Confiance
- Intérêt porté à l'enfant

Les besoins sociologiques, la communication



II) Les activités

1. Les principes généraux d'une activité de qualité pour les enfants de moins de 6 ans

À cet âge, le jeu prend une part essentielle dans le développement de l'enfant. Il aime imiter les grands, sauter, danser, ramper et jouer aux devinettes, être ensemble et faire du bruit. À ce stade, l'enfant est individualiste et égocentré. Les activités nécessitant une stratégie et un jeu d'équipe telles que les sports collectifs, par exemple, sont donc à éviter, surtout pour les plus jeunes.

C'est à travers le jeu que l'enfant :

- Découvre l'autre, les règles de vie en collectivité,
- S'essaie sans danger à de nouveaux scénarii dans ses rapports aux autres,
- Prend de la distance avec la réalité pour expérimenter tout un panel de situations.

1.1. La mise en route

Afin d'assurer la bonne cohésion du groupe, il revient à l'animateur de constituer des groupes homogènes en prenant soin de séparer les « leaders » afin qu'ils puissent s'exprimer de manière positive dans le groupe. Si le groupe est supérieur à 6, il est opportun de le diviser afin de les répartir sur plusieurs espaces (ex : tables). Mieux vaut 3 groupes de 4 sur des tables différentes qu'un grand groupe de 12 sur une seule et même table.

1.2. Au cours de l'activité

Lorsque l'animateur organise sa salle, il doit veiller à :

- Préserver un coin calme (quelque soit la salle, l'enfant doit pouvoir à n'importe quel moment aller se reposer, s'isoler, rêver, investir son temps libre),
- Tourner sur les différents groupes, les différentes activités en rappelant la consigne, et en s'impliquant,
- Avoir une organisation globale de la matinée.

Enfin, l'animateur doit avoir une vision globale de sa journée (la matinée, le repas et l'après-midi). Contrairement aux enfants plus âgés, il faut éviter, pour ceux de maternelle, de séquencer la journée en multipliant les activités, l'idéal étant de proposer des pôles d'activités fixes et sur lesquels l'enfant tourne selon ses envies.



2. Aptitudes de l'enfant

Type de développement	Aptitudes (chaque enfant a son propre rythme et ceci est à titre indicatif)		Activités à proposer
<p>AFFECTIF</p> <p>L'enfant apprend à maîtriser ses émotions. Cette étape du développement est essentielle dans la construction de l'estime de soi et de ses aptitudes sociales (sympathie, compassion, affirmation de soi, empathie, ...)</p>	<p>3-4 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> - ressentir diverses émotions (jalousie, enthousiasme, peur, attachement envers un camarade...) - exprimer ses besoins par des mots simples ("je suis fatigué", "j'ai faim") - accepter les contraintes d'une consigne - faire moins de caprices <p><u>En acquisition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - exprimer sa colère par des mots plutôt que par des gestes - être moins centré sur lui-même - comprendre ce que les autres pensent et ressentent - faire des liens entre plusieurs thèmes de jeu - être coopératif 	<p>4-5 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer à faire semblant pour mieux maîtriser les expériences qui le frustrent ou l'effraient - avoir conscience de ses réussites, en être fier, avoir une bonne estime de soi - se conformer plus souvent aux demandes de ses parents - se concentrer et s'occuper seul pendant 20 à 30 minutes - persévérer plus longtemps devant une tâche difficile <p><u>En acquisition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - être capable de se remettre en question et de réfléchir à ses gestes - ressentir des émotions positives ou négatives envers une autre personne et comprendre ces émotions - faire la distinction entre imagination et réalité 	<ul style="list-style-type: none"> - jeux de groupe - jeux coopératifs - lecture ET échanges autour de cette lecture (qu'avez-vous aimé ? Que vous inspire ce personnage ? Qu'est-il arrivé à ce personnage ? ...) - jeux de société
<p>MOTRICITE FINE</p> <p>L'enfant apprend à maîtriser ses gestes en développant certains petits muscles des doigts et des mains. Grâce à cela, il peut faire des mouvements plus précis, atteindre, manipuler ou agripper un objet.</p>	<p>3-4 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> - empiler en moyenne 9 blocs - manipuler des ciseaux et découper/coller des formes simples - tenir un crayon entre le pouce et l'index - dessiner des maisons et des personnages à 2 ou à 4 membres - boutonner de gros boutons <p><u>En acquisition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - transporter un verre plein (il renverse encore du contenu) - mettre ses chaussures sans lacets - écrire certaines lettres en majuscules - s'habiller et se déshabiller sans aide 	<p>4-5 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> - dessiner des bonhommes complets mais sans détail - découper et coller des images - peindre au grand pinceau sur une grande feuille - manipuler de la glaise et de la pâte à modeler - écrire quelques lettres <p><u>En acquisition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - transporter un verre sans en renverser le contenu - découper le long d'une ligne ou d'une forme simple - enfiler de petites billes sur un fil pour en faire un collier - écrire des chiffres, des lettres et des mots lisibles (ex : prénom) 	<ul style="list-style-type: none"> - activités manuelles - jeux de construction - jeux d'adresse - bricolage

Type de développement	Aptitudes (chaque enfant a son propre rythme et ceci est à titre indicatif)		Activités à proposer
<p>MOTRICITE GLOBALE</p> <p>Elle permet à l'enfant d'acquérir l'équilibre et d'utiliser ses grands muscles afin de maîtriser certaines activités physiques, comme s'asseoir, ramper, marcher, courir, grimper, sauter et faire tout ce que son corps lui permet d'exécuter et qu'il aime. L'enfant va aussi apprendre les limites de son corps tant physique (où est mon bras, mes jambes, ma tête, ...) que physiologique (fatigue, endurance, vitesse, ...)</p>	<p>3-4 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir sur une petite distance en bougeant les bras en alternance - lancer, attraper et faire rebondir un ballon - grimper, glisser et se balancer - s'accroupir et se relever sans aide - il aime galoper, courir, marcher, se tortiller et avancer sur la pointe des pieds avec ses camarades <p><u>En acquisition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - attraper un gros ballon en allongeant les bras - sauter dans les airs à pieds joints - faire des culbutes (être TRES prudent sur le positionnement de la nuque). <p>Il faut veiller à ce que l'enfant colle bien son menton à sa poitrine pour ne pas risquer un accident cervical)</p> <ul style="list-style-type: none"> - se tenir sur un seul pied en gardant l'équilibre pendant quelques secondes 	<p>4-5 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire du tricycle sans se cogner contre des choses - lancer, attraper et faire rebondir un gros ballon - courir avec aisance (partir, arrêter et changer de direction) - sauter par devant et par derrière sur de courtes distances - monter et descendre l'escalier en mettant un seul pied sur chaque marche, sans appui <p><u>En acquisition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - sauter d'une hauteur de 50 cm - sautiller sur une courte distance - botter un ballon - sauter sur un seul pied 	<ul style="list-style-type: none"> - parcours motricité - comptines dansées - imiter les déplacements des animaux (le serpent rampe, le lapin saute, le lion marche à 4 pattes comme l'éléphant mais de manière différente, etc.) - jeux "sportifs" - jeux à consignes (ex : "Jacques a dit ...") <p>Les consignes peuvent se complexifier en ajoutant des contraintes numériques (ex : Jacques a dit : "ramène 3 balles"), des contraintes physiques (ex : Jacques a dit : "reviens en rampant").</p> <p>Concernant les sauts, il faut être vigilant aux articulations fragiles. Pensez à mettre des tapis dès que vous prévoyez de faire sauter l'enfant afin qu'il ne se blesse pas.</p>



Type de développement	Aptitudes (chaque enfant a son propre rythme et ceci est à titre indicatif)		Activités à proposer
<p>INTELLECTUEL</p> <p>Désigne la capacité à penser de façon créative et abstraite, à être attentif, à résoudre des problèmes, à exercer son jugement et à apprendre</p>	<p>3-4 ans</p> <p><i>Le langage</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre les questions plus complexes (« avec quoi ? », « pourquoi ? », « combien ? », etc.) - comprendre certaines notions abstraites comme <i>sur, en dessous, avant, après</i> - parler d'événements qui ont eu lieu dans la journée - expliquer des liens logiques (par exemple : « on ne va pas jouer dehors parce qu'il pleut ») - poser souvent des questions - reconnaître et savoir nommer les différentes couleurs - faire des phrases complètes d'au moins 3 à 5 mots ; rapidement il fera des phrases complexes - être compris au moins 75 % du temps par des étrangers <p><i>Les capacités de raisonnement</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer à des jeux de plus en plus réalistes (à l'école, au pompier et au magasin...) - classer les objets selon leur utilisation - connaître la séquence des activités quotidiennes - trier et ordonner les objets par les caractéristiques (couleur, taille, ...) - compter les objets <p><u>En acquisition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - expliquer et raconter des choses en utilisant plus de verbes conjugués et une syntaxe complexe - comprendre certaines notions, comme les contraires - comprendre diverses formes de mesures, comme le poids, la hauteur et la longueur 	<p>4-5 ans</p> <p><i>Le langage</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre les longues histoires et les explications logiques - anticiper des situations et se projeter souvent dans le futur ou l'imaginaire - faire couramment des phrases correctes avec plus d'un verbe conjugué <p><i>Les capacités de raisonnement</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - faire correspondre des objets - reproduire les motifs, les séquences et l'ordre - comprendre l'ordre des chiffres <p><u>En acquisition :</u></p> <p><i>Le langage</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - employer les mots « hier » et « demain » correctement, en les accompagnant des bons temps de verbe (passé, présent ou futur) - reconnaître des sons dans des mots (par exemple « a » dans avion) <p><i>Les capacités de raisonnement</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre les notions de texture, de poids, de position et d'espace - se représenter les nombres jusqu'à 10 - planifier et effectuer des constructions avec des outils simples 	<ul style="list-style-type: none"> - puzzle - jeux de société - cartes - jeux de rôles - lecture (faire répéter les mots nouveaux et les définir) - parcours à "challenge" (ex : "va chercher toutes les balles rouges et range les par taille") - devinettes - jeux de construction et activités manuelle (par l'exploration des différentes formes et matières) Jeux logico-sensoriels (ex : Kim 5 sens)



Type de développement	Aptitudes (chaque enfant a son propre rythme et ceci est à titre indicatif)		Activités à proposer
<p style="text-align: center;">SOCIAL</p> <p>C'est la capacité pour l'enfant à se faire des amis et de s'entendre avec les autres et à travailler en équipe. Toutes ces habiletés reposent sur l'estime de soi, la confiance en soi, le partage et la coopération avec les autres</p>	<p style="text-align: center;">3-4 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendre à attendre son tour, à partager et à coopérer - saluer les adultes qu'il connaît et dire « s'il vous plaît » et « merci » - jouer à imiter papa ou maman - parler et tenir des conversations <p><i>En acquisition :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre part à des jeux interactifs (ex : la chaise musicale) - assimiler les règles et les faire siennes - se conformer plus souvent aux demandes de ses parents 	<p style="text-align: center;">4-5 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer à des jeux assortis de règles simples - différencier les genres et s'y intéresser (ex : il peut jouer à se déshabiller avec d'autres enfants) - commencer à comprendre la notion de partage <p><i>En acquisition :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - expliquer les règles d'un jeu ou d'une activité aux autres - jouer de manière coopérative dans un groupe de 2 ou 3 enfants - s'excuser pour les gestes qu'il a posés sans le vouloir - comprendre ce qui est bien et ce qui est mal - écouter les autres lorsqu'ils parlent 	<ul style="list-style-type: none"> - jeux de mise en scène - jeux de rôle - jeux coopératifs - jeux de société

3. Posture de l'adulte

<i>De soi vers soi</i>	<i>De soi vers l'enfant</i>	<i>Pendant l'activité</i>
<ul style="list-style-type: none"> - maîtriser ses émotions - être exemplaire par son comportement (politesse, calme, vocabulaire, ...) - faire constamment une analyse de "ce que je dis", "ce que je fais" et de "ce qui est interprété par l'enfant" (attention aux phrases toutes faites qui peuvent signifier autre chose à l'enfant) 	<ul style="list-style-type: none"> - rassurer et réconforter - valoriser, féliciter et encourager l'enfant - parler correctement (pas en "bébé"), avec un vocabulaire varié - s'investir dans les activités et auprès des enfants : faire des jeux AVEC eux - être disponible - rappeler régulièrement la règle et faire reformuler l'enfant pour s'assurer qu'il l'a comprise - stimuler l'imagination - ne pas pratiquer l'ironie, il ne la comprend pas encore - ne pas faire de sous-entendus 	<ul style="list-style-type: none"> - verbaliser et faire verbaliser à l'enfant ses émotions - rassurer et réconforter - laisser choisir l'enfant autant que possible - fixer, lors des activités, des buts qu'il pourra atteindre : ne pas le mettre en échec - donner ponctuellement des responsabilités aux enfants - valoriser, féliciter et encourager l'enfant - varier les matériaux, les formes, couleurs, matières, etc. - établir une progression dans les consignes et les complexifier pas à pas - expliquer aux enfants les étapes et justifier (quand cela est possible) ses choix - s'investir dans les activités et auprès des enfants : faire des jeux AVEC eux - être disponible - rappeler régulièrement la règle et faire reformuler l'enfant pour s'assurer qu'il l'a comprise - stimuler l'imagination

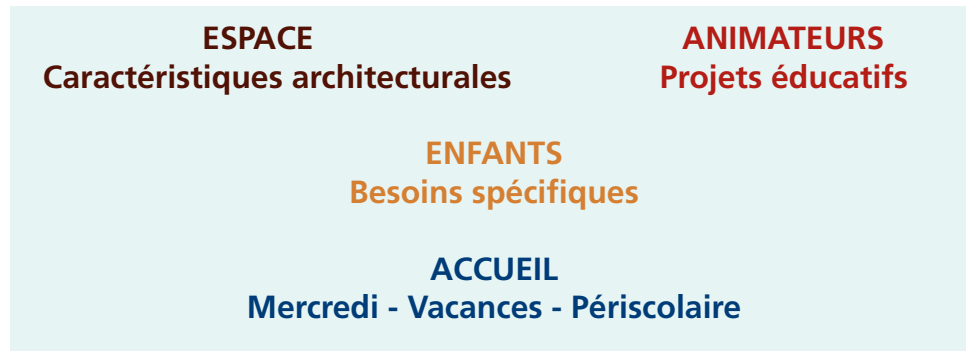


III) Les espaces

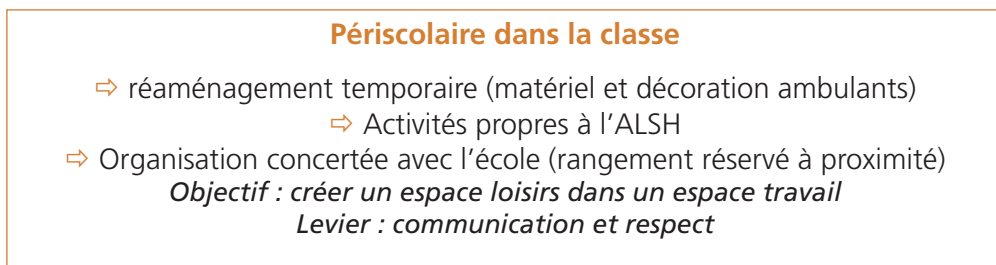
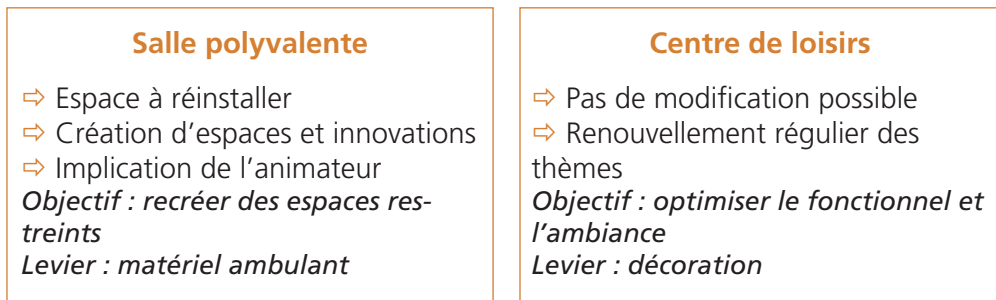
1. Les données incontournables

L'espace doit :

- Être respectueux des besoins des enfants
- Être un contenant physique et psychique
- Prioriser le jeu, activité fondamentale
- Être évolutif par l'implication réfléchie de l'équipe

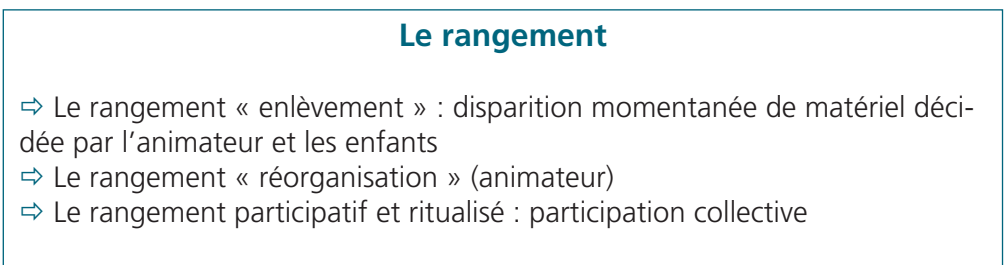
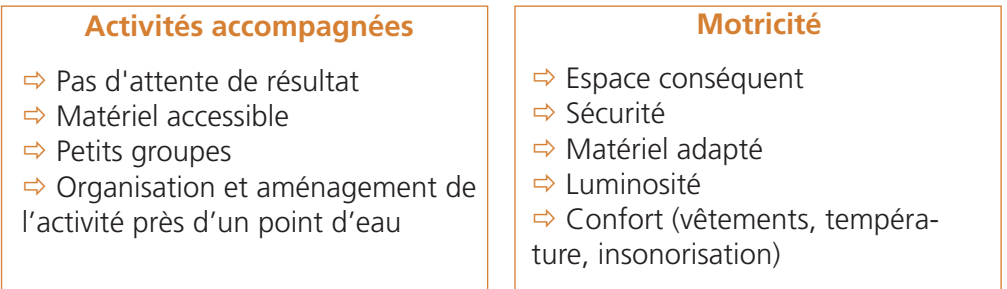
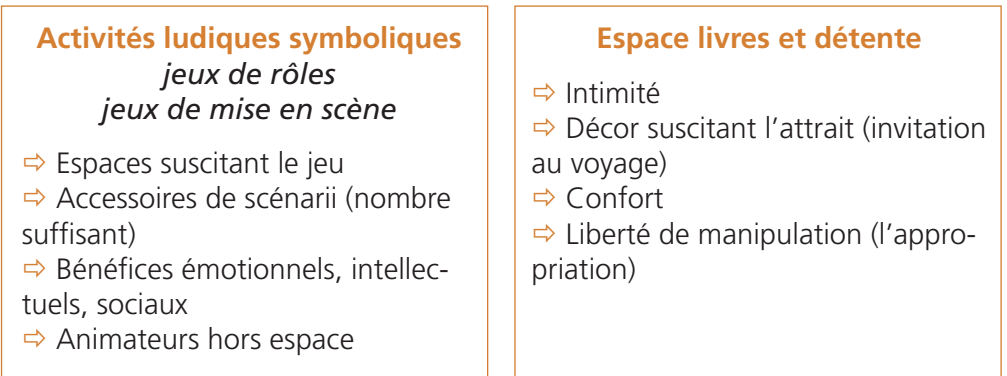


2. Les spécificités de l'espace



3. L'espace dédié aux activités

Cloisonnement réel ou fictif





L'espace extérieur

- ⇒ Sécurité (clôture, végétation)
- ⇒ Plaisir, bonheur
- ⇒ Sobriété de l'équipement
- ⇒ Jeux et équipements favorisant les interactions (cabane, bancs)

Les autres espaces

Accueil

- ⇒ Espace transitionnel
- ⇒ Incitation à la rencontre
- ⇒ Casier personnel
- ⇒ Vestiaire
- ⇒ Différencier accueil et administratif

Repos

- ⇒ Isolation phonique
- ⇒ Visibilité + présence
- ⇒ Positionnement des enfants dans l'espace selon rythme
- ⇒ Couchette (à minima) personnalisée, attitrée

Propreté

- ⇒ Intimité (séparation)
- ⇒ Sanitaires adaptés (taille, âge, nombre)
- ⇒ Point d'eau (auge)
- ⇒ Lave-mains
- ⇒ Torchons propres

Repas

- ⇒ Mobilier à la taille
- ⇒ Limitation des nuisances sonores (petites tables réparties de façon espacée)
- ⇒ Lieu coloré, convivial
- ⇒ Table ressource (pain, eau, serviettes)
- ⇒ Participation active

4. Notions essentielles pour l'aménagement de l'espace

L'espace de l'ALSH pour les 3-6 ans :

- Véritable atelier des sens et de guidance pour la construction de l'enfant
- Environnement riche et stimulant offrant diverses opportunités d'expérimentations tout en répondant aux besoins propres du stade de développement
- Adjuvant à la construction de l'identité individuelle et de groupe
- Évolutif en fonction du public, des activités, de la période et des capacités de participation des enfants
- Lieu de détente par excellence

Dans cet espace, l'enfant peut effectuer plusieurs activités en sécurité et en adéquation avec ses besoins :

jouer communiquer
 imaginer
 apprendre dormir
 créer se défouler
 faire des expériences
 ne rien faire collaborer
 questionner imiter comprendre
 trouver du plaisir rêver
 se dépasser s'autoriser
 se sentir bien

IV) Conclusion : les conditions d'un accueil maternel réussi

production des participants

Points de vigilance	Les besoins de l'enfant	Les parents	L'équipe d'encadrement	La sieste	Le repas	Le jeu/les activités	Les espaces
Attitude recommandée	<ul style="list-style-type: none"> - respecter son rythme (temps de repos / temps d'activité) - tenir compte de la courbe d'attention pour établir les activités - prendre en compte les besoins individuels dans le groupe (être attentif et traduire un comportement pour anticiper et s'adapter) - favoriser les repères constants (l'équipe d'animation, les lieux, ...) - mettre en place des repères dans le temps (rituels) - constituer des groupes d'âges - permettre aux plus âgés (5-6 ans d'être force de proposition) - toujours laisser le "doudou" à portée de main 	<ul style="list-style-type: none"> - préparer l'accueil (dans le temps et l'espace) - connaître le rythme de vie de la famille - sécuriser affectivement enfants et parents en accueillant les nouvelles familles - réfléchir à des temps "passerelles" entre les autres accueils collectifs (ex halte garderie/crèche) et l'ALSH - expliquer les choix qui sont pris (ex : imposer la sieste, choix d'activités, etc...) - distribuer aux parents les documents pédagogiques revus et allégés - présenter un référent par tranche d'âges (c'est lui qui fera le lien avec les parents si besoin) - restituer la journée de l'enfant au travers de faits observés et objectifs (pas de jugements) 	<ul style="list-style-type: none"> - avoir une équipe stable et constante - penser la journée de manière globale en évitant de la séquencer - les temps de la vie quotidienne (s'habiller, ranger, se laver...) sont intégrés dans la conception de la journée : il ne faut pas penser qu'à l'activité - être disponible, repéré, bienveillant, joueur, à l'écoute, patient - accompagner l'enfant vers l'autonomie. Ceci implique de veiller à ce que les enfants aient tout le nécessaire d'hygiène à portée de main 	<ul style="list-style-type: none"> - respecter au moins 1h30 - 2h de sommeil par après-midi - ne pas réveiller un enfant qui dort - si un impératif oblige à réveiller un enfant, noter l'heure d'endormissement pour le réveiller 20 minutes après (avant la fin du 1er stade d'endormissement) - favoriser le réveil naturel par les bruits environnants - l'enfant peut parfois avoir envie de dormir à une heure légèrement décalée de celle de la sieste : il faut s'adapter autant que possible. Ceci implique de laisser la salle de sieste en accès libre - préparer l'endormissement (histoire, musique douce, lumière tamisée, ...) : un bon temps calme = une bonne 2ème partie d'après-midi 	<p><i>C'est un temps de satiété autant physique (je mange) qu'affectif (je vis en collectivité)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - inciter sans obliger - moment d'échange - différencier les exigences selon les tranches d'âges (ex : à 2 ans on peut manger avec les doigts, à 3 ans on peut parfois mettre les doigts mais on doit manger le plus souvent avec ses couverts...) - faire des plats et des menus qui suscitent l'envie de goûter - faire des ateliers cuisine pour découvrir les différents aliments, se familiariser - laisser les enfants se placer librement (permettre aux fratries de manger ensemble) 	<ul style="list-style-type: none"> - proposer des activités adaptées - l'adulte accompagne pour inciter et réguler - l'adulte accompagne l'enfant dans ses acquisitions - le bien-être de l'enfant et sa satisfaction doivent guider l'animateur dans l'organisation des activités - des temps d'activités courts et variés - se mettre à la hauteur de l'enfant - laisser des temps et des espaces pour le jeu libre 	<ul style="list-style-type: none"> - penser l'espace de manière à instaurer un climat de confiance - espaces et mobiliers adaptés à la taille de l'enfant - mettre des couleurs claires - identifier les espaces - organiser un espace intime propre à l'enfant - créer plusieurs espaces, plusieurs pôles d'activités - organiser des espaces jeux de rôles et jeux de mise en scène

DÉPARTEMENT DE LA CHARENTE
Maison Départementale des Solidarités
15 Boulevard Jean Moulin
16000 ANGOULÊME
Tél. : 05 16 09 76 94

DIRECTION DÉPARTEMENTALE DE LA COHÉSION SOCIALE ET DE LA
PROTECTION DES POPULATIONS
7-9 rue Préfecture - CS 92301
16000 ANGOULÊME
Tél. : 05 45 97 61 00

CENTRE INFORMATION JEUNESSE
Place du Champ de Mars
16000 ANGOULÊME
Tél. : 05 45 37 07 30

CAISSE D'ALLOCATIONS FAMILIALES DE LA CHARENTE
Boulevard de Bury - TSA 22419
16024 ANGOULÊME CEDEX
Tél. : 0 810 25 16 10

CENTRE D'EXAMENS DE SANTÉ DE LA CPAM
5 rue de la Croix Lanaue - CS 42403 - Ma Campagne
16024 ANGOULÊME
Tél. : 05 45 61 68 75

DÉPARTEMENT DE LA CHARENTE

31 boulevard Émile Roux
CS 60 000

16917 Angoulême Cedex 9

www.cg16.fr



Édition juin 2014