

**LE PROJET PEDAGOGIQUE
DES TEMPS D'ACTIVITES PERISCOLAIRE
(T.A.P.)**

COMMUNAUTE DES COMMUNES DE MUGRON

*Baigts / Bergouey / Caupenne / Doazit / Hauriet / Lahosse / Larbey /
Laurède / Maylis / Mugron / Nerbis / Saint-Aubin / Toulouzette*

En regroupement scolaire avec Montaut et Poyanne

Table des matières

I.	LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :	1
II.	LES SITUATIONS PEDAGOGIQUES QUE NOUS DEVELOPPERONS :	1
III.	LE CONTEXTE :	1
	1. Les Temps d'activités périscolaires dans la réforme :	1
	2. Les Locaux :	1
	3. Le Public :	1
	4. L'organisation des T.A.P. :	2
	Dans la journée d'école :	2
	Sur l'ensemble du territoire :	2
	5. Des accueils habilités :	2
IV.	UN PARTENARIAT AVEC LES EQUIPES D'ENSEIGNANTS :	2
V.	LE PRINCIPE DU PARCOURS DE DECOUVERTE :	2
VI.	ORGANISATION DE CHAQUE PARCOURS :	2
VII.	UN ESPACE DETENTE :	3
VIII.	LE CARNET DE ROUTE DES PARCOURS :	3
IX.	LES THEMATIQUES DES PARCOURS :	4
X.	LE PERSONNEL D'ENCADREMENT :	4
XI.	RÔLE ET ATTITUDE DE L'ANIMATEUR :	4
XII.	DEROULEMENT TYPE D'UNE SEANCE DE « TAP » :	5
XIII.	CONDITIONS D'INSCRIPTIONS :	5
XIV.	LA PREPARATION ET L'EVALUATION :	7
XV.	LA FORMATION DU PERSONNEL :	7
XVI.	EXEMPLES DE PARCOURS :	7
	PARCOURS FORMES ET COULEURS :	8
	PARCOURS LES ANIMAUX :	10
	PARCOURS A LA DECOUVERTE DU MONDE :	11

I. LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Respecter les rythmes de l'enfant en se référant aux préconisations faites par les chronos biologistes.
- Appréhender l'enfant et le jeune dans une approche globale
- Prendre en compte les différents acteurs éducatifs, en particulier les enseignants et les parents.
- Etre complémentaire avec les projets d'écoles
- Favoriser une ouverture sur le monde
- Favoriser la découverte, l'initiation, l'éveil...
- Valoriser le « laisser jouer », « faire jouer », « jouer avec ».
- Favoriser l'accès de tous les enfants aux Temps d'Activités Périscolaires.

II. LES SITUATIONS PEDAGOGIQUES QUE NOUS DEVELOPPERONS :

Permettre à l'enfant de vivre les situations suivantes :

- Je pratique une activité : Arts et Expressions / Activités Physique Sportive et de Pleine Nature / Sciences et Médias.
- Je rencontre, je m'informe : Personnes Ressources / Expositions / Médias.
- Je joue : Jeux de Société, Jeux traditionnels
- Je donne mon avis : Concertations, Débats

III. LE CONTEXTE :

1. Les Temps d'activités périscolaires dans la réforme :

«

Les activités périscolaires, qui sont mises en place par les collectivités territoriales en prolongement du service public de l'éducation, visent à favoriser l'égal accès de tous les enfants aux pratiques culturelles, artistiques, sportives, etc.

En faisant du mercredi matin un temps scolaire et en allégeant les journées, la nouvelle organisation du temps scolaire fait en effet apparaître de nouvelles plages horaires les lundi, mardi, jeudi et vendredi, d'une durée globale d'environ 3 heures hebdomadaires (soit l'équivalent des heures d'enseignement reportées le mercredi matin), dévolues aux activités périscolaires.

L'enjeu est donc de redéployer sur ces plages horaires les activités actuellement prévues le mercredi matin et, dans la mesure du possible, d'enrichir l'éventail des activités proposées aux élèves.

»

Extrait du Guide pratique édité par le ministère de l'éducation nationale

2. Les Locaux

Des locaux mis à disposition par les municipalités : les locaux municipaux sont mobilisés afin de limiter le plus possible l'utilisation de salles de classe pour les Temps d'Activités Périscolaires. Les salles de classes les plus mobilisées seront les classes de maternelles. En effet, ces dernières contiennent du mobilier adapté qu'il est difficile de retrouver dans les autres locaux municipaux.

3. Le Public

- 600 élèves environ
- Les enfants ont entre 3 et 10 ans

4. L'organisation des T.A.P.

Dans la journée d'école :

Les Temps d'Activités Périscolaires ont lieu 2 jours en début d'après-midi, après la pause méridienne, et 2 jours en fin d'après-midi, après les temps d'enseignements. Ces activités ont une durée de 30 minutes à 1h15, majorée de 15 minutes de prise en charge des groupes d'enfants.

Suivant les sites scolaires, ces jours ne sont pas les mêmes (se reporter au planning d'organisation des TAP décliné dans le PEDT).

Sur l'ensemble du territoire :

Le territoire est découpé en 5 sites : Mugron, Doazit, le SIVU du Louts, Le SIVU Chalosse Adour, le SIVU Laurède-Poyanne.

Ces 5 sites ont chacun un animateur référent qui sera aussi, quand cela est possible, le directeur de ces accueils multi-sites. Sinon, ce sera le coordonnateur qui tiendra ce rôle.

5. Des accueils habilités

Les Temps d'Activités Périscolaires sont déclarés auprès de la Direction Départementale de la Cohésion Sociale et de la Protection des Populations (DDCSPP).

IV. UN PARTENARIAT AVEC LES EQUIPES D'ENSEIGNANTS :

- L'objectif est de créer du lien entre les projets d'écoles et le projet des Temps d'Activités Périscolaires
- La volonté est de permettre une meilleure articulation des temps scolaires et périscolaires. Les activités périscolaires devront donc être complémentaires des temps d'enseignements.
- Cela va nécessiter un partage de renseignements sur les règles mises en place, les fiches de renseignements des enfants, ...
- Partage de certains espaces de vie.

V. LE PRINCIPE DU PARCOURS DE DECOUVERTE :

- Un parcours de découverte dure environ 7 semaines (période entre 2 vacances scolaires)
- Il est attribué un parcours de découverte pour chaque classe. Chaque enfant vivra donc 5 parcours sur une année scolaire.
- Les séances d'activités sont au nombre de 2 par semaines pour les enfants qui font la sieste et de 4 par semaines pour les autres.
- Le nombre de séances est donc de 14 ou 28 suivant l'âge des enfants.
- Les séances durent entre 30 minutes et une heure suivant les jours et les sites scolaires.
- Il faudra au minimum : 5 parcours primaires et 5 parcours maternels.
- Sur une année scolaire, les 5 parcours seront passés par toutes les écoles. Les 5 parcours tournent à l'identique sur chaque regroupement scolaire (certains regroupements n'ayant que 2 ou 3 parcours à la fois sur son territoire).
- Des malles pédagogiques contiendront tout le matériel nécessaire au vécu des différents parcours.

VI. ORGANISATION DE CHAQUE PARCOURS :

Dans l'idéal, les contenus des parcours seront répartis de la manière présentée ci-dessous. Toutefois, il faudra composer avec les expériences et les savoir-faire de chacun. Certains parcours pourront avoir des orientations particulières. Par exemple, les arts plastiques, ou encore les médias pourront être développés davantage dans un parcours. Toutefois, l'ensemble des situations pédagogiques devront être pratiquées.

Je pratique une activité	Arts et Expressions	Activités Physique Sportive et de Pleine Nature	Sciences et Médias
Parcours 28 séances	6	6	6
Parcours 14 séances	3	3	3

Je rencontre, je m'informe	Personnes Ressources	Expositions	Médias
Parcours 28 séances	1	1	1
Parcours 14 séances	2		

Je joue	Jeux de société	Jeux traditionnels
Parcours 28 séances	4	
Parcours 14 séances	1	

Je donne mon avis	Concertations	Débats
Parcours 28 séances	3	
Parcours 14 séances	2	

VII. UN ESPACE DETENTE :

- Un espace détente pourra être mis en place sur certains sites scolaires.
- Il permettra aux enfants de ne pas participer obligatoirement à leur parcours.
- Il sera aménagé de manière à permettre des activités calmes, en autonomie, sous la surveillance d'un adulte (en train de mener son activité à proximité).
- Types de matériel mis à disposition pour cet espace détente :
 - o Jeux de construction
 - o Livres
 - o Jeux de société
 - o Puzzle
 - o Perles
 - o Lacets
 - o Tissage

VIII. LE CARNET DE ROUTE DES PARCOURS :

- Chaque enfant aura un carnet de route qui attestera des parcours vécus.
- Dans ces carnets, se trouvera la fiche d'inscription des enfants aux Temps d'Activités périscolaires.
- Ce carnet servira aussi de lien avec les familles qui pourront suivre ce que leur enfant vit sur les Temps d'Activités Périscolaires. Il pourra aussi être un indicateur pour les enseignants.
- Exemple : Manon s'inscrit au parcours « Les 4 saisons ». Son carnet de route est pour l'instant vide. L'animateur lui remet la fiche « les 4 saisons » qui vient s'insérer dans son carnet. Cette fiche contient des informations sur les activités liées au parcours.

IX. LES THEMATIQUES DES PARCOURS

- Formes et Couleurs
- Les animaux
- Les 5 sens
- Les 4 saisons
- Les apprentis journalistes
- A la découverte du monde
- Bien dans son corps
- Les mains vertes
- Les cinéastes en herbe
- Graine de chefs
- Les petits génies
- Les jeunes écrivains
- Le petit citoyen

X. LE PERSONNEL D'ENCADREMENT :

- L'encadrement des activités s'effectuera au plus près des normes imposées par la DDCSPP pour l'encadrement des enfants en Accueil Périscolaire Habilité, soit :
 - o 1 animateur pour 14 enfants de moins de 6 ans
 - o 1 animateur pour 18 enfants de plus de 6 ans
 - o Minimum 50 % des animateurs diplômés BAFA ou équivalent
 - o Maximum 25% des animateurs en cours de formation
 - o Maximum 25% d'animateurs non diplômés
- L'animateur est en responsabilité du groupe d'enfant qu'il a à sa charge.
- Un intervenant associatif est considéré comme un animateur
- Tout intervenant extérieur est considéré comme animateur
- Les personnels municipaux (ATSEM, Personnel de surveillance, ...) sont des animateurs
- Seul les intervenants bénévoles qui interviendront pour des témoignages ne seront pas en responsabilité totale du groupe et seront épaulés par un animateur.
- Les animateurs, les bénévoles qui interviennent sur les Temps d'Activités Périscolaire sont sélectionnés par l'organisateur et interviennent dans le cadre d'un projet bien défini.
- Un animateur référent sera identifié sur chaque regroupement scolaire. Il ne sera pas en permanence avec un groupe d'enfants. Il sera le relai local du coordonnateur.

Voici le rôle de l'animateur référent :

- o Faire le lien entre les différents intervenants et les groupes d'enfants inscrits
- o Faire le lien entre les enfants et les animateurs
- o Gérer les inscriptions des enfants sur les parcours de TAP
- o Gérer la constitution des groupes d'enfants en début de TAP
- o Vérifier le bon déroulement des activités
- o Aider si besoins
- o Remplacer un animateur absent
- o Être en contact régulier avec le coordonnateur.

XI. RÔLE ET ATTITUDE DE L'ANIMATEUR :

- L'animateur s'attachera à respecter les 6 missions générales imposées par la réglementation BAFA :
 - o Assurer la sécurité physique et morale des mineurs
 - o Participer au sein d'une équipe à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif
 - o Construire une relation de qualité avec les mineurs, qu'elle soit individuelle ou collective

- Participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les différents acteurs éducatifs
- Encadrer et animer
- Accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets
- Plus précisément, en ce qui concerne les activités, l'animateur se référera à la fiche ci-dessous qui est extraite du « Livret de l'animateur » édité par la Fédération Nationale des Francas. Cette fiche est nommée : « L'animateur, meneur d'activités »

XII. DEROULEMENT TYPE D'UNE SEANCE DE « TAP » :

- J'ai préparé en avance l'activité que je vais faire pratiquer aux enfants
- J'arrive 10 minutes avant pour préparer la salle, préparer mon matériel.
- Je prends la liste des enfants inscrits
- A l'heure du TAP :
 - S'il est en début d'après-midi : je regroupe les enfants dont je m'occupe.
 - S'il est en fin d'après-midi : je récupère le groupe d'enfants inscrits à la sortie de la classe.
- Je me déplace en sécurité (2 par 2, en file indienne, en marchant à droite) jusqu'au lieu de mon activité
- J'anime mon activité
- Avant la fin, je fais ranger le matériel aux enfants (je replacerai ce matériel dans son endroit initial)
- A la fin du TAP :
 - S'il est en début d'après-midi : je ramène les enfants calmement devant leur classe.
 - S'il est en fin d'après-midi : j'amène les enfants dans la cour de l'école. Les enfants inscrits à la garderie sont pris en charge par le personnel municipal. Les enfants dont les parents sont présents s'en vont. Je fais appel au personnel municipal pour identifier les familles des enfants concernés. Les enfants inscrits au bus prennent le bus (se renseigner auprès de l'école).
- Je respecte les horaires impérativement
- Je n'oublie pas que les TAP de début d'après-midi sont des moments calmes qui permettent aux enfants d'arriver en classe dans de bonnes conditions d'apprentissage
- Si besoin :
 - Une pharmacie est à disposition dans chaque école : repérer le lieu en début d'année scolaire
 - Des fiches de renseignements sur les enfants sont disponibles dans chaque école : repérer le lieu de début d'année scolaire
- En cas de problème :
 - J'en réfère à l'animateur référent de mon secteur
 - J'appelle le coordonnateur si besoin

XIII. CONDITIONS D'INSCRIPTIONS :

Un règlement intérieur décline toutes les conditions d'inscriptions. Ce règlement est communiqué aux familles par le biais du carnet de route.

L'animateur, meneur d'activités

Les animations ne fonctionnent bien que si elles ont été réellement imaginées, pensées et conçues en fonction des envies, des besoins et des capacités des enfants et des adolescents

Avant l'activité :

- Rechercher quel est l'intérêt éducatif
- Prévoir un déroulement pour atteindre un résultat
- Se rappeler qu'une activité a et doit avoir, un caractère d'éveil. Elle doit stimuler la créativité individuelle et collective dans l'aventure, l'initiative, la découverte et la réalisation concrète.
- Ne jamais oublier le côté loisir, plaisir, jeu

Une activité se prépare en référence à l'âge de l'enfant pour ce qui concerne :

- Sa motivation
- Son déroulement
- Son rythme, ses étapes
- La fin de l'activité
- Le rangement

Charge de l'animateur avant :

- Préparation de l'activité
- Prévisions matérielles
- Préparation du lieu et des locaux (bonne connaissance préalable)
- Organisation de l'espace
- Prise en considération de toutes les mesures nécessaires
- Répartition des tâches (qui fait quoi), définition des rôles de chacun dans l'activité
- Choix des responsables de la coordination, avec rappel de ce que cela implique

Pendant l'activité

Mobiliser le plus grand nombre d'enfants, dès le début de l'activité, en provoquant l'intérêt, l'envie plutôt que la contrainte, en éveillant :

- La curiosité
- Le goût de l'aventure
- Le goût d'entreprendre
- Le plaisir de jouer
- L'imagination ...

Le sérieux mis dans le jeu et l'activité, la façon dont l'animateur joue lui-même, sont les meilleures garanties pour que l'enfant y trouve du plaisir : c'est la motivation de départ. S'assurer ensuite que tout le monde a bien compris ce qui va être fait, les règles, le but immédiat de l'activité.

Pendant le déroulement, chaque animateur doit participer tout en :

- Observant ce qui se passe
- Écoutant les enfants
- Proposant, faisant avec eux
- Soutenant la motivation
- Étant attentif aux relations entre enfants
- Étant vigilant aux conditions de sécurité
- Conseillant techniquement
- Aidant à la réussite
- Valorisant
- Discutant dans une perspective de concertation et d'évolution
- Prenant en compte les aspects matériels

A la fin de l'activité, l'animateur sera vigilant sur :

- Le rythme : on n'arrête pas brutalement
- L'intensité, le retour au calme, la récupération
- Les problèmes de matériel, de locaux, des vêtements et de l'état physique des enfants
- L'avis émis par les enfants sur ce qu'ils viennent de vivre.

Après l'activité

- Vérifier que le matériel et les locaux sont en état pour de nouvelles activités
- Faire un point de situation rapide avec les enfants, puis avec les animateurs
- Utiliser ces éléments dans le bilan de la journée et pour les préparations futures

Quelques conseils pour la conduite d'activités

- Etre en situation physique d'être vu par tous et de voir tout le monde (surtout pas au milieu des enfants)
- Utiliser correctement l'espace pour disposer les participants
- Faire démarrer le jeu, l'activité, le plus rapidement possible
- Prévoir la répartition en équipe (équité)
- Montrer soit même ce qu'il faut faire tout en expliquant
- S'assurer que tout le monde a compris (« un coup pour du beurre »)
- On peut donner les règles au fur et à mesure du déroulement si l'on estime que c'est plus judicieux
- Rester attentif quant à la complexité des règles en fonction de l'âge des enfants

XIV. LA PREPARATION ET L'EVALUATION :

- Des temps de préparation seront organisés.
- Les animateurs pourront ainsi participer à l'élaboration du projet et s'organiser dans la menée de leurs activités
- Des temps d'évaluations seront mis en place afin de mesurer l'écart entre le projet et la réalité, entre les objectifs visés et les objectifs atteints.

XV. LA FORMATION DU PERSONNEL :

La rapidité de la mise en place des Temps d'Activités Périscolaires et les contraintes inhérentes à leurs organisations ne nous permettent pas de garantir un parfait respect des exigences règlementaires imposées par la DDCSPP. La plus grande difficulté concerne le respect du nombre de personnel formé par site scolaire.

Pour pallier à cette difficulté, nous allons proposer une formation BAFA de proximité aux personnels qui interviennent sur les différents accueils.

Une formation continue sera proposée aux animateurs sur des thématiques définies en fonction des besoins identifiés par l'équipe dirigeante et exprimés par le personnel.

Une formation aux premiers secours est également envisagée.

XVI. EXEMPLES DE PARCOURS

Voir fiches ci-dessous.

PARCOURS FORMES ET COULEURS

PUBLIC : Maternels

OBJECTIFS :

- Permettre aux enfants de jouer avec diverses formes géométriques
- Permettre aux enfants de jouer avec les couleurs
- Permettre aux enfants de s'exprimer, jouer, fabriquer, présenter.

CONTENUS :

Ce parcours est un parcours maternel, de 14 séances.

JE PRATIQUE UNE ACTIVITE

Arts et Expressions :

1. La palette de couleurs
2. Je fabrique mon domino des couleurs
3. Mosaïque

Activités physiques, sportives et de pleine nature :

1. Parcours de motricité : suivre un parcours en passant dans les anneaux d'une couleur définie, marcher uniquement sur les éléments de cette couleur, de cette forme, ...
2. Jeu de relais : associer des formes, comme des poupées russes, en amenant un élément à chaque passage de relais.
3. La nature en couleur : découvrir des morceaux de photos d'éléments naturels (fruits, légumes, insectes, ...) qui ont une couleur bien identifiée. Les enfants doivent reconnaître l'élément et nommer la couleur. Ils pourront aussi retrouver quels autres éléments naturels ont cette couleur.

Sciences et Médias

1. Fabrication d'arc en ciel
2. J'invente mes couleurs
3. Pâte à modeler : je crée ma pâte à modeler et je fais des formes

JE RENCONTRE, JE M'INFORME

Rencontre :

Rencontre avec un peintre

Exposition :

Découverte de tableaux du peintre rencontré

JE JOUE

- Le loto des formes et des couleurs
- Formes à encastrer
- Puzzle des formes
- Formes à l'aveugle
- Formes et couleurs dans mon quotidien : paysages, fruits, légumes, objets,
- Jeux de tris

JE DONNE MON AVIS

Concertation :

Je me souviens des activités (images symboliques) et je place mes préférées sur le tableau. Qu'ai-je retenu ?
Citons des formes, des couleurs ...

Débat :

Discussion autour d'un livre

PARCOURS LES ANIMAUX

PUBLIC : Maternels

OBJECTIFS :

- Permettre aux enfants de découvrir différentes sortes d'animaux
- Permettre aux enfants de s'exprimer, jouer, fabriquer, présenter.

CONTENUS :

Ce parcours est un parcours maternel, de 14 séances.

JE PRATIQUE UNE ACTIVITE

Arts et Expressions :

1. L'éléphant Elmer
2. Animaux en pâte à sel
3. Mon masque d'animaux
4. Le mime des animaux

Activités physiques, sportives et de pleine nature :

1. Minuit dans la bergerie
2. Ecureuil en cage
3. Jeu de la mouche

Sciences et Médias

1. Je m'enregistre en imitant les animaux
2. Je reconnais le bruit des animaux

JE RENCONTRE, JE M'INFORME

Rencontre :

Je rencontre un chasseur qui m'explique son activité

Je m'informe :

Diaporama photo d'animaux : je nomme et j'imité

JE JOUE

- La pyramide d'animaux
- Cocotaki
- Puzzle d'animaux
- Mosquito

JE DONNE MON AVIS

Concertation :

Je me souviens des activités (images symboliques) et je place mes préférées sur le tableau. Qu'ai-je retenu ? Citons les animaux que j'ai découverts ...

Débat :

Discussion autour d'un livre

PARCOURS A LA DECOUVERTE DU MONDE

PUBLIC : Primaires

OBJECTIFS :

- Permettre aux enfants de découvrir d'autres cultures
- Aider l'enfant à se situer à l'échelle de la planète
- Permettre aux enfants de s'exprimer, jouer, fabriquer, présenter.

CONTENUS :

Ce parcours est un parcours de 28 séances.

JE PRATIQUE UNE ACTIVITE

Arts et Expressions :

1. Fabrication d'un jeu traditionnel africain : le Yoté, le Wali.
2. Je reproduis des symboles chinois
3. Art visuel : la tortue aborigène
4. Le mime des symboles étrangers (associer l'acte mimé et le pays que cet acte symbolise)
5. Apprendre l'anglais en s'amusant
6. Les musiques du monde : associer une musique à un pays et trouver les instruments utilisés.

Activités physiques, sportives et de pleine nature :

1. Découverte du Baseball
2. Le jeu des sumos
3. Découverte du Hockey
4. Kin-Ball : sport du Quebec
5. Tchouk Ball : sport Suisse
6. Les paysages du monde entier : les fruits, les légumes, les plantes, les arbres.

Sciences et Médias

1. Contes Africain
2. Contes des Mille et Une Nuits
3. Activités interactives sur la planète
4. Quizz sur les traditions étrangères : recherche de réponses sur Internet
5. Serious Game : Food Force (jeu sur l'aide humanitaire)
6. Livres du monde entier

JE RENCONTRE, JE M'INFORME

Rencontre :

Témoignage d'un voyageur avec photos projetées et expériences partagées

Exposition :

Exposition de l'UNICEF

Un média :

Vidéo d'un reportage sur la vie des enfants dans le monde

JE JOUE

- Les aventuriers du Rail Europe
- Awalé
- Palet Hollandais
- Plateau Suisse
- Billard Japonais

JE DONNE MON AVIS

Concertation :

1. En début de parcours, l'enfant s'exprime sur ce qu'évoque pour lui le parcours qu'il a choisi. L'animateur présente aux enfants les activités qui vont être vécues. Il répond aux questions et essaiera de prendre en compte les demandes exprimées (la méthode de concertation est à varier de parcours en parcours).
2. En fin de parcours, faisant le bilan sur ce que les enfants ont pensé des activités.

Débat :

Discussion autour de la différence