

Projet

Pédagogique

La Farandole

Odion franck

Présentation du centre :

Le centre se situe dans une école maternelle. A l'intérieur de ce centre, nous avons a disposition : une grande salle d'accueil et deux petites pour les activités manuelles une pour le repos de l'après midi et un grand hall. Tout le mobilier est adapté à la tranche d'âges (3-6ans).

Le centre peut accueillir 90 enfants. L'équipe est composée d'un directeur et de 12 animateurs.

Objectifs pédagogiques du centre

Nous avons tout d'abord travaillé sur les caractéristiques et les besoins d'un enfant de 3-4 ans pour nous permettre d'adapter nos objectifs.

Développement, caractéristique et besoins de l'enfant

Trois ans

Motricité

Il **monte et descend les escaliers comme un adulte** (en alterné).

Il saute la dernière marche de l'escalier (par jeu).

Il **saute sur un pied** et peut maintenir l'équilibre sur un pied quelques secondes (à la demande).

Il conduit un **tricycle**.

Préhension

Il peut **s'habiller seul** et très souvent sait utiliser boutons et fermetures éclairées.

Il peut mettre des chaussures seul : vers 4 ans il lacera.

Il aide à desservir la table sans casser la vaisselle.

Il sait dessiner un **cercle** : début du **bonhomme têtard**.

Il fait une tour de 10 cubes

Il **copie une croix**. Il utilise une paire de ciseaux à bout rond.

Langage

C'est l'**éclosion du vocabulaire**, l'**avalanche de questions** aux parents : pourquoi ?

Sa soif de mots est intarissable.

Il utilise correctement le temps des verbes.

Compréhension générale

Il connaît quelques **chansons enfantines**.

Il sait **compter jusqu'à 10**.

Il peut **nommer 8 images** et **8 parties de son corps**.

Il **répond à 3 ou 4 ordres** donnés à la suite.
Il dit son nom et son âge. Il dit son sexe.

Quatre ans

Motricité

Il pédale bien avec une bicyclette sans roues latérales.
Il monte et descend de la voiture.

Préhension

Il peut boutonner ses vêtements complètement.
Il construit des ponts de cubes.
Il **copie un carré**.

Compréhension générale

Il pose des questions sur sa taille.
Il sait reconnaître quel est le plus large de 2 traits.
Les notions hautes, bas, grandes, petites sont acquises.
Il s'interroge sur hier, demain, pareil, pas pareil, quand (durée) et comment.
Les phrases sont constituées.
Il raconte de petites histoires.

L'enfant se perfectionne et acquiert toujours plus d'aisance dans ses déplacements. Il est suffisamment stable pour commencer à courir.

L'enfant maîtrise de mieux en mieux son corps et coordonne davantage ses jambes et ses bras. L'enfant grandit, sa musculature se renforce, il prend conscience de ses possibilités et de ses limites. Alors que quelques mois plus tôt, il avait besoin de toute son énergie pour faire un pas, aujourd'hui il sait accélérer, ralentir, freiner et s'arrêter.

L'enfant développe les acquisitions fondamentales comme la marche, la course ou le saut. Il améliore leur maîtrise, affine ses gestes et découvre comment coordonner et combiner les différents mouvements. C'est le début d'un véritable projet moteur. Il réfléchit avant d'agir.

Le développement moteur et intellectuel

Il est certain que l'enfant n'a pas encore la maîtrise motrice de l'adulte, mais il a déjà acquis la tonicité musculaire, des automatismes, la locomotion et la préhension, l'aptitude à imiter et à créer des mouvements.

L'enfant à cet âge oriente spontanément toutes ses activités vers le jeu.

Il jette par exemple les blocs dans toutes les directions plutôt que les utiliser pour construire une tour. Quand il joue dans le sable il ne construit pas un château, mais il touche, il lance le sable, il exerce ses fonctions sensori-motrice et en retire une certaine satisfaction. Ces jeux sont **fonctionnels** (3-4 mois à 3-4 ans).

Quand l'enfant joue au facteur, à l'épicier,...il imite des actes en effectuant des mouvements ayant une signification sociale. Ce sont les jeux de **fiction** (2-5 ans).

Si l'enfant écoute une histoire qu'on lui raconte, s'il regarde des images dans un livre ou à la télévision, il s'agit alors de jeux de **réception** (2-5 ans).

Dans les jeux de construction (3-7 ans), l'enfant éprouve le maximum de plaisir dans ce qu'il construit plutôt que dans ce qu'il fait présentement. Quelle joie en effet que celle de l'enfant qui a terminé son puzzle, accompli son dessin...

Remarque : à 3 ans, les enfants interrompent fréquemment leurs jeux pour diverses raisons : parler, changer d'activité... Cette instabilité disparaît pratiquement à l'âge de 6 ans, époque où l'action est essentiellement stimulée par le but à atteindre.

Quelques caractéristiques du développement moteur entre 3-6 ans

Automatisation progressive des mouvements : Pour la marche, ajustements constants des mouvements, de leur vitesse, de leur rythme. Les gestes alors peuvent remplir une fonction de réalisation : gestes utilitaires, mais aussi spécialisés tels que l'écriture...

L'enfant a horreur de l'immobilité imposée. Exemple : la station assise à table (à la maison, à l'école...). Il a besoin de mouvement, il éprouve du plaisir à se dépenser physiquement, à agir et vivre.

Néanmoins, il devient de plus en plus persévérant, il commence à expérimenter la **continuité**, d'où les situations où il peut protester si un adulte l'interrompt dans son activité sous prétexte d'aller à table ou d'aller se laver.

Les mouvements deviennent de plus en plus coordonnés (imitation, manipulation, préhension...). Les psychologues ont d'ailleurs appelé cette période "âge de la grâce" en raison de l'aisance, de la liberté des mouvements et de l'harmonie de certains d'eux.

C'est aussi la période de la **latéralisation** (dominance latérale) où un côté du corps est plus habile et utilisé de préférence à l'autre. (Gaucher ou droitier)

Le développement de la perception

Beaucoup d'enfants de 4 ans (bien avant l'âge de la lecture) sont capables de reconnaître des livres qu'ils apprécient, même les pages où sont indiquées leurs histoires préférées.

a) **Le globalisme** (l'enfant centre sa perception sur le tout)

On présente à l'enfant des dessins constitués de 2 ou plusieurs objets dont les lignes sont enchevêtrées et on leur demande de contourner à l'aide de couleurs différentes les différents objets qu'ils voient. Les réussites varient avec l'âge.

On peut aussi leur présenter des dessins d'animaux composites (composés de parties d'animaux différents) et leur demander de dénommer le croquis.

b) **La juxtaposition** (l'enfant est attentif aux parties)

Les enfants de 4 à 6-7 ans dessinent des détails, mais simplement juxtaposés, sans forcément

de liens. Ex : une maison (la maison ne tient pas debout, mais l'enfant y a représenté toutes les tuiles, les volets, les rideaux...).

Les besoins de l'enfant

Dans un contexte de développement, les besoins de l'enfant s'expriment d'une manière simple et essentielle. Dans la pratique éducative, on reconnaît trois besoins fondamentaux :

- Un besoin de sécurité affective construite sur des élans d'autonomie et de dépendance liée étroitement à ses états intérieurs. Les premiers fabricants de cette sécurité affective sont les parents.
- Un besoin de différenciation, d'identité, une conception de soi qui s'établit au fur et mesure qu'il expérimente, qu'il évolue.
- Un besoin d'exploration, d'élargissement de sa vision du monde, ceci lorsque les conditions de sécurité affective et de différenciation seront bien satisfaites.

Voici une autre liste plus détaillée des besoins de l'enfant.

L'enfant a besoin de :

- ☺ nourriture, d'habillement, de repos et de logement.
- ☺ développer son corps et de saines habitudes d'hygiène.
- ☺ se sentir aimé.
- ☺ Santé (soins psychologiques et physiques).
- ☺ être respecté.
- ☺ se sentir partie intégrante d'un groupe.
- ☺ Satisfaction à créer.
- ☺ sentir que sa conduite et ses efforts sont acceptés.
- ☺ être encouragé.
- ☺ être accompagné dans sa motivation à apprendre.
- ☺ Permanence des liens affectifs (soutien, réconfort et encadrement).
- ☺ s'entraîner à penser clairement et à résoudre des difficultés.
- ☺ savoir vivre avec les autres harmonieusement.
- ☺ noué des premières amitiés.
- ☺ développé des comportements de coopération avec les autres enfants et avec les adultes.
- ☺ saisir et d'apprécier les valeurs, les règles et les comportements culturels.
- ☺ tester ses premières connaissances.

Après avoir travaillé sur les besoins de l'enfant nous avons décidé de privilégier trois objectifs pédagogiques

La sécurité physique et affective de l'enfant : apprendre à vivre en collectivité.

Pour cette tranche d'âge cet objectif est très important. Nous allons mettre en place des moyens pour qu'il puisse être en toute sécurité, se sentir à l'aise et pour qu'il puisse s'épanouir dans le centre.

L'enfant a besoin de repère « temps », nous allons mettre en place des petits rituels tout au long de la journée pour qu'il puisse se repérer et savoir à quel moment de la journée il se trouve. C'est rituel seront :

- tous les matins à la fin de l'accueil nous rassemblerons tous les enfants dans la grande salle, nous nous présenterons puis nous ferons un petit train qui se baladera dans le centre pour découvrir les différentes salles et aussi les règles de vie.
- A la fin de son tour le groupe reviendra dans la grande salle où les activités lui seront présentées
- A la fin de son activité du matin l'enfant aura un petit temps de jeu juste avant d'aller à la cantine
- Après le repas du midi, il ira se reposer puis pourra faire une activité de son choix avant de prendre le goûté.
- Après son goûté il pourra jouer librement en attendant ses parents.

Le moment le plus difficile de la journée pour l'enfant de cette tranche d'âge c'est la séparation avec ses parents. L'équipe sera alors **très** présente sur ce temps la pour rassurer l'enfant et aussi les parents.

Pour qu'il puisse s'épanouir en toute sécurité dans le centre nous allons afficher des photos qui représenteront les différentes règles de vie : une photo de ce qu'il faut faire et une autre de ce qu'il ne faut pas faire. Elles seront expliquées tous les matins.

L'équipe d'animation aura une attention très particulière sur la politesse (stp, merci), le partage et sur le gaspillage.

Toutes les activités que l'équipe proposera à l'enfant seront adaptées à cette tranche d'âge.

Un temps de repos de 1h30 minimum (correspondant à un cycle de sommeil) aura lieu pour les 3-4 ans, un réveil échelonné sera mis en place et l'enfant sera dirigé vers les différents ateliers proposés.

Pour les 5-6 ans nous mettrons en place durant la journée un temps de repos qui se divisera en deux parties :

La première dite « temps calme ». Les enfants seront allongés dans une pièce favorisant le repos. L'animateur sera chargé d'animer ce temps : raconter une histoire, jouer de la guitare...

La deuxième dite « temps libre ». Les enfants pourront soit jouer dans les salles (coin dînette, jeu de société, dessin...) ou dehors (structure en bois ...). Les animateurs seront présents dans ces différents coins.

Ces deux temps dureront environ trente minutes pour le temps de repos et environ quarante cinq minutes pour le temps libre. Ils serviront, tout d'abord de «recharger les batteries » et ensuite dans un second temps, de privilégier le jeu personnel.

Un panier à doudou sera à leur disposition pour poser leur doudou lors des débuts des activités ils pourront le prendre pendant les différents accueils et lors du temps de repos

L'équipe sera très à l'écoute de l'enfant tout au long de la journée pour savoir s'il y se sent bien dans le centre

Nous avons aussi travaillé sur comment faire pour faire respecter les différentes règles de vie dans le centre. Voici notre procédure lorsqu'un enfant ne respecte pas une règle :

Tout d'abord une explication sur ce qu'il a fait et s'il recommence il sera alors assis sur une chaise dans la salle où ce passe l'activité.

S'il recommence il sera alors mis sur une chaise en dehors de l'activité

Il aura toujours une explication avant et après pour expliquer le pourquoi

Lors des différents accueils, l'équipe sera très présente, pour permettre un échange avec les familles

L'hygiène

Quelque soit leur âge, il est primordial de veiller à l'hygiène corporelle des enfants qui nous sont confiés, ce qui suppose de la part de tous les adultes de s'assurer que :

- tous les enfants se rendent aux toilettes chaque fois qu'ils le souhaitent
- les adultes veillent à la propreté des toilettes et à la présence de papier
- le lavage des mains avant chaque repas et après toute activité salissante est indispensable, les animateurs s'assurent que ce lavage est effectué
- veiller au respect des vêtements en demandant aux enfants de ne pas les laisser par terre
- l'adulte est un référent, un exemple et un modèle pour l'enfant qui lui est confié ; il applique à lui-même les règles d'hygiène.
- les enfants et les adultes s'abstiennent de s'asseoir sur les tables
- gardons à l'esprit que notre principal interlocuteur est la famille ; l'informer de tout problème particulier

Les relations avec les familles

Accueillir l'enfant, c'est accueillir ses parents qui doivent trouver eux aussi leur place dans le centre de loisirs. Ils doivent pouvoir être informés du fonctionnement du centre, des activités, des projets en cours, mais aussi de la façon dont leur enfant vit sa journée de centre.

Cette relation s'inscrit dans un partenariat avec les familles. Le projet pédagogique, ainsi que le projet de fonctionnement, peut être consulté

Responsabilité, lui faire découvrir une certaine autonomie.

En aidant à ranger les différents coins mis à leur disposition lors des temps d'accueils
En aidant à installer le matériel pendant les activités, aussi en aidant l'animateur à ranger celle-ci.

Responsabilisation des grands vers les petits

En rangeant à la fin du repas les assiettes au milieu de la table, de mettre les couverts et les pots d'eau sur le chariot et de passer l'éponge.

D'aller seul aux toilettes en le disant à un animateur.

De faire faire visiter le centre par des enfants qui sont déjà venus.

De mettre ses chaussures et s'habiller tout seul

Favoriser la découverte, la création et l'imaginaire

Nous allons mettre en place tout au long de l'année de nouvelles activités en utilisant de nouveaux matériaux.

Elles seront personnelles ou collectives.

Nous mettrons en place des semaines entières sur des thèmes précis.

Ce thème se clôturera par un grand jeu avec tous les enfants et l'équipe d'animation,

Lors de l'activité nous laisserons l'enfant à sa libre imagination

Nous allons mettre en place un projet (spectacle, expo) qui sera présenté en fin d'année aux parents.

Nous proposerons différentes sorties chaque semaine de vacances

LES DIFFERENTS TEMPS DE LA JOURNEE

L'accueil (8h-10h)

Les enfants seront dirigés vers différents coins (dînette, lecture, dessin...). C'est le moment le plus important de la journée car c'est la séparation avec ses parents. Si celle-ci se passe bien, l'enfant pourra profiter pleinement de sa journée. C'est aussi un moment d'échange avec les parents. L'animateur sera très vigilant et attentif au déroulement de cette arrivée.

Les activités du matin (10h-11h15)

A la fin de l'accueil nous rassemblerons les enfants dans la grande salle. Puis nous nous mettrons à chanter, à conter. C'est à ce moment là que les personnages viendront se présenter et nous raconter leur histoire. Après le départ des personnages les enfants partiront en activités.

Le repas (11h15-13h00)

Nous arrêterons les activités vers 11h15 pour permettre à l'enfant de pouvoir s'amuser tout seul, pour passer aux toilettes (pipi/main), pour ensuite se rendre par petit groupe dans la cantine. Les enfants choisissent leur place. Ils se servent tout seul et goûtent à tout.

Tant en pique-nique qu'à l'occasion d'un repas chaud à table, c'est un moment de vie collective privilégié d'échange, de calme, de détente.

Les animateurs sont attablés avec les enfants, canalisent le bruit en évitant de crier et responsabilisent les plus grands.

Le repas est un moment :

- de plaisir et d'éducation au goût : la nourriture est de qualité, équilibrée et bien présentée, chacun est invité à goûter à tous les aliments, et non contraint. Il est important d'amener l'enfant à prendre conscience de ses besoins alimentaires. Bien entendu, les adultes s'abstiennent de tout commentaire négatif concernant la nourriture.
- convivial : les animateurs s'installent à table avec les enfants, à leur invitation ou là où cela s'avère nécessaire, en veillant d'être équitablement repartis. C'est l'occasion de favoriser les échanges adultes/enfants et enfants entre eux.

Éducatif : c'est un moment d'éducation à l'autonomie, à la propreté, (hygiène, intérêt de manger équilibré) et d'éducation aux tâches (nettoyage de la table ou du lieu après un pique-nique)

Le temps de repos (13h-14h30)

A la fin du repas, nous demanderons le silence, par petit groupe, nous nous dirigerons vers le coin repos tout en passant par les toilettes (les mains / pipi). Un animateur ira directement dans la salle de repos ; deux autres animateurs resteront dans les toilettes au fur et à mesure, ils dirigeront les enfants vers cette salle. Deux animateurs animeront cette salle, les autres iront en pause.

Les activités de l'après midi (14h30-16h30)

A la fin du temps de repos minimum nous mettrons en place un réveil échelonné, les enfants seront guidés vers les activités mise en place. Nous prendrons le goûter vers 16h.

Le goûter

C'est un temps de pause dans l'après-midi réunissant enfants et adultes dans un climat convivial. En petits groupes ou tous ensemble, c'est un moment de détente et de retour au calme qui permet le lien entre le temps d'activité et la fin de la journée.

L'après goûter

C'est un moment informel durant lequel il ne faut pas relâcher l'attention. Les enfants ont la possibilité de faire des activités autonomes comparables à celles du temps calme, à ceci près que les activités physiques sont possibles.

C'est aussi un temps de rangement et de vérification des différents lieux de vie, les animateurs restant disponibles auprès des enfants

L'accueil du soir

Les différents coins seront remis en place en privilégiant sur la première demi-heure le jeu à l'extérieur. Les animateurs seront dans leurs différents coins proposés. C'est aussi un lieu d'échange avec les familles sur le déroulement de la journée

Le rôle de l'animateur

Par rapport à lui-même : durant le séjour, seul l'enfant est en vacances...

- > il doit donc être prêt à s'adapter aux contraintes de la vie collective
- > être sûr de soi
- > être conscient de ses capacités et de devoir sans cesse se perfectionner. Être soi-même, ne pas tricher
- > être exigeant et clair dans son comportement
- > connaître ses limites
- > être disponible Attention, la fatigue va croissant durant le séjour. Il faut bien penser à se reposer, y compris en début de séjour, alors qu'on ne semble pas trop fatigué
- > accepter les remarques plus ou moins des autres dans un but d'amélioration et non de reproche

Par rapport à l'équipe : l'animateur est membre à part entière de l'équipe avec qui il va falloir discuter, négocier, faire des concessions, affirmer ses idées...

- > il doit donc être tolérant. Garder sa personnalité en acceptant celle des autres
- > accepter de communiquer, informer l'équipe des problèmes rencontrés
- > ne pas hésiter à demander de l'aide
- > se montrer nécessaire mais ne pas se croire indispensable ; se donner des limites de participation au sein d'une équipe. Equilibre des interventions de chacun

Malgré des rôles et des fonctions différents, les adultes ont un objectif commun : *les enfants*.

Par rapport aux enfants : l'animateur est la référence immédiate pendant le séjour et un repère pour chaque enfant...

- > établir un dialogue continuels avec eux, être à leur écoute, s'adapter à leurs besoins, leurs capacités
- > garder des réserves face au rôle que l'enfant nous fait jouer (parent - grand frère surveillant - enseignant...). Pas de démagogie pour être bien vu : attention de ne pas être le copain uniquement et ensuite, être complètement dépassé !
- > guider l'enfant, mais ne pas être trop directif
- > faire prendre conscience aux enfants du respect d'autrui
- > donner l'exemple

Le "NON" doit être expliqué et justifié

Par rapport à l'environnement :

- > l'animateur doit connaître l'environnement avant de le faire connaître à l'enfant (en écarter tout danger)
- > respecter l'environnement
- > savoir s'adapter et profiter des possibilités offertes
- > mettre l'environnement à la portée des enfants

Par rapport aux activités :

L'animateur doit être maître de son activité :

- > s'expliquer clairement
- > adapter l'activité au public
- > donner des conseils ; l'enfant doit pouvoir mener l'activité comme il l'entend, en respectant les limites définies

C'est la compétence qui donne l'autorité ; un animateur compétent c'est :

- > un animateur qui propose de vrais jeux
- > un animateur qui chante de jolis chants
- > un animateur qui propose de véritables activités auxquelles il a réfléchi

Par rapport à la sécurité :

L'animateur est entièrement responsable de son groupe.

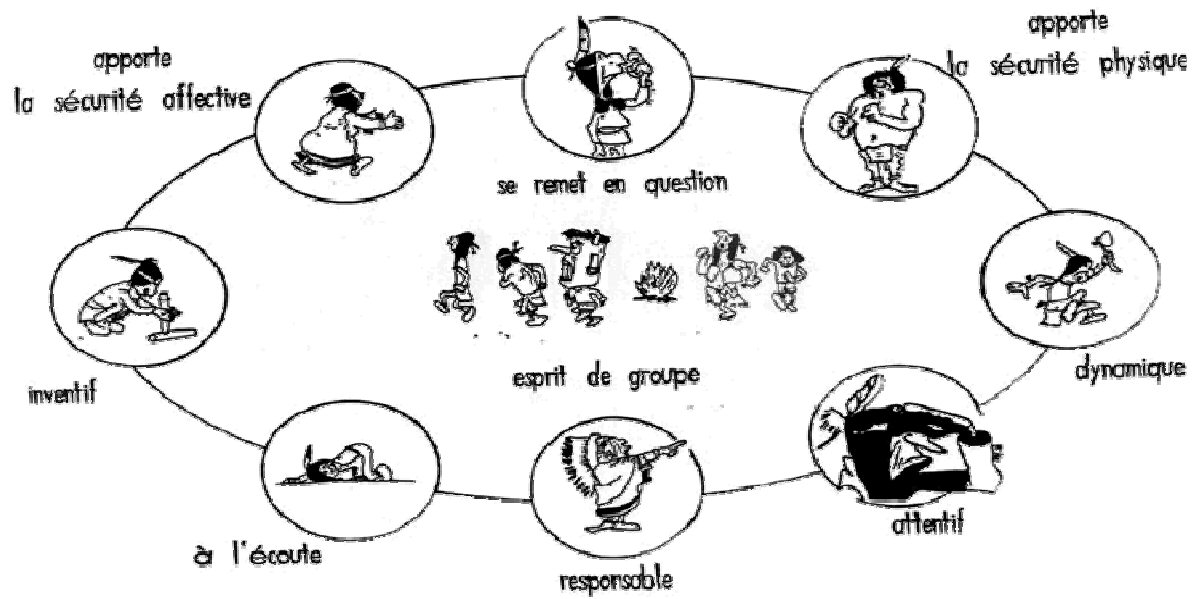
Il doit veiller aussi à la sécurité affective.

Par rapport aux familles : le séjour commence au moment du départ, lors de l'accueil des parents...

Il doit faire attention à l'image qu'il donne (tenue vestimentaire...). Il doit donc être ponctuel, à l'écoute des parents, dialoguer, inspirer confiance et veiller aux relations avec la famille (courrier, téléphone).

En conclusion :

On se doit d'offrir des vacances de qualité aux enfants. L'animateur doit être partie prenante du projet pédagogique. Tous les moments sont des moments d'activités auxquels il faut accorder la même importance. Nous devons être à la hauteur de la confiance qui nous est accordé par les parents.



LE ROLE DU DIRECTEUR

- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants.
- Il est le garant de la mise en œuvre du projet pédagogique.
- Il a en charge la coordination et l'animation de l'ensemble du personnel.
- Il gère les relations avec les différents partenaires (prestataires de service, partenaires, municipalité, etc.)
- Il a en charge la gestion quotidienne du centre (administrative, financière et matérielle).
- Il a un rôle de formation des animateurs, de suivi et de validation des stagiaires.
- Il associe les parents à la vie du centre.
- Il détermine les points négociables et non négociables relatifs au bon fonctionnement du centre.

LA SECURITE

A : Responsabilité de chacun

Une mission essentielle, qui est de veiller sur la sécurité matérielle et affective des enfants, nous est confiée. Il appartient donc à chacun de limiter les risques d'accident par une vigilance constante et en agissant dans le cadre de la loi et des règlements en vigueur. La documentation concernant les différentes procédures à adopter, ainsi que les numéros de téléphone d'urgence, sont en permanence affichés près du téléphone. Tout membre de l'équipe doit en prendre connaissance.

Noter tout soin dans le cahier de soin placé dans l'armoire à pharmacie

La norme d'encadrement maximale en maternelle est de **huit enfants par animateur**
A aucun moment un animateur ne peut sortir du centre si ces normes ne sont pas respectées.

Par mesure de sécurité supplémentaire, je n'autorise pas un animateur à sortir seul avec un groupe d'enfants.

Chaque animateur doit avoir sur lui les numéros d'urgences et les numéros de téléphone de l'équipe.

Le centre est susceptible d'accueillir des enfants pour lesquels a été signé :

- un P.A.I. (protocole d'accueil individualisé) concernant des enfants pour lesquels une surveillance particulière est nécessaire (allergie alimentaire ou médicamenteuse, prise de médicaments au centre...). Le directeur et les animateurs sont garants de l'application de ce protocole.

B : Dans le centre

- Dans le centre un enfant ne doit jamais être seul, il doit toujours rester à la vue d'un animateur (sauf lorsque cela fait partie d'une activité expliquée aux enfants). De même, un adulte ne doit jamais se trouver seul avec un enfant.
- Lors d'une animation, respecter les impératifs de sécurité : lieux, matériel utilisé, nombre d'enfant selon l'activité.
- Il est interdit de fumer dans les locaux scolaires et en présence des enfants.

C : En sortie

Lors de sortie, il est impératif de faire une liste des enfants sortants.

Chaque liste doit comporter :

- la date
- le lieu précis de la sortie
- le nom de l'animateur responsable des enfants inscrits sur sa liste
- le nombre d'enfants inscrits sur la liste
- le nom et le prénom des enfants sortants

Chaque liste se fait en plusieurs exemplaires :

- 1 exemplaire pour l'animateur
- 1 exemplaire dans l'enveloppe situées sur le tableau derrière le bureau

Avant la sortie

- L'animateur se munit d'une pharmacie (préalablement vérifiée) qui ne doit pas être confiée à un enfant
- Chaque animateur fait une liste des enfants qu'il prend sous sa responsabilité ; il en laissera un double dans l'enveloppe prévue à cet effet
- Chaque animateur prend en sa possession les fiches sanitaires des enfants dont il est responsable

Sorties en car

Pour tout trajet en car, un animateur est nommé chef de convoi ; c'est lui qui s'assure des conditions de sécurité du car et qui est, de façon générale, responsable de la sortie. Il doit avoir en sa possession :

- -un exemplaire de toutes les listes des enfants en sortie
 - le trajet prévu
- Le directeur s'assurera de vérifier le car avant chaque départ et de l'état physique du chauffeur ou déléguera cette responsabilité au chef du convoi.
- Les enfants sont comptés à la montée et la descente du car
- Les enfants sont installés aux places autorisées pour eux (place du fond donnant sur le couloir central et place à l'avant avec des barres de fer devant sont interdites)
- Les animateurs se répartissent comme suit
 - un animateur à l'avant
 - un animateur au milieu
 - un animateur au fond du car

Sortie à pied

- Les animateurs veilleront à compter régulièrement les enfants
- Pour traverser une rue les animateurs se mettent au travers de la rue, un de chaque côté dans le sens de circulation des voitures
- Les groupes traversent le passage piéton et au moment adéquat
- Un adulte est placé à l'avant du groupe, un autre à l'arrière

Sortie en métro ou train

- Il est préférable de montée en tête de ligne afin d'être vu du conducteur
- Tous les enfants doivent monter dans la même voiture en se répartissant sur plusieurs portes si nécessaire
- Pour faire monter et descendre les enfants l'animateur se mettra « à cheval » entre le quai et le métro afin d'empêcher la fermeture des portes si nécessaire
- L'animateur précisera aux enfants la station de descente et la rappellera à la station précédant la descente

L'animateur comptera les enfants très rapidement pendant la descente des enfants en entravant la fermeture jusqu'à la sortie de tous les enfants ;

Si un enfant reste dans le wagon, il devra descendre à la station suivante et attendre qu'un animateur vienne le chercher (cette règle et à expliquer aux enfants avant de monter dans le métro)

En cas de perte d'un enfant dans le métro, les agents RATP doivent immédiatement être avertis.

Encadrement spécifique

Baignade

- Les animateurs vérifieront que les enfants sont autorisés par leurs parents à se baigner
- L'effectif maximum est de 1 animateur pour 5 enfants en maternelle
- Un surveillant de baignade (diplômé BNS) est obligatoirement présent
- L'animateur se baigne avec les enfants
- Le responsable du groupe signale la présence du groupe aux surveillants baignades sur place
- Le groupe se conforme aux règles et signaux de sécurité du lieu de baignade
- Une baignade ne doit jamais être improvisée

Conduite à tenir en cas d'accident

En cas d'urgence

- Eloigner le groupe de l'enfant
- Prendre la fiche sanitaire de l'enfant
- Composer le 15 (SAMU) et renseigner le médecin régulateur de la situation
- Appeler le directeur pour le prévenir de la situation et de la décision du médecin régulateur
- En fonction des éléments fournis le directeur décidera de la marche à suivre

En cas de blessure bénigne :

- Soigner l'enfant
- Remplir le cahier d'infirmier
- Prévenir le directeur.
- Prévenir la famille le soir