



# PROJET PÉDAGOGIQUE

Espace jeunes  
Tinténia

**PROJET PÉDAGOGIQUE  
2025-2026**

Le SIVU Anim'6 est issu de la mutualisation des moyens de 6 communes (Tinténiac, Québriac, Hédé/Bazouges, La Baussaine, St Thual, St Domineuc) afin de mettre en place des actions en faveur de la petite enfance, de l'enfance et de la jeunesse sur son territoire.

Depuis sa création en 2006, plusieurs expérimentations de fonctionnement ont eu lieu...L'animation jeunesse a évolué, et nous sommes passés d'animations dans chaque commune à n'avoir qu'un seul lieu centralisé à Tinténiac aujourd'hui.

L'idée étant d'offrir un lieu de vie qui requiert une dimension éducative, ludique et bienveillante.

### **1- PUBLIC ACCUEILLI À L'ESPACE JEUNES**

L'Espace Jeunes est ouvert à tous les jeunes de 10 à 17 ans quel que soit leur lieu de résidence.

- Le mercredi de 10h à 12h et 13h30 à 18h en période scolaire : Proposition d'atelier découverte autour d'activités manuelle, d'expression artistique (dessin, cinéma, cuisine...) sont ouverts aux jeunes âgés de 10 ans pour la mise en place d'une passerelle à destination des Cm2 le mercredi matin.
- Le vendredi de 17h à 20h variable selon les soirées en période scolaire : Accueil libre et proposition de soirées et sorties selon le groupe de jeunes présents. Pour les jeunes collégiens.

### **2- LIEU D'ACCUEIL**

Les jeunes sont accueillis au sein de l'espace jeunesse loué par le sivu Anim'6 à la municipalité de Tinténiac, situé Bd Tristan Corbière.

Le Quartier Jeunes est situé dans un espace collectif associatif composé :

▣ d'une grande salle d'accueil avec un coin cuisine, coin jeux vidéo, ainsi qu'un billard, des jeux de société, un baby-foot, une table de tennis de table et une salle activités manuelles avec un point d'eau

▣ deux espaces toilettes G-F (WC et lave mains) -douches

▣ une salle de rangement pour le matériel pédagogique

### **3- LE TRANSPORT**

Le transport est un élément essentiel pour faciliter les déplacements et la venue des jeunes du territoire du SIVU.

Deux minibus de 8 places assurent donc un ramassage dans les 6 communes, afin de se rendre sur le lieu d'activité ou de sortie selon le programme. Le ramassage est assuré par les animateurs.

Des horaires fixes de ramassage sont donnés en période de vacances ainsi qu'en période scolaire, et un ramassage plus flexible est adapté selon les sorties ou animations prévues.

## 4- MODALITÉS DE FONCTIONNEMENT

### **Inscriptions et tarifs**

Pour s'inscrire, chaque jeune doit remplir une fiche administrative et sanitaire à faire signer par ses parents et s'acquitter de l'adhésion de 20€ par famille au Sivu Anim'6, ou de 30€ par famille hors communauté de commune de la Bretagne Romantique.

Ces inscriptions sont valables du 1<sup>er</sup> juillet au 30 juin de l'année suivante, quelle que soit la date de souscription.

Pour certaines activités une participation financière est demandée.

Chaque sortie est maintenue si au minimum 6 jeunes sont inscrits.

### **Les horaires :**

#### **3.2.1 Hors vacances scolaires**

Le mercredi et le vendredi, l'espace jeunes est un lieu d'accueil libre où le jeune peut venir sans inscription préalable (sauf activités spécifiques et sorties) et sans obligation de présence.

#### **☐ L'espace jeunes :**

Les mercredis : de 9h30 à 17h30

Les vendredis : de 16h30 à 19h (variable selon les sorties proposées)

#### **☐ Le bureau**

Du mardi au vendredi: De 9h à 13h et de 14h à 17h

#### **3.2.2 Pendant les vacances**

L'inscription durant les vacances est obligatoire.

#### **☐ L'espace jeunes :**

Du lundi au vendredi : de 9h à 18h ou de 13h30 à 18h

Les horaires peuvent être modifiés selon le programme d'animation et selon les saisons.

Les jeunes prenant le ramassage mini-bus, doivent rester sur le lieu d'accueil, dans le cadre du programme des animations. Des temps d'autonomie peuvent être organisés par les animateurs-rices, dans le cadre des animations.

### **L'équipe :**

Elle est constituée d'une coordinatrice responsable du service petite enfance, enfance, jeunesse.

1 Directrice, titulaire d'un BPJEPS de Loisirs tous publics.

1 Directeur

Selon les besoins, l'équipe est renforcée par la présence d'un animateur les mercredis, vendredis et pendant les vacances scolaires.

Une secrétaire-comptable.

Un comité syndical regroupant des élus des 6 communes (15 élus) délibère pour l'organisation du syndicat.

## 5- LES OBJECTIFS ÉDUCATIFS ET PÉDAGOGIQUES DÉFINIS PAR LE SIVU ANIM'6

***La finalité du projet éducatif territorial d'Anim'6 est de contribuer à l'épanouissement des jeunes en leur permettant d'être acteurs de leurs loisirs au sein de leur territoire de vie.***

**1- Permettre aux jeunes d'expérimenter** par eux-mêmes via la manipulation, la découverte de nouveaux intérêts, de nouveaux lieux, de nouveaux savoir-faire ...

**2- Favoriser l'autonomie chez les jeunes**, c'est-à-dire la capacité à déterminer par soi-même ses actes et ses comportements, assumer ses choix, s'inscrire dans la réciprocité, l'échange et prendre en compte les contraintes de son environnement.

**3-Favoriser la participation active des jeunes** c'est-à-dire accompagner des initiatives, proposer des engagements, permettre d'expérimenter la prise de responsabilité et le faire et vivre ensemble

### LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

#### **Permettre aux jeunes d'expérimenter :**

par eux-mêmes via la manipulation, la découverte de nouveaux intérêts, de nouveaux horizons, de nouveaux savoir-faire...

#### ***Comment faire ?***

#### **Sensibiliser les jeunes à leur environnement naturel**

- Animation découverte nature, pêche....
- Sortie nature, jeux, rallyes, jeux de piste, cabanes, sortie vélo, balade nature....
- Projet autour du jardin de la "graine à l'assiette" avec l'association : BVBR

#### **Favoriser la découverte de nouvelles pratiques sportives, culturelles, manuelles...**

- proposition d'ateliers manuelles, des animations sportives, des sorties extérieures...
- faire appel à des prestataires extérieurs pour proposer des nouvelles pratiques (roller, Catamaran, archery touch, couture, pêche...)
- Sorties culturelles : les champs libres, musée, Théâtre, cinéma....

## Accompagner l'esprit critique

- temps d'échanges institué autour du goûter
- Atelier de débat mouvant, théâtre forum....
- Atelier de sensibilisation et de prévention
- recueillir la parole du jeune = message clair, écoute active
- rebondir sur des problématiques soulevées par les jeunes

### **☐ Quels outils d'évaluation ?**

- La participation des jeunes
- Leurs comportements a-t-il changé, le jeune est-il en confiance...

**Favoriser l'autonomie chez les jeunes,** c'est-à-dire la capacité à déterminer par soi-même ses actes et ses comportements, assumer ses choix, s'inscrire dans la réciprocité, l'échange et prendre en compte les contraintes de son environnement.

### **Comment faire ?**

#### Créer des lieux de vie

- Aménagement des locaux, coins repérés et repérables
- Espace de jeux libres

#### Etablir des règles de vie en collectivité

- règles établies avec les jeunes, évolutives durant l'année

#### Organiser des séjours accessoires

- 3 séjours sont organisés en juillet

#### Favoriser des temps d'autonomie

- choix des activités, sorties libres en définissant les horaires.

#### Favoriser le respect du matériel, des lieux et des règles de vie

- implication dans le fonctionnement du local (rangement du matériel, aide à la préparation des repas, des goûters...)
- Favoriser le dialogue avec les jeunes plutôt que la sanction et la répression.

### **☐ Quels outils d'évaluation ?**

- Le comportement des jeunes
- La participation aux tâches communes
- La confiance des jeunes vis-à-vis des animateurs
- Le respect du matériel
- Le respect des règles de vie

**Favoriser la participation active des jeunes** c'est-à-dire accompagner des initiatives, proposer des engagements et permettre d'expérimenter la prise de responsabilité et le faire vivre ensemble.

#### Favoriser l'expression de leurs idées, de leurs opinions, de leurs attentes

- Mur d'expression d'idées
- Temps d'échanges
- Aménagement du lieu d'animation
- choix des activités (mise à disposition du matériel)
- choix de ne rien faire

#### **▢ Quels outils d'évaluation ?**

- Le choix des nouvelles activités
- L'implication des jeunes dans les projets
- La présence des jeunes
- Y-a-t-il des idées sur le mur d'expression ?

### **5-PAS DE SMARTPHONE DURANT LES TEMPS D'OUVERTURE À ANIM'6**

Ainsi que toutes sortes d'écrans. Depuis la rentrée scolaire 2018, les téléphones portables sont interdits dans les structures accueillant des mineurs. Une déconnexion des écrans durant quelques heures ne peut être que bénéfique pour nos enfants, favorisant d'autant plus le contact avec les autres.

En effet, un enfant qui a du mal à s'intégrer dans le groupe, va très vite se replier sur un appareil électronique afin de fuir le contact avec les autres.

C'est pour cela qu'au sein de l'espace jeunes nous mettons à disposition une boîte à téléphone, et une interdiction de l'utilisation des smartphones durant tout le temps d'ouverture d'Anim6 durant la période des vacances.

### **4- PARTICULARITÉ DU PUBLIC ADOLESCENT**

Le jeune connaît une période de transition, il grandit physiquement mais aussi mentalement. Le corps et le cerveau changent énormément. C'est une période de la vie où le jeune a besoin de s'exprimer, de vivre de nouvelles expériences, de chercher ses limites mais aussi où les émotions sont parfois difficiles à gérer avec une hypersensibilité accrue, il devient une vraie « éponge ».

Les conséquences de l'immaturité du cerveau des adolescents sont nombreuses : impulsivité, susceptibilité accrue, addiction à l'hyper rationalité etc..

C'est pour ces raisons que l'équipe d'animation doit être en mesure de prendre en compte ces paramètres de développement chez l'adolescent, afin d'adapter au mieux son discours et sa pratique.

## **c. L'ÉQUIPE D'ANIMATION**

L'espace jeunes est un lieu d'espace de vie en collectivité respectueux de tous-tes et pour cela le rôle des animateurs est primordial.

Dans un premier temps, le dialogue avec les jeunes sera toujours une posture privilégiée plutôt que la sanction et la répression.

### **📋 Le rôle et les attitudes des animateurs ?**

- Amener les jeunes à la vie de groupe
- Solliciter les jeunes (temps de dialogue, de repérage des besoins, des envies...)
- Etre garant des règles et de la sécurité des jeunes
- Etre force de proposition
- Ecouter les demandes et besoins des jeunes
- Respecter le rythme des jeunes et des âges
- Faire appel à des intervenants, associations spécialisées
- Favoriser l'émergence de nouveaux centres d'intérêts
- Proposer des animations en lien avec le territoire (sorties vélo, construction de cabanes, pêche...)
- Faire du lieu de campement, un lieu vivant
- Valoriser les jeunes

## **6-ÉVALUATION DES ACTIONS**

Les outils d'évaluation notifiés précédemment seront utilisés pour la menée des évaluations :

- Réunion/Bilan avec l'équipe complète une fois par semaine.
- Réunion/Bilan écrit en fin de mois.

## **OUTILS D'ÉVALUATIONS**

- L'implication des jeunes
- L'implication des jeunes dans la mise d'activités
- L'ambiance de l'espace jeunes
- Les jeunes parlent -ils plus facilement en toute liberté

## **7-CONCLUSION**

L'Espace Jeunes n'est pas figé, il évolue en fonction des personnes qui s'investissent. Chacun doit se sentir libre d'évoluer dans ce local dans le respect de chacun.

En revanche, dans ce même souci de liberté, le jeune peut choisir de s'investir dans... rien ! Concrètement, le jeune peut tout simplement aimer venir et passer l'après-midi à discuter.

L'essentiel, dans l'idéal, est qu'il trouve dans ce local un espace où il se sente bien, suffisamment en confiance pour oser être lui-même, agir sans contrainte, être maître de son temps, de ses envies, de ses actions.

L'idée conductrice consiste à accompagner l'adolescent à grandir, se forger un esprit critique et des opinions personnelles, pour devenir un citoyen actif.