

PROJET PÉDAGOGIQUE

ACCUEIL DE LOISIRS



FERME DE KERZEC : 12 -17 ANS

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
Introduction :	3
Description de l'Accueil de Loisirs :	4
Implantation géographique	4
Présentation du local	4
Le public	5
Les besoins	5
Les objectifs du projet pédagogique :	5
Organisation et fonctionnement de la structure :	6
Horaires d'ouverture	6
L'accès aux services de La Ferme de Kerzec	6
Les activités proposées	7
L'accueil spontané	7
La programmation d'activités lors des vacances scolaires	8
Les journées surprise	8
Les ateliers	8
Les Chantiers Loisirs	8
Les projets d'autofinancement	9
Les mini camps	
Les partenaires associatifs	10
Tarifications, inscriptions et remboursements :	10
Les tranches d'âges	10
Les inscriptions	10
Le transport	10
Les tarifs et règlements	10
En cas d'absence aux activités payantes :	11
Cas particuliers des mini camps :	11
L'équipe pédagogique	11
Présentation	11
Les valeurs de l'équipe d'animation	12
Les relations	12
Santé et sécurité :	13
L'évaluation	14
ANNEXE : Le règlement intérieur de l'Accueil de Loisirs	15

Introduction :

L'accueil de loisirs, appelé la Ferme de Kerzec propose un mode d'accueil et d'animation adapté aux besoins et attentes des jeunes Quévenois et Gestelois âgés de 12 à 17 ans. La municipalité a fait le choix de restructurer l'accueil des jeunes en créant un Accueil de Loisirs, adapté aux préadolescents et adolescents.

Cette structure est soumise à la réglementation en vigueur imposée par la DRJSCS (Direction Régionales de la Jeunesse, des Sports et de la cohésion Sociale)

L'accueil de loisirs constitue l'une des quatre entités du pôle jeunesse qui réunit :

- ❖ Le Point Information Jeunesse (PIJ)
- ❖ Un espace de création (salle de spectacle et studios musique et maker)
- ❖ Le Baratin (espace détente sous la forme d'un bar sans alcool)

Cette évolution est menée en collaboration avec la Caisse d'Allocation Familiale du Morbihan, dans le cadre du contrat « Enfance - Jeunesse 2019 - 2022 ».

Ce projet pédagogique détaille le fonctionnement et l'organisation de la structure. Il s'appuie sur les principes et objectifs décrits dans le projet éducatif municipal. Le projet pédagogique de l'ALSH constitue une réflexion collective qui définit des objectifs pédagogiques et les moyens de mise en œuvre pour les atteindre.

Description de l'Accueil de Loisirs :

Implantation géographique

L'Accueil de Loisirs 12-17 ans, se situe à l'est du centre-ville de Quéven, rue Louise Michel aux abords du parc de Kerzec, en plein cœur du quartier de Kerzec. La structure est desservie par la ligne T4 de la CTRL.



Présentation du local

Dans l'optique de pouvoir proposer une diversité de service aux jeunes Québécois, la structure a été imaginée en 3 espaces distincts.



Dans un premier temps, nous pouvons retrouver un **espace d'activités** : ping-pong, baby-foot, billard ou encore console, tout est mis en place pour que les jeunes puissent créer des liens au travers des jeux.

Un **espace détente** est également proposé. Il permet aux jeunes d'avoir des temps calme entre les activités et ainsi, répondre aux rythmes de chacun.



Enfin, un dernier espace a été imaginé cette fois-ci pour développer la curiosité, l'envie, mais aussi l'autonomie des jeunes, **la cuisine**.



Cet espace est à disposition et permet aux jeunes d'organiser des repas et des animations toujours encadrés par un animateur. Cette mise à disposition permet aux jeunes de prendre des initiatives et de créer des projets en faisant partie intégrante de chacune des étapes, des courses à l'animation, en passant par la préparation, chacun se prête au jeu. (règlement en annexe).

Enfin, un dernier espace est proposé, il permet à l'équipe d'animation de proposer des ateliers divers lors des vacances scolaires (ateliers créatifs, repas). Il peut aussi servir d'espace de réunion pour l'élaboration de projet avec les jeunes.

Le public et leurs besoins

Les activités sont destinées aux jeunes de 12 à 17 ans. Cependant, nous prenons en compte les différences de centres d'intérêts existants à l'intérieur de cette tranche d'âge, et pouvons proposer des activités destinées à une fourchette plus fine (12-14 et 15-17 ans), comme par exemple les soirées jeux vidéo destinées au plus de 14 ans.

Afin de structurer des objectifs permettant l'épanouissement des jeunes, nous nous basons sur les besoins et intérêts généraux du public tout en tenant compte des particularités de chacun. Voici un panel des besoins et intérêts des jeunes de 12 à 14 ans et de 15 à 17 ans, en parallèle, vous seront présentés les activités pouvant être mises en place en fonction de ses besoins et intérêts.



Activités possibles

- Grand jeux (piste, cluedo...)
- Activités sportives (olympiades, rallies...)
- Création (construction en bois, plage...)
- Activités d'expression
- Jeux de société
- Balade, camping

- Activités laissant place à l'initiative, au choix mais également au refus.
- Sport co
 - Jeux de coopération
 - Jeux de rôles
 - Activités sportives permettant de tester ses limites (Accrobranche, Télési...)
 - Temps de discussion
 - Soirée à thème
 - Activités d'expression (audiovisuel, théâtre...)
 - Création élaboré (pyrogravure, graff)
 - Activités autogérées (cuisine...) - sous la surveillance d'un animateur

Les objectifs du projet pédagogique :

Objectifs principaux	Objectifs secondaires	Moyens
<p>Développer l'autonomie, le sens de l'engagement et</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Développer le sens des responsabilités • Développer les notions d'implication et d'investissement • Favoriser l'apprentissage de l'autonomie matérielle et pratique • Accompagner l'acquisition de l'autonomie affective : développer et 	<ul style="list-style-type: none"> • Laisser au jeune le choix de ses activités • Donner la possibilité au jeune de proposer ses idées et de les réaliser • Inscrire le jeune dans la vie collective de l'ALSH (rangement, repas, aménagement ...) • Création de projets d'autofinancement. • Création de chantiers-loisirs. • Aborder les notions budgétaires et

des responsabilités	affirmer sa personnalité pour acquérir une bonne estime de soi et se détacher du regard des autres <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser une cohésion de groupe 	organisationnelles par la mise en place des projets <ul style="list-style-type: none"> • Valoriser les jeunes dans leurs choix et leurs idées
Développer la curiosité culturelle et créative du jeune	<ul style="list-style-type: none"> • Faciliter l'accès à la culture • Enrichir le panel culturel • Favoriser l'intégration dans le paysage culturel local 	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en place d'ateliers à visée culturelle : créations musicales, vidéos, reportages, etc • Faciliter l'accès à des sorties culturelles • Faciliter l'accès aux services culturels de la commune (la médiathèque, les Arcs ...) • Organiser des manifestations culturelles au sein de la commune (expositions, etc)
Renforcer la place et la participation des jeunes dans la vie démocratique locale, la citoyenneté	<ul style="list-style-type: none"> • Développer le sens citoyen • Acquérir les notions de démocratie et de législation • Inscrire et valoriser l'action des jeunes au sein de la commune 	<ul style="list-style-type: none"> • Participation à l'élaboration d'un règlement intérieur (validé par l'équipe d'animation). • Offrir l'accès à un espace public structuré et adapté • Faciliter la collaboration entre les acteurs locaux et les jeunes dans la réalisation de leurs projets • Consulter les jeunes sur leurs envies/idées pour améliorer le cadre de vie communal
Acquérir les habiletés sociales nécessaires à la vie en collectivité	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'échange, le partage et l'ouverture aux autres. • Comprendre et respecter les différences • Trouver sa place au sein d'un groupe, apprendre à s'exprimer en laissant voix aux autres Apprendre à s'adapter aux interlocuteurs	Proposer des activités mixtes et inclusives Offrir un espace de discussion neutre, où les jeunes peuvent se permettre de poser toutes leurs questions Reprise systématique des actes/paroles irrespectueux par les adultes et explications avec le jeune Guider les jeunes dans leur façon de s'adresser aux gens. Marquer les différences entre un copain, un animateur, un partenaire projet, etc.

Organisation et fonctionnement de la structure :

Horaires d'ouverture

La Ferme de Kerzec possède deux modes d'ouverture, le premier hors périodes de vacances scolaires et la seconde lors des vacances.

Les horaires hors périodes de vacances sont les suivants :

<i>Mardi</i>	16h30-19h00
--------------	-------------

<i>Mercredi</i>	<i>14h00-19h00</i>
<i>Vendredi</i>	<i>16h30-19h00</i>
<i>Samedi</i>	<i>14h00-19h00</i>

Pendant les vacances scolaires, la Ferme de Kerzec est ouverte du lundi au vendredi de 14h00 à 19h00, la structure peut fermer de manière exceptionnelle à 22h00 en cas de repas ou de soirée spéciale.

L'équipe d'animation se réserve le droit d'apporter des changements aux horaires en fonction des ateliers ou des actions mises en place. Dans tous les cas, les modifications sont affichées au préalable dans la structure, au Pôle Jeunesse et sur les programmes des vacances.

L'accès aux services de La Ferme de Kerzec

Chaque année, à partir du mois de septembre, les responsables légaux sont tenus de remplir et signer le dossier d'inscription du jeune. Ce dernier lui permet de fréquenter le local et de s'inscrire aux activités. L'inscription à un coût annuel de **3 €**. Elle donne droit à une réduction de 50 % sur le prix d'une place spectacle au centre culturel municipal "les Arcs".

Le dossier comprend :

- Une fiche de renseignement détaillant les informations concernant le jeune
- Une autorisation de droit à l'image
- Une autorisation annuelle de transport du jeune par les professionnels et de délégation de soins

Les documents à fournir lors de l'inscription sont :

-
- Une copie des vaccins à jour
 - Un photo d'identité
 - Une copie du test d'aisance aquatique pour toutes activités nautiques
 - Un justificatif de domicile



*Sans s'être acquitté de ces formalités,
le jeune ne pourra être accueilli à l'ALSH*

En complément de ce dossier, les familles peuvent nous demander :

- Un exemplaire du projet pédagogique
- Un exemplaire du projet éducatif
- Un exemplaire du règlement intérieur

Les activités proposées

L'accueil spontané

Ce type d'accueil permet par les échanges et les rencontres de susciter chez les jeunes l'envie de s'investir sur des projets collectifs ou non. Des jeux divers sont mis à disposition, les jeunes peuvent venir et partir quand ils le souhaitent.

L'accueil est toujours assuré par un professionnel, qui veille au respect du règlement et accompagne les jeunes dans leurs projets.

La programmation d'activités lors des vacances scolaires

A chaque vacances, l'équipe d'animation propose un programme d'activités et animations. Ce programme est disponible au pôle jeunesse et sur le site Internet de la mairie de Quéven. Les jeunes inscrits à l'ALSH le reçoivent par mail et sur les réseaux sociaux. Ce programme d'activités précise : les horaires, le lieu, le type d'activité, son descriptif et son coût.

Le transport

Pour les activités extérieures, des minibus sont mis à la disposition de l'équipe d'animation. Lorsque ces activités se déroulent en soirée, les jeunes de Quéven et

Gestel pourront être déposés à leur domicile tandis que les jeunes extérieurs à la commune attendront avec un animateur leurs parents à l'accueil de loisirs. Il est également possible de se déplacer via une compagnie d'autocar, ou d'emprunter le réseau de bus de la CTRL.

Les journées surprises

Ces journées sont proposées dans le programme des vacances. Les jeunes s'inscrivent sans savoir à l'avance ce qu'ils vont faire. Les destinations sont tenues secrètes par l'équipe d'animation de manière à susciter la curiosité et l'intérêt des jeunes.

Le but est de leur proposer de manière cumulée une activité culturelle, de découverte et de loisirs au cours de la même journée.

Les ateliers

Des ateliers réguliers peuvent être mis en place par l'équipe d'animation en fonction des centres d'intérêts du public. L'équipe d'animation s'appuie sur ce type de projet fédérateur pour prodiguer un apport pédagogique aux jeunes qui s'y investissent.

Les animateurs veillent à associer les jeunes à la définition des programmes d'animations. Par l'échange sur les réseaux sociaux, des réunions ou directement sur place, l'équipe d'animation peut proposer des activités "de dernières minutes" pour répondre à une demande spécifique. Les ateliers sont variés dans leurs thématiques et leurs supports : créatifs, culturels, numériques, etc...

Les projets d'autofinancement

Ces projets sont imaginés et mis en œuvre par les jeunes, coordonnés par l'animateur référent. Ils leur permettent de collecter de l'argent destiné à financer des sorties, activités ...

Cette formule d'autofinancement de projets présente de nombreux intérêts pédagogiques :

- Responsabiliser les jeunes et les habituer à se mobiliser collectivement pour atteindre leurs objectifs
- Leur apprendre à construire, organiser de manière autonome

-
- Leur donner confiance dans l'action, valoriser leurs initiatives
 - Associer l'entourage
 - Mettre en valeur les compétences et talents des jeunes (expositions, aide et suivi des créations), ce qui est source d'épanouissement et d'intégration.
 - Permettre au jeune d'être acteur et non simple consommateur.

Pour récolter des fonds, les jeunes définissent des actions à mener. Elles peuvent prendre diverses formes, par exemple :

- Des ventes de gâteaux
- Des chantiers loisirs
- Le recyclage de papier et matériel informatique
- L'emballage de cadeaux

Les mini camps

Ce mode d'accueil permet des relations privilégiées. En s'appuyant sur la vie quotidienne et les relations de proximité avec les autres jeunes et adultes, le mini-camp favorise l'apprentissage de la vie collective, l'ouverture aux autres, ainsi que l'éducation à la citoyenneté.

Il a également pour objectif de responsabiliser le jeune en l'investissant systématiquement dans la préparation et le déroulement de ses vacances (dans les actes de la vie quotidienne, dans le choix des activités ...)

Chaque été des mini camps et des stages de découvertes ou sportifs sont proposés dans le cadre du programme des vacances scolaires. Une réunion d'information a lieu quelques semaines avant le mini camp.

Les partenaires associatifs

Différents ateliers requièrent des savoir-faire spécifiques et sont donc encadrés en partenariat avec des associations. Les bénévoles interviennent ponctuellement le

temps d'un projet ou régulièrement dans le cadre d'un atelier pérenne. Il peut également arriver que des prestataires (associatifs ou non) soient sollicités.

Tarifications, inscriptions et remboursements :

Les inscriptions

Elles débutent une fois le programme disponible, la date est communiquée en amont. Pour chaque activité, payante ou non, une fiche d'inscription est établie. Elle doit être systématiquement signée par les représentants légaux.

Lorsque les effectifs pour une activité sont complets, une liste d'attente est établie.

Les tarifs et règlements

Dans le cadre du partenariat avec la CAF, les communes doivent mettre en œuvre une tarification modulée pour les accueils de loisirs, en fonction du quotient familial. Les tarifs établis sont disponibles ci-dessous. Les paliers de quotient familial sont de moins 600€, entre 600 et 873 € et plus de 873€.

La mise en place de cette tarification permet à tous les jeunes de pouvoir bénéficier des activités proposées par l'ALSH, en ayant un tarif adapté aux revenus de leur famille. Concernant les jeunes vivant dans une commune autre que Quéven et Gestel, la tarification appliquée est maximale.

TARIFS*	QF ≤ 600 €	600 € < QF ≤ 873 €	QF > 873 €
Tarif A	6 €	8 €	10 €
Tarif B	4 €	6 €	8 €
Tarif C	2 €	3 €	5 €
Tarif D	Gratuit	1 €	2 €

Le paiement est effectué dès l'inscription au Pôle Jeunesse, il donne lieu à l'établissement d'un reçu. Le règlement par chèque vacances, ticket CAF ou MSA est accepté.

Le choix à été fait de garder une inscription "physique" au Pôle jeunesse, en effet, cela permet de consolider les échanges entre les professionnels du Pôle Jeunesse, les parents et les jeunes qui viennent s'inscrire.

Cette inscription mène souvent à des échanges sur des activités proposés axés sur la culture et permet aux jeunes d'ouvrir leurs horizons vers des activités qui de primes abords ne leur plaisaient pas forcément.

Cet échange permet également de sonder les besoins des jeunes pour adapter de mieux en mieux les activités proposées.

Annulations et remboursements :

Pour permettre un meilleur déroulement des journées au sein de l'ALSH, des conditions ont été fixées concernant les annulations de réservation :

	Activités ALSH	Camps
Prévenir 48h avant	Facturée	Facturée 30% du prix total
Avoir un justificatif médicale	Non facturée	Non facturée
Prévenir une semaine avant	Non facturée	Facturée 30% du prix total
Prévenir 15 jours avant	Non facturée	Non facturée
Prévenir le jour même	Facturée	Facturée

Toute absence justifiée par un certificat médical, ou autre cas de force majeure, pourra donner lieu à un remboursement ou un avoir sur des prochaines activités.

Les absences non justifiées ne seront pas remboursées (des frais sont engagés pour l'organisation et des places sont réservées en avance).

En cas d'annulation moins de 15 jours avant la date du départ, 30% du prix total du séjour sera facturé pour chacun des enfants inscrits.

L'équipe pédagogique

Présentation

L'équipe d'animation de l'Accueil de Loisirs est composée de :

- Un directeur de structure
- Un directeur adjoint
- Une équipe d'animateurs qualifiés lors des vacances scolaires
- Des intervenants extérieurs sont très souvent mobilisés pour organiser des activités spécifiques (sport, activités culturelles...)

Les valeurs de l'équipe d'animation

L'équipe d'animation mène un projet cohérent, partageant les valeurs de l'éducation populaire. Favorise les actions créatives et prend soin de rendre les jeunes un maximum acteurs de leur loisirs et non simples consommateurs.

Les animateurs privilégient le partenariat avec les structures socio-culturelles, associatives et sportives du territoire. Ils structurent les animations de sorte qu'elles s'inscrivent dans le projet d'animation global du projet éducatif.

Les relations

Les relations entre les jeunes et l'équipe d'animation

L'animateur doit être à l'écoute des demandes des jeunes. Il favorise la discussion et l'échange afin de :

- Privilégier le travail avec des groupes restreints (8 à 10)
- Développer et s'appuyer sur la dynamique de groupe
- Valoriser l'estime de soi, la confiance, le respect

-
- Instaurer une relation de confiance mutuelle avec les jeunes
 - Impliquer le jeune dans l'évolution du programme vacances et de l'ALSH



Depuis 2016, les animateurs du Pôle Jeunesse de Quéven font également partie du réseau des « **Promeneurs du Net : une présence éducative sur Internet** » initié par la CAF. Ils ont pour mission de poursuivre en ligne le travail de terrain effectué auprès des jeunes, en offrant une présence éducative.

Les relations entre les animateurs et les responsables légaux:

Les animateurs sont disponibles et à l'écoute des responsables légaux durant les temps d'accueil. Ils sont sources et relais d'informations.

Pour toute réalisation de projet, une réunion est organisée. Son but est d'informer l'entourage du désir d'investissement du jeune, mais aussi d'inciter les responsables légaux à soutenir et à encourager l'initiative des jeunes.

Les frais de remplacement ou de répartition pour toute détérioration de matériel, mobilier ou locaux, occasionnée par un jeune, seront à la charge des responsables.

Les relations entre les jeunes et les personnes extérieures à l'équipe d'animation

Outre les animateurs, les jeunes sont amenés à rencontrer d'autres professionnels au sein de la structure.

L'équipe d'animateurs veille à l'écoute et au respect entre les personnes qui fréquentent la structure de manière régulière ou occasionnelle.

Santé et sécurité :

Les animateurs sont garants de la sécurité physique, morale et affective des jeunes ainsi que du respect des lieux et du matériel. Des règles de vie sont donc mises en place avec les jeunes pour instaurer un cadre, des repères et le respect des lois.

L'équipe d'animation est garante de ces règles de vie et veille à leur respect.

Les conduites addictives chez les jeunes sont des sujets sur lesquels l'équipe d'animation est vigilante. Les sujets comme l'alcool, la cigarette, la cigarette électronique et la drogue ne sont en aucun cas refoulés et font l'objet de discussions et de messages de prévention. De même, les attitudes transgressives font l'objet de discussions avec l'animateur.

Une bonne communication entre responsables légaux et animateurs est nécessaire afin de permettre aux animateurs d'améliorer l'accueil et le suivi des jeunes.

Aucun médicament ne peut être administré par les animateurs. Sauf sur présentation d'une ordonnance établie par un médecin. En cas de maladie contagieuse, les jeunes ne seront pas acceptés au sein de la structure.

L'évaluation

Elle permet de voir le degré de réalisation du projet, de contrôler la réalisation au regard des objectifs initiaux. Cette évaluation est permanente et constitutive du mode de fonctionnement du pôle jeunesse de Quéven. En effet :

- Chaque animation fait l'objet d'une évaluation qualitative et quantitative des objectifs par l'équipe d'animation
- Les réunions de bilan permettent de valider ou réévaluer les choix de l'équipe.
- Les retours des jeunes et des parents sont également source de remise en question des méthodes pédagogiques.
- Cela permet d'améliorer et de diversifier les actions sur le programme suivant.

ANNEXE : Le règlement intérieur de l'Accueil de Loisirs

Les structures d'accueil sont des lieux de rencontres, d'échange, d'information et d'expression favorisant l'émergence de projets et la création culturelle. L'accueil est inconditionnel. Toute cohabitation doit se faire dans le respect de l'autre, la neutralité, la laïcité et la tolérance. Elles sont régies par un règlement intérieur interdisant toute forme de violence psychologique, physique ou morale.

C'est dans cet état d'esprit que le projet de vie du local est mis en place. Le fonctionnement de la structure doit s'organiser pour les jeunes et par les jeunes, dans le respect des lois, règles établies, sous l'autorité de la Mairie de Quéven et des équipes d'animation.

Le présent règlement a pour objet de définir les conditions de vie à l'intérieur et aux abords des locaux.

ARTICLE 1 : OBJECTIFS

La structure a pour but :

- D'impliquer les jeunes dans l'organisation de leurs loisirs,
- De permettre aux jeunes d'être acteurs dans l'animation de la vie locale, culturelle et sportive de la commune,
- De créer des liens entre les jeunes,
- De centraliser les demandes des jeunes,
- De faciliter l'accès des jeunes à l'information et à la culture,
- De répondre aux difficultés des jeunes,
- De faciliter l'intégration des jeunes dans la vie communale,
- De favoriser la médiation et la reconnaissance entre les générations.
- Favoriser le vivre ensemble.

ARTICLE 2 : LES INSCRIPTIONS

La structure d'accueil est un lieu ouvert à tous les jeunes de la commune âgés de 12 à 17 ans.

Conditions :

- Pour accéder à l'ALSH, les jeunes doivent avoir rempli la fiche d'inscription annuelle. L'inscription annuelle se fait en présence de l'animateur responsable et du responsable légal du jeune au Pôle Jeunesse.
- Des formulaires d'inscription doivent être remplis pour chaque activité (nombre de places limitées : jeunes de Quéven et Gestel prioritaires, mais les jeunes des autres communes voisines peuvent également y participer s'il reste de la place). Pour les activités payantes, le paiement se fait à l'avance au moment de l'inscription.
- L'inscription du jeune n'est pas seulement un faire-valoir aux activités et à l'accueil proposé, mais implique sa participation à la vie de la structure : élaboration du programme d'activités, conception d'animations, de projets, aménagement du local, réflexion sur le fonctionnement...
- L'annulation d'une activité se fait au minimum 48h avant le démarrage de l'activité.

ARTICLE 3 : LES HORAIRES D'OUVERTURES

Ils peuvent être modifiés en fonction des habitudes de fréquentation des utilisateurs, des contraintes de fonctionnement, ou à la demande des inscrits (avec la validation des élus de la commune).

Des ouvertures ponctuelles particulières peuvent être mises en place à la demande des jeunes en fonction des projets mis en place ainsi que des disponibilités des animateurs.

Dès lors qu'ils bénéficient d'une carte d'adhésion, les jeunes peuvent entrer et sortir librement du local, aux heures d'ouvertures et dans le respect des activités qui s'y déroulent.

ARTICLE 4 : LE FONCTIONNEMENT

Le projet de vie du local ne se fera pas sans les jeunes. Ces derniers peuvent être acteurs dans l'animation du local, pour les sorties, les animations ponctuelles ou permanentes, les séjours etc...

ARTICLE 5 : LE MATÉRIEL

Du matériel est mis à disposition des jeunes sans contrepartie financière (Billard, babyfoot, jeux vidéo...)

Les jeunes doivent respecter le matériel et l'utiliser en bonne intelligence : ne pas le monopoliser, rudoyer voire dégrader. Avant de partir, ils doivent nettoyer et ranger ce qu'ils ont utilisé.

Pour tout achat de matériel et de jeux, un travail autour du financement sera mené avec les jeunes de la structure.

ARTICLE 6 : LES ACTIVITÉS

Des activités régulières ou ponctuelles sont mises en place par l'équipe d'animation ou à la demande d'inscrits.

Une participation financière peut être demandée aux jeunes pour chaque activité. qui nécessite une avance de frais par la structure Cette participation s'élève à 70% du coût, le reste étant à la charge de la municipalité.

Une autorisation légale est demandée pour toutes activités effectuées à la fois en dehors du Local et en dehors des horaires habituels d'ouverture et pour toutes les activités présentant des risques.

Des moyens de transport tels que les minibus de la ville ou les transports en commun peuvent être utilisés pour les différents déplacements. Une autorisation concernant l'utilisation de ces moyens de transport est demandée aux responsables légaux des jeunes mineurs.

Pour les activités se terminant après 19h, les jeunes de Quéven et Gestel peuvent se faire déposer à leur domicile.

ARTICLE 7 : LA CONSOMMATION DE TABAC, D'ALCOOL ET DE PRODUITS STUPÉFIANTS

La loi N°91-32 du 10 janvier (loi Evin) interdit la consommation de cigarette dans les lieux publics.

La cigarette et l'alcool sont interdits dans les locaux mis à disposition, tout comme sur les activités mises en place.

L'article L 628 du code pénal interdit toute consommation de produits stupéfiants.

Par ailleurs, tout jeune ayant consommé des produits interdits se verra systématiquement refuser l'accès aux structures ainsi que durant les activités mises en place.

ARTICLE 8 : LES SANCTIONS

En fonction des actes de non-respect des règles de vie de l'Accueil de Loisirs, les sanctions sont décidées par l'équipe d'animation.