



L'ANIMATION JEUNESSE AU COLLÈGE LOUIS DURAND

ANNÉE 2026/2027



L'AJI au collège de St Vaury

Objectif général : Se faire connaître auprès des jeunes du collège de St Vaury

Objectifs opérationnels :

- Proposer des temps d'animation aux jeunes du collège
- Proposer des temps d'échange

Ces animations gratuites sont autant d'occasions de se rencontrer et de partager des moments de convivialité entre jeunes.

Ces temps vécus ensemble au collège pourront donner suite à d'autres projets avec les animateurs sur les mercredis au local jeunes et pendant les périodes de vacances scolaires.

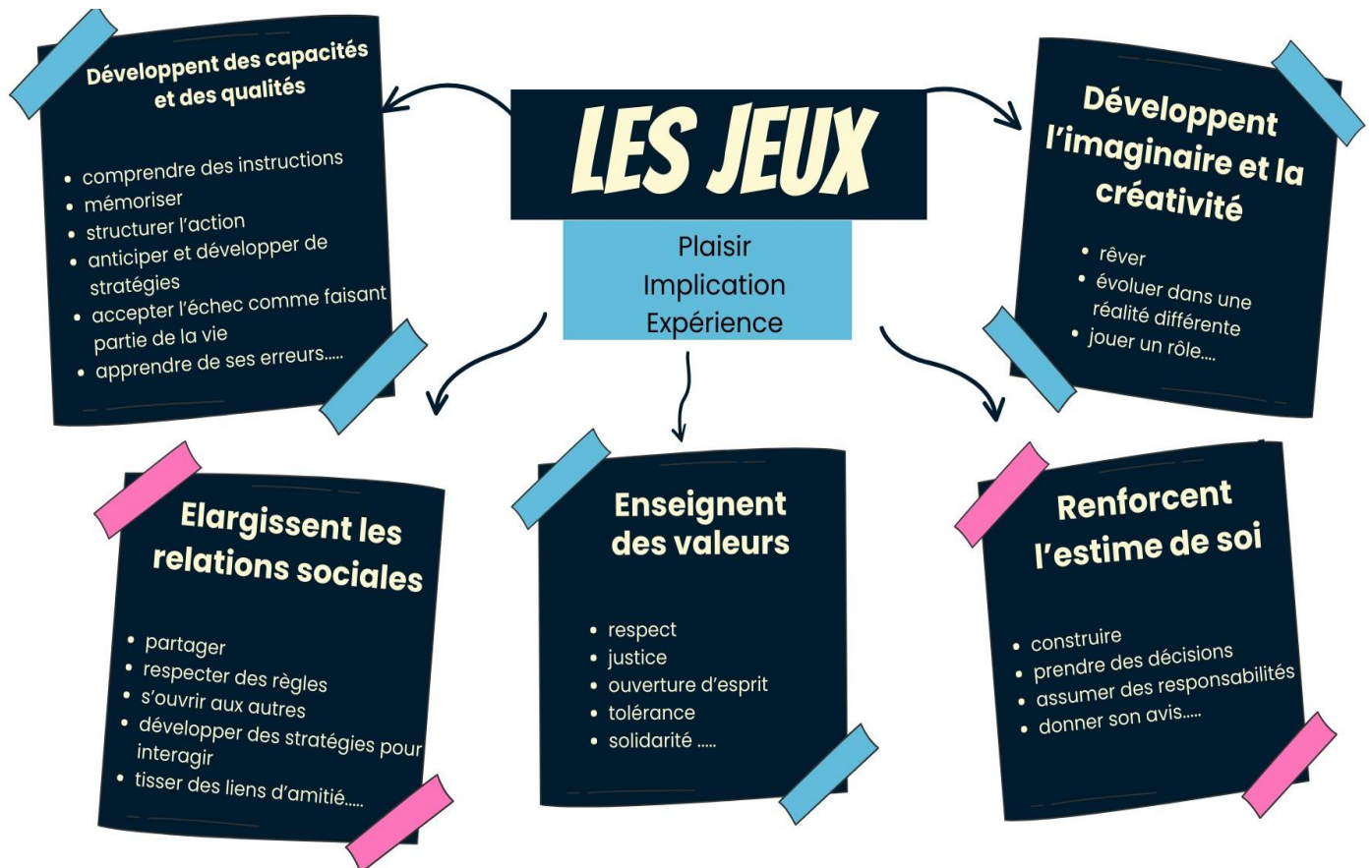
Les actions :

Interventions les mardis et jeudis sur la pause méridienne au collège de St Vaury

Les animateurs proposent aux jeunes :

- Un espace de jeux (sportifs, de coopération, de société, d'expression...)
- Un espace d'échanges et d'écoute sur des sujets qui leur tiennent à cœur.

Pour nous, le jeu est un outil éducatif, un instrument privilégié pour permettre le développement d'une attitude positive qui peut accompagner l'adolescent tout au long de sa vie. Combinant plaisir, implication, créativité et expérience, il contribue naturellement au développement des capacités.



Les moyens :

Mis à disposition par la collectivité :

- Un ou deux animateurs de l'Animation jeunesse / intervention
 - Julie TAGLIA titulaire d'un BPJEPS spécialité Animation Culturelle.
 - Loïc CAPPELLETTO titulaire d'un BPJEPS spécialité Activités physiques pour tous.

BPJEPS : Brevet professionnel de la jeunesse de l'éducation populaire et du sport

- Matériel nécessaire aux animations (jeux de société, matériel sportif...)

Mis à disposition par le collège :

- Salle d'activités avec tables et chaises ou salle de sport
- Accès à l'ENT
- Un espace d'affichage

Communication :

Communication des plannings d'intervention et programme d'activité via l'ENT et par affichage.

Publications sur les réseaux sociaux

Modalités de participation :

Ouvert à tous, sans inscription

Quelques critères d'évaluation :

Critères quantitatifs

- Nombre de participants aux jeux : ce critère permet de mesurer l'intérêt des jeunes pour les activités proposées.
- Nombre de jeux proposés : ce critère permet de vérifier que le projet répond aux besoins des jeunes.
- Durée des jeux : ce critère permet de s'assurer que les activités sont adaptées à la durée de la pause méridienne.

Critères qualitatifs

- Satisfaction des participants : ce critère permet de recueillir les impressions des jeunes sur les jeux proposés.
- Apprentissages des jeunes : ce critère permet de vérifier si les jeux permettent aux jeunes de développer de nouvelles compétences.
- Intégration des jeunes : ce critère permet de vérifier si les jeux permettent aux jeunes de se socialiser et de créer des liens entre eux.