

Patronage Marcel Callo à la Providence à Evreux

Devise du patronage: « Ici on joue, ici on prie »

Activités de patronage extra scolaires

Vacances de la Toussaint

Semaine du lundi 27 au vendredi 31 octobre 2025

Objectifs éducatifs

- Favoriser la cohésion de groupe et le vivre-ensemble
- Encourager le développement personnel, spirituel et culturel des jeunes
- Stimuler la créativité, l'initiative et la responsabilisation
- Créer du lien avec les familles

Objectifs pédagogiques :

Le patronage Marcel Callo vise à être un espace d'accueil et éducatif, complémentaire à la famille, mettant l'accent sur le développement intégral de l'enfant (ou du jeune) dans ses dimensions physique, intellectuelle et morale. Les objectifs pédagogiques majeurs comprennent le développement de l'enfant (ou du jeune) dans un environnement sécurisé, la construction de son estime de soi et de son sentiment d'appartenance, le développement de ses talents et la transmission des valeurs humaines.

Objectif pédagogique 1 : Encourager l'épanouissement de l'enfant dans un milieu sécurisant

Moyens pédagogiques : Des moyens tels que l'accueil personnalisé de l'enfant, le rappel régulier des règles de cohabitation, la sensibilisation de l'équipe animatrice à la disponibilité et à l'écoute, la variabilité des interventions des animateurs, et la mise en œuvre d'espaces de détente sont mis en place pour assurer un environnement sain et sécurisé pour l'enfant.

Objectif pédagogique 2 : Stimuler son développement en renforçant son sentiment d'appartenance

Moyens pédagogiques : la devise du patronage est mise en avant, et différentes stratégies comme la formation de sous-groupes par âge, l'instauration de jeux et services vécus en petits groupes et la signature d'une chartre en couleurs par les enfants ou jeunes, sont utilisées pour intensifier ce sentiment d'appartenance et promouvoir l'unité.

Objectif pédagogique 3 : Encourager l'épanouissement personnel de l'enfant par le renforcement de l'estime de soi

Stratégies pédagogiques :

L'équipe éducative éveille l'enfant à ses propres atouts, qualités et compétences. Elle s'assure également de présenter des méthodes pratiques et activités pour élargir les horizons de l'enfant et l'encourager à exceller (par des activités variées ludiques, physiques, manuelles et culturelles).

Pour promouvoir l'autonomie durant les temps libres, les zones de jeux et d'activités sont organisées clairement et méthodiquement. Les enfants sont également sollicités pour prendre des initiatives, comme proposer et mener des activités ou des jeux, toujours sous la supervision des animateurs.

Objectif pédagogique 4 : Promouvoir la réussite de l'enfant en mettant en lumière ses talents

Moyens pédagogiques : Les enfants feront t des décors et des accessoires liés à l'imaginaire proposé pour faire des saynètes et pour décorer les locaux de la Maison, en explorant et en développant leurs compétences.

Les enfants, en particulier les plus âgés sensibles au développement des plus jeunes, sont invités à les assister et les guider. Les enfants ayant des talents spécifiques sont encouragés à les partager avec les autres. Un temps festif en fin de semaine, permet de partager les expériences des activités de la semaine avec les parents sous forme de spectacle, chant, danse ou expositions etc.

Objectif pédagogique 5 : Encourager la transmission des valeurs humaines

Moyens pédagogiques : Des moments sont dédiés pour discuter et échanger sur des thématiques relatives aux valeurs humaines et aux interrogations existentielles et identitaires des enfants.

Des temps de partage concernant la culture de chacun sont organisés et l'équipe s'assure que les enfants adhèrent aux règles de respect des lieux, des personnes, du matériel et de leur environnement.

Imaginaire : Quasimodo et Esméralda (le Bossu de Notre Dame)

Trame d'animations :

Lundi	Matin	Présentations des ateliers
	Après-midi	Grand jeu (casino)
mardi	Matin	Ateliers
	Après-midi	Grand jeu (jeu de pistes)
mercredi	Matin	Ateliers
	Après-midi	Grand jeu (jeu de plateau)
jeudi	Matin	Ateliers
	Après-midi	Visite de la cathédrale d'Evreux
	Veillée	Lycéens (et grands collégiens)
vendredi	Matin	Ateliers
	Après-midi	Grand jeu (jeu de piste)

Ateliers : Arc en plein cintre – Gargouilles – Jonglerie- Vitrail

Journée type

8h30 Accueil des enfants

9h15 Rangement

9h30 Prière (+ rappel des consignes du vivre ensemble)

10h15 Imaginaire (sensibilisation)

10h45 Activités en groupe (primaire, collègue, lycéens)

12h Rangement

12h15 Déjeuner / Pause animateurs en relais

13h30 Aide aux devoirs / soutien scolaire ou Temps calme

14h30 Rangements

14h45 Imaginaire / Grand jeu

16h Fin du grand jeu – Rangement

16h15 Prière

16H30 Goûter – Jeux libres

17h30 Fin de journée

17h45 Point des animateurs (bénédictions du jour)

Equipe d' animations