

PROJET PEDAGOGIQUE EXTRASCOLAIRE ETE 2025

ACCUEIL DE LOISIRS À EGLISOLLES



MAISON DE L'ENFANCE
6, ROUTE DE SAILLANT, 63840 EGLISOLLES
04.73.72.31.23 / 06.07.01.60.06
DIRECTION : DAYANA BESSON

NUMERO DE DECLARATION :
063ORG0482

SOMMAIRE :

I. PREAMBULE	3
II. DIAGNOSTIC INITIAL	3
A. DIAGNOSTIC DU TERRITOIRE DE LA STRUCTURE	4
B. DIAGNOSTIC DU PUBLIC	5
III. RAPPEL DES INTENTIONS EDUCATIVES DE L'ORGANISATEUR	5
A. LES OBJECTIFS EDUCATIFS	5
B. CONTACT	5
IV. LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	6
A. APPRENDRE A VIVRE ET SE CONSTRUIRE ENSEMBLE	6
1. LES ENFANTS SONT ACTEURS DE LEURS VACANCES ET SONT FORCE DE PROPOSITION	6
2. L'ANIMATEUR FAVORISE LE CONTACT AVEC ET ENTRE LES ENFANTS	7
3. L'ECOUTE ET LA LIBRE EXPRESSION SONT MISES EN AVANT	7
B. FAVORISER LA TOLERANCE ET LE RESPECT DE LA DIFFERENCE	7
1. LA TOLERANCE ET LE RESPECT DE L'AUTRE SONT MIS EN AVANT	7
2. TOUS DIFFERENTS, TOUS EGAUX !	7
3. LES ANIMATEURS SONT LES GARANTS DE LA SECURITE PHYSIQUE, MORALE ET AFFECTIVE DES ENFANTS	8
C. LAÏCITE : UN CADRE NEUTRE ET INCLUSIF POUR L'EPANOUISSEMENT DE TOUS NOS ENFANTS	8
D. FAVORISER L'AUTONOMIE	8
E. FAVORISER L'OUVERTURE CULTURELLE, INTERGENERATIONNELLE ET SUR LE TERRITOIRE	9
F. SENSIBILISER A L'ECO-CITOYENNETE ET AU RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT	10
V. LES MOYENS MIS EN PLACE POUR ASSURER LA SECURITE DES MINEURS ACCUEILLIS	10
A. LES MOYENS HUMAINS	11
1. L'EQUIPE D'ANIMATION	11
2. L'EQUIPE DE DIRECTION	12
3. L'EQUIPE POLYVALENTE	13
B. LES MOYENS MATERIELS	13
VI. FONCTIONNEMENT DE L'ACCUEIL DE LOISIRS	14
VII. LA REPARTITION DES TEMPS D'ACTIVITES ET DE REPOS	15
VIII. LA PARTICIPATION DES ENFANTS SUR LES TEMPS D'ACTIVITES ET DE VIE QUOTIDIENNE	17
IX. LE PROGRAMME DES ACTIVITES PROPOSEES	19
X. LES MODALITES D'EVALUATION	44

I. Préambule

Le décret relatif à la protection des mineurs accueillis hors du domicile parental durant les vacances scolaires prévoit, outre le projet éducatif, l'élaboration d'un document, anciennement appelé projet pédagogique.

L'article R 227-25 du Code de l'action sociale et des familles en décrit le contenu.

Ce document prend en considération l'âge des mineurs accueillis. Il précise notamment :

- La nature des activités proposées en fonction des modalités d'accueil, et, lorsqu'il s'agit d'activités physiques ou sportives, les conditions dans lesquelles celles-ci sont mises en œuvre ;
- La répartition des temps respectifs d'activité et de repos ;
- Les modalités de participation des mineurs ;
- Le cas échéant, les mesures envisagées pour les mineurs atteints de troubles de la santé ou de handicaps ;
- Les modalités d'évaluation de l'accueil ;
- Les caractéristiques des locaux et des espaces utilisés.

Cet article du Code de l'action sociale et des familles pose un cadre minimum. Nous proposons d'étoffer ce contenu et de les organiser de la manière suivante :

- Le diagnostic initial
- Le rappel des intentions éducatives de l'organisateur
- Les objectifs pédagogiques
- Les moyens pour y parvenir tout en assurant la sécurité des mineurs accueillis
- La nature des activités choisies
- Les caractéristiques des locaux utilisés
- La répartition des temps d'activités et de repos
- Les modalités de participation des mineurs sur les temps d'activités et de vie quotidienne
- Le cas échéant, les mesures prises dans le cadre de l'accueil d'enfants en situation de handicap
- Le fonctionnement de l'équipe pédagogique composée du directeur, de son adjoint (s'il y en a) et de l'équipe d'animateurs et de toute autre personne qui participe à l'accueil de mineurs
- Les modalités d'évaluation de l'accueil

II. Diagnostic initial

La Communauté de Communes Ambert Livradois Forez s'est inscrite dans une démarche où l'éducation est au centre de ses priorités. C'est pourquoi elle met à disposition une Maison de l'Enfance ainsi que son personnel pour répondre aux différents besoins de la vallée de l'Ance et de ses alentours.

La Maison de l'Enfance souhaite mettre en place des actions cohérentes et coordonnées (culturelles, sportives, environnementales...) sur ses différents services qui sont l'ALSH, le RPE, la ludothèque, les cours de musique. Elle développe des partenariats avec les

différents acteurs institutionnels et locaux pour répondre au mieux aux différents besoins des enfants et des jeunes afin d'œuvrer vers une éducation partagée. L'objectif étant de réunir et mobiliser les différents acteurs du territoire en le proposant de manière égalitaire aux enfants du territoire afin de faciliter l'épanouissement, la curiosité et la réussite scolaire de chacun.

A. Diagnostic du territoire de la structure

La Maison de l'Enfance a été créée en 2014. Elle se situe à Eglisolles sur un territoire rural à l'Est de l'Auvergne, en limite avec le département de la Loire et de la Haute-Loire. C'est une zone de moyenne montagne faisant partie du Parc Naturel Livradois Forez.

La Vallée de l'Ance s'étend sur 40 kilomètres du Nord au Sud, la mobilité est un point majeur à prendre en compte dans la vie quotidienne de ses habitants.



L'une des particularités de cette vallée est la présence importante de résidences secondaires, influant sur la densité de population et le type de fréquentation de l'Accueil de Loisirs.

B. Diagnostic du public

Le public concerné est un groupe d'enfants dont le nombre varie entre 10 et 45 selon les périodes. L'âge des enfants est compris de 3 ans révolus à 16 ans inclus ; ils proviennent essentiellement de la vallée mais pas uniquement : certains enfants viennent en vacances chez leurs grands-parents ou dans leur famille ; d'autres viennent également en résidences secondaires ; enfin certains viennent des communes voisines comme Grandrif, Saint-Just ou Chaumont-le-Bourg qui font partie de la communauté de communes Ambert Livradois Forez mais aussi d'Usson en Forez, d'Estivareilles et d'autres communes du département limitrophe de la Loire (42) ou de la Haute-Loire (43).

Il est à noter que certains enfants accueillis bénéficient d'un suivi médico-psychologique. Cet accueil demande une attention particulière de la part de l'équipe encadrante.

III. Rappel des intentions éducatives de l'organisateur

A. Les objectifs éducatifs

- Développement et épanouissement de l'enfant :
 - Elargir les connaissances et les pratiques de l'enfant
 - Apprentissage ludique
 - Assurer la sécurité physique et affective de chaque enfant
 - Favoriser l'accès à l'éducation
- Les valeurs de la citoyenneté (permettre à l'enfant de devenir un citoyen actif et éco-responsable)
 - Promouvoir les valeurs de respect, de tolérance, de solidarité, de citoyenneté, et de justice
 - Contribuer à la formation du citoyen
 - Développer les liens intergénérationnels
 - Favoriser la prise de conscience des enjeux environnementaux
- Favoriser la découverte de son territoire :
 - Partenariat avec les acteurs locaux (associations, artisans, clubs...)
 - Activités de plein air en favorisant la découverte de notre environnement
 - Ateliers découverte
- Respect du rythme de l'enfant :
 - Adaptation des activités en fonction de l'âge de l'enfant
 - Répondre aux besoins et attentes de l'enfant
 - Accompagner à son rythme vers l'autonomie

B. Contact

Organisateur :

Communauté de Communes Ambert Livradois Forez
15 rue du 11 novembre

BP71
63600 AMBERT
04.73.72.71.40

La Communauté de Communes est présidée par Monsieur Daniel FORESTIER.
La vice-présidente en charge du pôle Enfance Jeunesse est Madame Stéphanie ALLEGRE-CARTIER et le directeur du pôle est Monsieur Louis-Jean GOUTTEFANGEAS.
Madame Cécile PEYNET est responsable des accueils de loisirs.

Accueil de Loisirs :

Maison de l'enfance à Eglisolles
6, route de Saillant
63840 EGLISOLLES
04.73.72.31.23 / 06.07.01.60.06
alsh.eglisolles@ambertlivradoisforez.fr

IV. Les objectifs pédagogiques

Nous souhaitons mettre en place avec douceur, des moments de pédagogies nouvelles afin de permettre à chaque enfant d'évoluer à son rythme. Nous les accompagnons dans l'apprentissage de la vie en collectivité, à la tolérance et les sensibilisons au respect de l'environnement. L'ensemble de ces objectifs participe activement au développement de l'autonomie, prend en compte le rythme de chacun, favorise l'épanouissement et l'implication des enfants. Les jeunes deviennent ainsi le « cœur » de la Maison de l'Enfance.

A. Apprendre à vivre et se construire ensemble

Un Accueil de Loisirs est un endroit de rencontres et de partage. C'est un lieu où tout le monde (équipe d'animation, enfants, familles, directeur) se sent bien car c'est un lieu plein de vie, où fourmille une multitude d'idées et d'envies. Mais c'est aussi un espace où l'on peut rencontrer certaines difficultés qui résultent du « vivre ensemble ». L'objectif du « vivre ensemble », c'est apprendre à connaître ses propres limites, mieux gérer ses émotions, verbaliser quand ça ne va pas, trouver des solutions ensemble, travailler sur ses propres points faibles, savoir faire des concessions, se réjouir de la réussite de l'autre, faire des activités à plusieurs et/ou en mélangeant les âges, accepter les règles de vie... C'est aussi un lieu où les enfants ont le droit de tester de nouvelles choses, se tromper, échouer, réussir, recommencer...

1. Les enfants sont acteurs de leurs vacances et sont force de proposition

- Les règles de vies sont décidées ensemble à chaque début de vacances. Les règles des vacances précédentes sont revues, adaptées et modifiées si besoin et chacun signe ces règles comme preuve « d'engagement » à les respecter tout au long de sa présence.
- L'équipe d'animation propose des activités mais les enfants peuvent aussi en faire de même.

- Les animateurs sont à l'écoute des besoins des enfants et de leurs envies pour les périodes suivantes.

2. L'animateur favorise le contact avec et entre les enfants

- L'animateur incite l'entraide entre les enfants : durant les activités, à table ou en regroupant les âges ou en proposant des jeux coopératifs. Ces jeux permettent de « gagner ensemble » : la notion de compétition et du meilleur disparaît.
- L'équipe propose une fois par semaine une activité au choix. Cela permet à l'enfant d'écouter les envies des autres et de prioriser ce qu'il a vraiment envie de faire.
- Des temps libres sont régulièrement instaurés pour favoriser les activités de petits groupes (jeux d'imitation, puzzle, petits jeux sportifs...)

3. L'écoute et la libre expression sont mises en avant

- Des temps de paroles peuvent être mis en place dès que le besoin s'en fait sentir. Chacun a le droit de s'exprimer et chaque parole a la même importance.
- La tolérance et le respect sont évidemment des notions indispensables lors de ces temps de paroles. L'animateur veille à ce que les opinions et ressentis de chacun soient écoutés, sans jugement.

B. Favoriser la tolérance et le respect de la différence

L'accueil de loisirs est un lieu accessible à tous. Chaque enfant est accueilli dans un climat sécurisant, lui permettant de développer son libre-arbitre et son esprit critique à travers la confrontation aux différences. La tolérance et le respect sont des piliers primordiaux du vivre-ensemble.

L'accueil de loisirs est un espace où les enfants peuvent être confrontés à la différence à tous les niveaux (sur la religion, les croyances, le handicap, etc.). Nous sommes aussi là pour leur montrer que la différence existe, que les façons de penser, les croyances, les religions sont différentes et que pourtant, tout le monde peut vivre ensemble. En collectivité, il est important de respecter l'autre et d'interdire tout prosélytisme, tout racisme ou même toute sorte de moquerie, particulièrement envers les personnes en situation de handicap. Ce rôle est aussi important car l'accueil de loisirs est un lieu public et laïque et aucune différence de traitement ne peut être tolérée.

1. La tolérance et le respect de l'autre sont mis en avant

- Le groupe met en place ses propres règles de vie, acceptées et validées par tous.
- Chaque enfant peut exprimer son avis, son opinion et ses envies.
- L'animateur veille à ce que la parole de chacun soit respectée, sans jugement
- Les conflits sont réglés dans le calme, avec la présence -ou non- d'un animateur.

2. Tous différents, tous égaux !

- Chaque parole a la même valeur.
- Chaque individu est respecté, sans distinction, tout en prenant en compte ses différences.
- Les enfants nécessitant un accueil particulier sont inclus dans le groupe au même titre que les autres. Cet accueil se fait de façon cadrée : un référent est choisi

parmi l'équipe pédagogique pour encadrer l'enfant. En amont, les besoins de l'enfant sont déterminés avec les parents pour renforcer la qualité de son accueil. Après l'accueil, un bilan est fait avec la famille afin de réguler, améliorer, modifier, faire évoluer ses prochaines venues.

3. Les animateurs sont les garants de la sécurité physique, morale et affective des enfants

- Les animateurs partagent entre eux au sujet d'éventuelles difficultés rencontrées avec un ou plusieurs enfants.
- Les journées sont rythmées de rituels récurrents pour que chacun trouve sa place et son équilibre au sein du centre de loisirs.
- Les animateurs veilleront à accompagner les enfants et leurs émotions autant que possible.

C. Laïcité : un cadre neutre et inclusif pour l'épanouissement de tous nos enfants

Dans notre accueil de loisirs, nous accordons une grande importance à la laïcité, qui assure à chaque enfant la liberté de conscience dans un environnement neutre, bienveillant et respectueux des convictions de chacun : il est possible de croire ou de ne pas croire. On a également le droit de changer de croyance si on le désire. On a jouissance d'exprimer ses opinions, tant que celles-ci sont respectueuses des autres et qu'elles ne troublent pas l'ordre publics. Nous nous efforçons d'appliquer rigoureusement ce principe dans notre structure, en garantissant que toutes nos activités se déroulent dans un cadre où aucune croyance, pratique religieuse ou conviction philosophique n'est ni mise en avant, ni marginalisée, afin d'éviter le prosélytisme.

Ce respect de la neutralité permet à chaque enfant de participer pleinement aux activités, quel que soit son milieu d'origine, sa culture ou sa religion, sans crainte de jugement ou de discrimination.

La laïcité, en tant que principe républicain, est aussi un moyen d'éducation qui permet aux enfants de saisir l'importance de la loi commune, des droits et des responsabilités des citoyens. Son objectif est de promouvoir la création d'une société plus équitable, où chacun peut évoluer en toute liberté tout en respectant celle des autres.

L'équipe d'animation et de direction sont pleinement consciente de l'importance de l'animation dans la formation de citoyens éclairés, curieux et de bonne foi ! La laïcité se manifeste dans les actions quotidiennes, telles que la confrontation aux différences de l'autre, la création de règles de vie, le partage des histoires personnelles et familiales, le jeu et la confrontation. Il existe de nombreuses opportunités pour poursuivre la mise en œuvre d'un idéal et d'un projet républicain et laïque !

Ce cadre laïque est également une garantie pour les familles, assurées que leur enfant évoluera dans un environnement impartial, où les valeurs d'ouverture, de tolérance, de dialogue et de respect mutuel sont au cœur de notre démarche pédagogique.

D. Favoriser l'autonomie

Accompagner l'enfant vers l'autonomie est également important. Cet accompagnement permet à l'enfant d'essayer, d'échouer, de se tromper, de réessayer,

il y a une progression dans l'apprentissage. Au sein de l'accueil de loisirs, nous mettons des outils en place pour favoriser l'accès à l'autonomie, chez toutes les tranches d'âge :

- Lors des repas, tous les enfants participent : les plus grands tirent une carte au hasard leur donnant une tâche au moment du débarrassage des tables, les plus petits participent au débarrassage des tables ou au nettoyage de la salle. Cela permet aux enfants de les responsabiliser sur les gestes de la vie quotidienne et de gagner en autonomie.
- Sur beaucoup d'activités ou de temps de vie quotidienne, nous favorisons l'entraide entre les petits et les grands : les grands « prennent sous leurs ailes » un petit. Si celui-ci a besoin d'aide dans la journée ou sur une activité spécifique, le grand va l'accompagner ou l'aider. Les grands se sentent plus responsables et sont fiers de contribuer à l'évolution des plus petits. Néanmoins, des activités spécifiques à chaque groupe sont maintenues pour leur permettent de se retrouver entre enfants du même âge. Ces temps sont différents mais complémentaires à la fois et ils sont tous importants.
- L'espace dans la salle de motricité a été aménagé afin de laisser libre court à l'imagination des enfants : un espace avec la marchande, un espace jeux de sociétés, un espace au sol pour les jeux en bois, un autre espace « petites voitures », des tables pour dessiner ou jouer à des jeux de cartes ou de société. Cet aménagement est fait sur chaque période de vacances. Les enfants peuvent se déplacer sur les différents espaces pour jouer de façon libre. Ils ont le choix de jouer ou non, ils peuvent tout essayer ou rien, ne jouer qu'à un seul endroit s'ils le souhaitent.
- Sur le groupe des plus grands (10-16 ans), des activités spécifiques leur sont proposées. « L'atelier des ados » est un moment qui leur est dédié, axé sur le bricolage et les travaux manuels. Ils se retrouvent entre eux, manipulent des outils spécifiques à leur âge, apprennent à s'en servir et acquièrent de nouvelles techniques. Ils apprennent également à réfléchir par eux-mêmes, à lire un plan, à tester, se tromper, recommencer, aller chercher l'information et à travailler en projet.

E. Favoriser l'ouverture culturelle, intergénérationnelle et sur le territoire

La Maison de l'Enfance à Eglisolles héberge l'accueil de loisirs mais aussi une ludothèque-médiathèque ainsi que des cours de musique, tous deux soutenus par le service Culture de la communauté de communes Ambert Livradois Forez. Nous faisons profiter régulièrement les enfants de l'Accueil de Loisirs des plaisirs de la ludothèque-médiathèque. Nous travaillons régulièrement ensemble.

Pour favoriser l'ouverture culturelle et intergénérationnelle, nous mettons en place plusieurs actions :

- Proposition de temps de lecture sur le temps calme.
- Temps à la ludothèque pour découvrir de nouveaux jeux.

- Séances de cinéma avec le Parc Naturel du Livradois-Forez dans le cadre des ciné-goûter ou projection de films à la Maison de l'Enfance.
- Rencontres avec l'EHPAD de Viverols.
- Organisation d'échanges inter-centres avec les autres structures d'accueil du territoire.
- Visite de lieux emblématiques et patrimoniaux du territoire
- Ateliers artistiques pour développer une sensibilité à différentes formes d'art (dessin, peinture, musique, poésie...)
- Ateliers cuisine pour favoriser la découverte de nouvelles saveurs, l'apprentissage de nouvelles pratiques, la découverte de produits locaux et du « fait maison ». Un accent particulier est évidemment porté sur l'hygiène et les règles HACCP. Les petits autant que les grands mettent la main à la pâte.

F. Sensibiliser à l'éco-citoyenneté et au respect de l'environnement

L'accueil de loisirs contribue à répondre aux enjeux de l'éducation à l'environnement et au développement durable. L'objectif étant que les enfants ne soient plus uniquement spectateurs mais également acteurs, accompagnés par leurs animateurs dans la réalisation de leurs projets individuels ou collectifs afin de devenir des adultes libres, innovants, conscients de leurs responsabilités et de leurs choix, et deviennent solidaires les uns des autres. Pour cela, nous proposons :

- Des animations pour découvrir les milieux naturels qui nous entourent : rivière, forêt, plaine, montagne... l'environnement d'Eglisolles nous permet un large éventail de sites naturels à quelques pas du centre.
- Des balades en forêt, des mini-randos autour de l'Ance ou sur les hauteurs, la visite d'anciens sites volcaniques
- Des animations sur les thématiques du développement durable : énergies renouvelables, changements climatiques, transport doux
- La mise en place d'un potager et des techniques alternatives à la culture conventionnelle : paillage, lasagne, culture sur buttes, engrais organiques...
- Une sensibilisation à la gestion des déchets et au compostage des aliments : nous pesons nos déchets alimentaires destinés au compost pour leur faire prendre conscience de l'impact et de la quantité de déchets engendrés, nous demandons également aux enfants de participer au tri sélectif avec plusieurs poubelles mises en place.
- Des ateliers autour du recyclage :
 - o le recycl'art où des activités artistiques sont proposées en utilisant des matériaux voués à être jetés.
 - o la fabrication de mobiliers utilitaires et/ou décoratifs en bois de palette et en bois issus des déchets de scierie.

V. Les moyens mis en place pour assurer la sécurité des mineurs accueillis

Afin de répondre à ces objectifs, la communauté de communes Ambert Livradois Forez met à notre disposition différents moyens, soit humains, soit matériels.

A. Les moyens humains

1. L'équipe d'animation

Conformément à la législation en vigueur, l'équipe se compose d'animateurs BAFA (50% minimum) et de stagiaires (50% maximum) ou non titulaire (20% maximum). Pour cette période estivale, nous aurons comme animatrices, animateurs : Mélanie SOLEILLANT (non diplômée), Amaya BESSON (Stagiaire BAFA), Sarah ALLARD (BAFA), Malaury LESAGE (BAFA) ; Malaurie DESSAIGNE (BAFA), Mahaut COPPIN (Stagiaire BAFA), Mélanie BARRALLON (BAFA, BSB), Tiphaine MILOUDI-KAST (BAFA), Emma DUGAY (Stagiaire BAFA), Louis BROUSSE (BAFA), Arnaud JULIEN (DUT Animation, BAFA, PSC1, SST), Dayana BESSON (BAFA, PSC1, SST).

Leur rôle est d'offrir un accueil de qualité aux enfants sans aucune distinction, d'assurer leur sécurité physique, morale et affective, de mettre en place un programme d'animation répondant aux objectifs fixés par la CCALF et la Maison de l'Enfance, de respecter le cadre réglementaire et les consignes de fonctionnement du centre.

Ils sont garants de la sécurité affective, physique et psychologique de l'enfant :

- Connaître et respecter les différentes caractéristiques et besoins des enfants en fonction des tranches d'âge.
- Respecter les capacités, l'expression et la créativité de chaque enfant.
- Repérer et accompagner les enfants en difficultés.
- Veiller aux enfants blessés et faire les soins adaptés si nécessaires (soins, sécurité affective, ...).
- Signaler tout comportement et aveu de l'enfant paraissant suspect au responsable de l'Accueil de loisirs.
- Bien énoncer et faire respecter les règles (du jeu, de vie, ...)
- Être un adulte référent.

En temps d'animation :

- Lancer et gérer les temps d'animation (accueil, temps d'échange, temps d'activité, repas...).
- Impulser les transitions.
- Proposer des activités pendant l'accueil.
- Animer les temps des repas.
- Être présent lors des temps de rangement avec les enfants (activité et repas).
- Être actif et anticiper le ménage du soir.
- Proposer des activités en accord avec le projet pédagogique.
- Proposer des activités correspondant aux besoins de chaque enfant (en fonction des tranches d'âge).
- Prévoir un plan B (une ou plusieurs variantes de l'activité).
- Déterminer les points de sécurité.
- Vérifier le matériel nécessaire à l'activité.
- Mettre en place la salle.
- Transmettre les consignes (notamment sécurité).
- Être cohérent dans les différentes étapes de l'activité.
- Susciter l'implication de chaque enfant.
- Veiller aux besoins et aux difficultés des enfants.

- Nettoyer et ranger le matériel (avec les enfants).

2. L'équipe de direction

L'équipe est encadrée par une directrice, Dayana BESSON (BAFD, PSC1, SST), et un directeur adjoint Arnaud JULIEN (DUT Animation, BAFD, PSC1, SST) faisant office d'assistant sanitaire. Leur rôle est de veiller au bon fonctionnement du centre, en coordonnant l'action des animateurs, en assurant le suivi pédagogique, la gestion administrative, le respect des normes et l'accueil des familles. Ils assurent plusieurs fonctions :

- **Fonction relationnelle :** il est important de créer des relations les plus constructives possibles avec les parents, les services extérieurs (prestataires de services, DRJSCS, CAF, PMI, ...)
- **Fonction financière :** Respecter les procédures (bon de commande, validation des devis auprès du directeur de service, suivi de la facturation)
- **Fonction administrative :** la direction gère les dossiers d'inscriptions des enfants, les listes de pointages, les fiches sanitaires.
- **Fonction sanitaire :** l'équipe de direction doit veiller à ce que l'entretien des locaux soit correct, que les enfants puissent se divertir dans de bonnes conditions sanitaires, d'hygiène et de sécurité.
- **Fonction pédagogique :** cette fonction est la fonction principale. Elle est retranscrite dans ce document à travers les objectifs du projet. La direction assure également un rôle de formateur auprès de l'équipe.
- **Gestion de l'équipe d'animation :** La direction est garante du bon déroulement du séjour entre les animateurs, les enfants, les parents et la direction. Elle organise les plannings d'horaires et définit les moments de pause de chaque animateur. Elle élabore le programme d'activités avec son équipe.

Le taux d'encadrement est fixé comme suit sur le temps ALSH :

- 1 animateur pour 8 enfants pour les – de 6 ans
- 1 animateur pour 12 enfants pour les + de 6 ans

Dans le cadre d'activités spécifiques où la surveillance est assurée soit par un maître-nageur sauveteur (piscine, plan d'eau...) soit par un surveillant de baignade (BSB avec mis en place d'une ligne d'eau), le taux d'encadrement est réajusté :

- 1 animateur dans l'eau pour 5 enfants pour les – de 6 ans
- 1 animateur pour 8 enfants pour les + de 6 ans

Réunions et évaluation :

En plus de la réunion préparatoire servant à établir le programme d'animation, un ou plusieurs temps hebdomadaires seront pris pour faire le point sur les événements de la journée passée et celle à venir, en termes d'échange d'informations sur les enfants, les parents et le ressenti de l'équipe, l'évaluation de la semaine écoulée par rapport au document pédagogique afin d'ajuster au mieux son travail et de préparer les activités de la semaine suivante.

Les animateurs stagiaires se verront proposer des évaluations individuelles afin, là aussi, d'ajuster leur travail et également de faire part de leurs remarques. Cela permet aux animateurs stagiaires d'avoir un retour sur le déroulement de leur stage pratique. Ces évaluations ont lieu en fin de semaine.

Les animateurs plus expérimentés aident ces derniers dans leurs progressions.

D'autres entretiens individuels pourront être provoqués par les autres animateurs ou le directeur.

Nous donnons à chaque nouvel animateur un livret d'accueil avec le fonctionnement de l'accueil de loisirs, les objectifs du projet pédagogique ainsi que quelques rappels sur les missions de l'animateur. Cet outil est un appui pour les animateurs afin que l'accueil se passe dans les meilleures conditions possibles.

3. L'équipe polyvalente

Sur les temps d'accueil de loisirs, le cuisinier, Dominique FAY joue un rôle important. Il doit acheter les denrées alimentaires avec le budget qui lui est attribué, établir et préparer les menus, nettoyer et ranger la cuisine. Administrativement, il doit tenir un cahier des menus, des températures (réfrigérateur, plats chauds...), faire des échantillonnages tous les jours, avoir un suivi des fournisseurs et des stocks (respect des normes HACCP). Le budget qui lui est alloué pour chaque repas est de 5€/enfant et 0,50€/enfant pour le goûter.

L'entretien des locaux est assuré par Charlène ROCHE, agent de la Communauté de Communes Ambert Livradois Forez. Un protocole de nettoyage a été mis en place avec des produits adaptés pour les établissements recevant du jeune public. Elle assure également l'entretien des espaces extérieurs et de la chaudière à granulés, ainsi que le transport des enfants pour la navette du soir.

B. Les moyens matériels

L'accueil se déroule à la Maison De l'Enfance à Eglisolles, dans un bâtiment fonctionnel spécialement conçu à destination de l'enfance et de la famille. Ces locaux sont agréés par la D.D.C.S. L'accueil de loisirs dispose d'une autorisation d'accueil de 40 mineurs répartis selon 3 tranches :

- 16 enfants de 3 à 5 ans inclus,
- 31 enfants de 6 à 13 ans inclus,
- 4 pré-adolescents et adolescents de 14 à 16 ans inclus.

Ces locaux se décomposent de la manière suivante :

- Un espace intérieur d'une surface de ~700m² répartis sur 3 niveaux (un ascenseur permet l'accès aux personnes à mobilité réduite).
- Le rez-de-chaussée où se situe l'entrée principale, avec un hall d'accueil permettant aux enfants de ranger leurs vêtements ; ainsi qu'un tableau d'information pour les familles (affichage menus, activités).
- Une salle de motricité pour l'accueil du matin/soir offrant un espace modulable pour des jeux intérieurs, équipée d'une mezzanine que nous avons aménagé en salle pour les ados (accès à partir de l'entrée au collège).

- Un bureau pour l'administratif, une infirmerie avec un lit, une armoire et un placard infirmerie en hauteur.
- La salle de restauration avec un mobilier petits/grands, des sanitaires adjacents, une cuisine équipée avec une réserve séparée, un local personnel, un bureau.
- Le rez-de-jardin où se situent les salles d'activités, avec une salle pour les plus de 6 ans comprenant des sanitaires à accès direct, un local pédagogique, un lavabo pour les activités, un garage adjacent. La salle des moins de 6 ans avec un mobilier adapté, sanitaires à accès direct équipée d'une douche, un local pédagogique, un lavabo pour les activités, une pièce pour le temps calme équipée de couchettes. Au même niveau, il y a le local technique et un local de rangement fermé à clés.
- Le 2^e étage où se situe la ludothèque, ainsi qu'une salle de repos pour le personnel ;
- Un espace extérieur clos permettant d'évoluer en sécurité.
- Un espace extérieur d'une surface de ~2000m² qui sera aménagé en collaboration avec le Parc Naturel Régional, pour en faire un lieu pédagogique (potager, mare pédagogique...) et ludique (jeux, terrain sportif...).

VI. Fonctionnement de l'accueil de loisirs

L'accueil de loisirs est ouvert de 8h à 18h, du lundi au vendredi.

Le mode d'inscription :

Il est « à la carte » :

- Soit en ½ journée (matin ou après-midi) avec ou sans repas.
- Soit en journée avec ou sans repas.

Avec possibilité d'alterner les deux et sans quota de jours par semaine.

L'accueil est proposé de 8h00 à 9h30 le matin et de 16h45 à 18h00 le soir.

En cas de sortie, l'inscription se fait à la journée obligatoirement et le pique-nique est soit fourni par l'accueil de loisirs, soit par les familles.

Les familles inscrivent leurs enfants sur le Portail Famille, accessible sur le site de la Communauté de Communes Ambert Livradois Forez.

Demi-journée sans repas :	8h00-12h00 ou 13h30-18h00
Demi-journée avec repas :	8h00-13h30 ou 12h00-18h00
Journée sans repas :	8h00-12h00 / 13h30-18h00
Journée avec repas :	8h00-18h00

Afin de diffuser l'information aux familles, des brochures sont distribuées dans les écoles, ainsi que par mailing, affichage et site internet.

Transport :

Afin de permettre un accès au plus grand nombre et de palier aux problèmes de mobilité, la CICALF a mis en place un ramassage en minibus le matin et le soir sur les principales communes de la vallée de l'Ance :

- Saint Anthème : départ 8h20 et retour à 17h10
- Saint-Clément de Valorgue : départ 8h30 et retour à 17h00

- Saillant : départ 8h40 et retour à 17h30
- Viverols : départ 9h10 et retour à 17h50
- Sauvessanges : départ 9h00 et retour 18h00

Des arrêts à Saint-Romain et Raffiny sont possibles sur demande.

Sécurité :

L'équipe d'encadrement doit :

- Veiller à ne jamais laisser un enfant sans contrôle visuel ou sans savoir exactement ce que celui-ci fait, connaître les consignes de sécurité en termes d'évacuation, de circulation et d'accident.
- Lors de chaque sortie, les animateurs doivent signaler le départ et la destination ; ils seront en possession d'une trousse à pharmacie, d'eau, de la liste des enfants et d'un moyen de communication (dans tous les cas, chacun doit connaître le nombre et la liste nominative des enfants dont il a la responsabilité de manière à assurer la sécurité à l'intérieur du centre et à contrôler la présence des enfants).

Infirmierie :

Les soins sont consignés sur le registre d'infirmierie. Aucun médicament ne peut être administré - sauf cas particulier avec certificat médical par l'assistant sanitaire (le directeur).

L'équipe d'animation et le cuisinier sont mis au courant des problèmes médicaux ou allergies alimentaires que peuvent avoir certains enfants par le biais des fiches sanitaires mais aussi par un affichage à l'infirmierie, en cuisine et dans le bureau du directeur.

Certains enfants ont des P.A.I. – Projet d'Accueil Individualisé. Ces enfants sont bien sûr pris en charge par l'assistant sanitaire avec les mêmes règles de fonctionnement que dans le cadre scolaire : ordonnance du médecin, médicaments, marche à suivre en cas de problème.

Un local infirmierie avec du petit matériel de soin, ainsi que des trousse de secours pour les sorties permettent à l'équipe d'animation de palier aux petits bobos du quotidien.

VII. La répartition des temps d'activités et de repos

Journée type :

8h00-9h30 : accueil des familles (au centre ou sur les points de ramassage)

Ce temps permet aux enfants de commencer la journée dans les meilleures conditions possibles et cela passe par un réel accueil de bienvenue et de manière échelonnée ; c'est un moment d'éveil qui est bel et bien un temps d'animation et non de garderie. L'équipe d'animation propose de la lecture, des jeux de sociétés, des activités de dessin et de coloriage, des activités manuelles, des jeux libres calmes...

Un animateur accueille les familles, note les heures d'arrivée des enfants sur la feuille de présence et fait le lien avec les familles.

Suivant le nombre d'enfants, des animateurs sont placés dans la salle motricité pour accueillir et jouer avec les enfants. Certains peuvent être détachés pour préparer la mise en place de l'activité, toujours dans le respect du taux d'encadrement.

Pour les activités extérieures, les animateurs veillent à ce que les enfants portent l'équipement adéquat en fonction de la météo et de l'activité.

9h30 : présentation de la journée – début des activités

L'équipe d'animation présente les activités de la demi-journée et rappelle les règles de vie.

Les enfants sont répartis par groupes d'âges :

- Groupe des petits : 3 à 5 ans
- Groupe des moyens-grands : 6 à 9 ans
- Groupe pré-ados / ados : 10 à 16 ans

Les petits/moyens/grands peuvent être regroupés si les effectifs le permettent ainsi que lors de certaines occasions (grand jeu, spectacle, sorties...).

Nous pouvons, à titre exceptionnel, changer un enfant de groupe si celui-ci se sent mieux ailleurs ou pour réunir des fratries.

En cas de présence d'enfant en situation de handicap un animateur référent supplémentaire est mis à disposition et une vidéo pédagogique tel que « mon ami Tom » sensibilisant les enfants à la différence peut être projetée en cas de besoin.

Si sur le programme il est inscrit « activités au choix » ou « fais ce qu'il te plaît », ce sont les enfants qui font des propositions d'activités soumises au vote collectif.

Si l'équipe d'animation propose plusieurs activités différentes sur un même temps, ce sont les enfants qui s'inscrivent sur l'activité de leur choix mais n'ont pas la possibilité de changer d'activité en cours de route.

L'installation se fait avec les enfants, tout comme son rangement.

Régulièrement, les tranches d'âges sont mélangées afin de favoriser l'échange entre les enfants à l'occasion d'activités, de sorties, de rencontre inter-centres.

11h30 – 12h00 : fin des activités- jeux, temps libre et départ demi-jour matin

L'équipe veille à ce que les enfants soient bien allés aux sanitaires et se soient lavés les mains avant de passer à table.

12h00 : repas

Un animateur prend en charge le jeu du midi déterminant les rôles de chacun (animateurs/enfants) dans l'organisation intégrale du déroulement du repas.

Les enfants s'investissent en servant et en débarrassant les repas.

Les animateurs mangent avec les enfants afin de pouvoir favoriser l'entraide et permettre d'échanger avec les enfants sur les activités du matin ou des activités à venir.

13h15 : fin du repas, départ temps calme

Les enfants de - de 6 ans : ils quittent le réfectoire accompagnés de leurs animateurs référents car ils ont besoin pour certains de faire la sieste. L'équipe leur propose une histoire ou de la musique douce ou un conte animé. Le groupe est séparé en deux. Les enfants qui souhaitent ou qui ont besoin de faire la sieste dorment et ceux qui n'ont pas envie ou pas besoin de dormir font des activités calmes (feuilleter un livre, dessiner...).

Ce temps doit-être un moment de repos où la prise en compte des rythmes de chacun est primordiale.

Les enfants de + de 6 ans : Un temps calme est instauré après chaque repas. Ce temps débute par un temps lecture de 15-20 minutes (voir plus) où chaque enfant va choisir un livre dans la bibliothèque de la Maison de l'Enfance. Les enfants sont libres de choisir un livre qui les intrigue et les inspire.

D'un point de vue social, la lecture est essentielle pour les enfants pour structurer sa pensée, être compris par les autres et reconnu par ses pairs. En effet, elle est l'outil indispensable dont l'enfant doit se saisir pour s'épanouir au sein de la société.

Lire, permet aussi à l'enfant de s'ouvrir au monde. Rêver, imaginer, s'évader, s'émouvoir, s'identifier. Les enfants peuvent en prendre conscience lorsqu'ils sont confrontés à la lecture. Nous leurs présentons comme une activité ludique et faisons en sorte qu'elle soit régulière. Pour nous le plus important c'est de donner ou redonner le goût de la lecture aux enfants, il est essentiel de leurs montrer qu'ils peuvent prendre du plaisir à lire.

Les jeunes, en toute autonomie et sans aucune pression, peuvent lire le livre qu'ils souhaitent, à son rythme. Et, c'est dans c'est moment-là, que l'enfant peut commencer à ressentir les joies de la lecture. Un sentiment que nous espérons secrètement qu'il tentera peut-être de retrouver chez lui, en prenant l'initiative de continuer sa lecture à la maison. Nous pensons, qu'autant les jeunes enfants que les pré-adolescents mais aussi les adolescents peuvent tirer parti de lire 20 minutes par jour. Que ce soit en les aidant à comprendre mieux le monde, en améliorant leur rendement académique, en découvrant leur potentiel imaginaire et créatif ou, simplement, en profitant de la lecture d'un bon livre.

Si des enfants montrent des signes évidents de fatigue, ils ont la possibilité de se reposer dans la salle appropriée à la sieste n'importe quand dans la journée si le taux d'encadrement le permet.

13h00-13h30 : accueil des enfants inscrits en demi-journée ou départ d'enfant inscrit en demi-journée matin avec repas.

Les familles sonnent à la porte et peuvent ainsi récupérer ou emmener leurs enfants suivant la formule qu'ils ont choisi d'utiliser.

14h00 : temps d'activités (même procédé que le matin)

Entre 16h00 et 16h30 : goûter (horaire modulable en fonction de l'activité et même procédé que pour les repas du midi).

Régulièrement le goûter est confectionné par les enfants sur un temps d'atelier cuisine prévu à cet effet.

16h45-18h00 : accueil des familles et départ navette

Ce temps répond au même objectif que le temps d'accueil du matin.

Ce temps est important parce qu'il permet de recueillir les impressions de la journée, d'avoir une relation privilégiée avec l'enfant et d'échanger avec les parents.

18h00 : fin de la journée

Rangement, nettoyage et fermeture du bâtiment. Préparation de la journée du lendemain si besoin.

De manière générale, il est demandé à chacun (tant adulte qu'enfant) d'adopter une attitude bienveillante et respectueuse vis-à-vis des autres ; Il s'agit ici, d'établir un climat de confiance et de solidarité où chacun peut trouver sa place.

VIII. La participation des enfants sur les temps d'activités et de vie quotidienne

Comme abordé auparavant, les enfants sont acteurs de leurs vacances, autant sur les activités que sur les temps de vie quotidienne :

- Les tâches pendant le repas
- Les activités « Fais ce qu'il te plaît »
- Le choix à l'enfant de faire ou non l'activité proposée
- Les règles de vies, créées et revotées à chaque période par les enfants
- Des « permis » pour les moyens-grands et les ados pour l'utilisation de matériel spécifique en autonomie
- L'atelier des ados
- L'aménagement de l'espace
- Le choix des activités ou des sorties pour de futures vacances

L'accueil de loisirs devient non seulement un espace de jeu, d'amusement, mais également un espace de sociabilisation, de construction de pensées, de responsabilisation. L'enfant devient moteur, constructeur de projets, il prend des initiatives. Il apprend à vivre en collectivité, à partager ses idées, à être autonome, il se forge sa propre façon de penser, tout en respectant celle des autres. Il participe pleinement à la vie de ses vacances.

IX. Le programme des activités proposées

1. Semaine du 7 au 11 juillet

		Nature & Environnement				
		Lundi 7	Mardi 8	Mercredi 9	Jeudi 10	Vendredi 11
Matin	3-5 ans	Balade Nature	Nuage Rigolo Nuage et arc-en-ciel	Jeu du recyclage Recyclage	Exprime-toi avec l'argile	Prabouré
	6-9 ans	Fabrique ton animal Animaux en perles à repasser	Cake à la myrtille avec Ophélie	Sortie à St Sauveur en La Sagne	Ma planète idéale	
	10 ans et +	Fais ce qu'il te plaît	Course d'orientation le village relief	Sortie à St Sauveur en La Sagne	Rugby Touché	
Midi		Repas	Repas	Repas Pique-nique pour les 6-17 ans	Repas	Pique-nique
Après-midi	3-5 ans	Arbre multicolore Arbre en couleur avec des empreintes	Expression en peinture	Parcours Motricité	Allons sauver Marianne	Prabouré
	6-9 ans	Tèque	Antotype avec Ophélie	Sortie à St Sauveur en La Sagne	Les 4 énigmes de la forêt	
	10 ans et +	Tèque	Céci-foot	Sortie à St Sauveur en La Sagne	Fais ce qu'il te plaît	

Balade Nature

Les enfants partent en promenade dans la nature, à la découverte de la faune et de la flore locales. Une activité qui stimule l'observation et l'éveil à l'environnement.

- Sensibilisation à la nature
- Développement de l'observation
- Activité physique douce

Arbre multicolore (arbre en couleur avec des empreintes)

Activité artistique où les enfants font le contour de leur main pour faire le tronc et les branches de l'arbre. Ensuite ils prennent des coton-tige et ils font des points de peinture pour faire les feuilles.

- Développement de la motricité fine
- Créativité et expression artistique
- Sensibilisation aux saisons

Nuage rigolo (nuage et arc-en-ciel)

Les enfants créent un décor nuageux et coloré en réalisant un arc-en-ciel avec différents matériaux (papier, peinture, coton...).

- Développement de l'imagination
- Reconnaissance des couleurs
- Motricité fine

Expression en peinture

Liberté totale pour les enfants de peindre ce qu'ils souhaitent, en utilisant pinceaux, rouleaux, ou même leurs mains !

- Expression des émotions
- Liberté créative
- Confiance en soi

Jeu du recyclage

Le but est de créer différentes poubelles avec les enfants pour qu'ils les peignent ou colorient de la bonne couleur. Ensuite ils doivent placer les déchets dans la bonne poubelle et gagner des points s'ils réussissent. Nous prendrons de vrais déchets comme le plastique et imprimerons les déchets alimentaires par exemple.

- Sensibilisation à l'environnement
- Connaissance scientifique
- Réflexion écocitoyenne

Parcours Motricité

Installation d'un parcours d'obstacles variés pour développer la coordination et la motricité globale.

- Coordination et motricité globale
- Dépassement de soi
- Activité physique

Exprime-toi avec l'argile

Les enfants manipulent de l'argile pour créer des formes, objets ou sculptures selon leurs envies.

- Développement du toucher
- Créativité
- Concentration

Allons sauver Marianne

Jeu coopératif où les enfants partent à la recherche de Marianne, en résolvant des énigmes et en relevant des défis ensemble, afin de sauver Marianne des mains du terrible Sherif.

- Travail en équipe
- Esprit de coopération
- Résolution de problèmes

Fabrique ton animal (*Animaux en perles à repasser*)

Les enfants créent des animaux colorés en utilisant des perles à repasser. Ils placent les perles sur une plaque pour former une silhouette d'animal, puis les fixent à la chaleur.

- Développement de la motricité fine
- Stimulation de la créativité
- Renforcement de la concentration

Tèque

Les enfants jouent à la tèque, un jeu collectif proche du baseball. L'objectif est de frapper une balle avec une batte et de courir pour marquer des points sans se faire éliminer.

- Esprit d'équipe
- Coordination motrice
- Activité physique

Cake à la myrtille avec Ophélie

Les enfants cuisinent un délicieux cake à la myrtille en suivant les étapes guidées par Ophélie, du service Patrimoine de la Communauté de Communes Ambert Livradois Forez. Chacun participe à la préparation, au dosage et à la décoration.

- Apprentissage culinaire
- Travail en groupe
- Autonomie

Antotype avec Ophélie

À l'aide de jus de fruits ou de légumes, les enfants créent des images photosensibles sur papier. Ils utilisent des objets naturels pour créer des impressions en lumière.

- Découverte scientifique
- Expression artistique
- Lien avec la nature

Sortie à St Sauveur en La Sagne

Les enfants partent en excursion à St Sauveur en La Sagne pour découvrir la nature environnante. Au programme : balade, observation et jeux en plein air le matin, puis nous participerons à une animation sur la nature avec Audrey, du service Environnement de la Communauté de Communes Ambert Livradois Forez.

- Éveil à la nature
- Activité physique
- Cohésion de groupe

Ma planète idéale

Les enfants imaginent et dessinent une planète de rêve. Ils y ajoutent des éléments de récupération pour créer des reliefs ou des textures.

- Créativité
- Expression personnelle
- Sensibilisation écologique

Les 4 énigmes de la forêt

La Forêt Enchantée est menacée ! Un magicien malveillant, connu sous le nom de Maître Polluteur, a lancé un sort pour assécher la forêt et faire disparaître tous les animaux et les plantes. Seuls les Protecteurs de la Nature (les enfants) peuvent sauver la forêt en résolvant une série d'énigmes et en trouvant qui est Maître Polluteur.

- Esprit de déduction
- Coopération
- Orientation

Fais ce qu'il te plaît

Un moment de loisir libre où les enfants peuvent choisir parmi différentes activités mises à leur disposition, comme le dessin, les jeux de société, la lecture, ou des jeux extérieurs selon leurs envies.

- Encouragement de l'autonomie et des choix personnels.
- Exploration des intérêts individuels.

- Détente et interaction sociale.

Course d'orientation - le village relief

Les enfants doivent s'orienter à l'aide de cartes et d'indices dans une version en relief du village. Une activité qui demande observation et logique.

- Lecture de carte
- Travail en équipe
- Sens de l'observation

Céci-foot

Les enfants découvrent le football adapté aux personnes malvoyantes, en utilisant un ballon sonore et des bandeaux sur les yeux.

- Sensibilisation au handicap
- Développement sensoriel
- Esprit d'équipe

Cyanotype

Les enfants créent des images en bleu profond en utilisant la lumière du soleil et des produits photosensibles. Une initiation artistique et scientifique.

- Découverte technique
- Expérimentation
- Création artistique

Hockey sur gazon

Les ados apprendront les règles de base du hockey, les techniques de manipulation de la crosse, et participeront à des matchs amicaux. Cette activité favorise le développement des compétences sportives, la coopération et le travail d'équipe.

- Activité physique
- Esprit d'équipe et respect
- Confiance en soi

Rugby Touché

Les enfants jouent au rugby sans contact. Le jeu repose sur la rapidité, la stratégie et la coopération.

- Esprit sportif
- Respect des règles
- Activité physique

Parc d'activités de montagne de Prabouré

Le parc d'activités de Prabouré est un parc de loisirs situé dans la vallée de l'Ance. Il propose une variété d'activités de plein air, comme la tyrolienne, la via-ferrata, la trottinette de descente, des structures gonflables et des chasses au trésor. C'est un endroit idéal pour passer une journée en plein air, se divertir et profiter de la nature.

- Activité physique
- Dépassement
- Esprit d'aventure

2. Semaine du 15 au 18 juillet

		Nature & Environnement				
		Lundi 14	Mardi 15	Mercredi 16	Jeudi 17	Vendredi 18
Matin	3-5 ans	Férieré	Observation des insectes du jardin avec Claire Guetta	La course aux insectes	Sablés d'été	Vallée des Saints à Boudes
	6-9 ans		Babou le kangourou	Collecte de plante Balade Cueillette	Intercentre Défi Bateau construction	
	10 ans et +		Brico-déco	Code Name	Intercentre Défi Bateau construction	
Midi			Repas	Repas	Repas	Pique-nique
Après-midi	3-5 ans		Tourbillon de jeux musicaux	Empreinte indélébile naturelle	Farandole de petits jeux	Vallée des Saints à Boudes
	6-9 ans		Observation des insectes et des arbres avec Claire Guetta	Classe ton herbier Herbier	Intercentre Défi Bateau mise à l'eau	
	10 ans et +	Sport Co	Pétanque	Intercentre Défi Bateau mise à l'eau		

Observation des insectes du jardin avec Claire Guetta

Les enfants explorent le jardin avec Claire Guetta pour observer de près les insectes. Munis de loupes et de boîtes d'observation, ils découvrent la diversité du monde des petites bêtes.

- Découverte du monde vivant
- Développement de la curiosité scientifique
- Sensibilisation à l'environnement

Tourbillon de jeux musicaux

Les enfants participent à une série de jeux rythmés, de danse et de musique, favorisant l'expression corporelle et la coordination auditive et motrice.

- Sens du rythme
- Sens de l'écoute
- Expression corporelle

La course aux insectes

Grand jeu où les enfants doivent retrouver 8 insectes (en images) à partir d'indices.

- Apprentissage ludique
- Développement de la curiosité scientifique
- Sensibilisation à l'environnement

Empreinte indélébile naturelle

À l'aide de feuilles, fleurs et autres éléments naturels, les enfants créent des œuvres artistiques en « imprimant » ces éléments dans de la pâte à sel.

- Développement de la motricité fine
- Concentration et patience
- Expression artistique

Sablés d'été

Les enfants cuisinent de délicieux sablés, décorés avec des formes amusantes.

- Compétences de base en cuisine
- Développement de la motricité fine
- Concentration et attention

Farandole de petits jeux

Une série de petits jeux extérieurs ou intérieurs qui développent la cohésion de groupe, la motricité et la bonne humeur générale.

- Activité physique
- Respect des règles
- Esprit d'équipe

Babou le kangourou

Une activité ludique dans laquelle les enfants aident Babou le kangourou à retrouver sa maison, à travers des parcours, des énigmes et des défis physiques.

- Activité physique
- Respect des règles
- Esprit d'équipe

Observation des insectes et des arbres avec Claire Guetta

Claire Guetta guide les enfants dans une observation attentive de la nature : insectes, feuillages et arbres du jardin sont explorés à la loupe.

- Découverte du monde vivant
- Développement de la curiosité scientifique
- Sensibilisation à l'environnement

Collecte de plantes (*Balade Cueillette*)

Les enfants partent pour une balade en pleine nature avec pour mission de cueillir des éléments naturels (fleurs, feuilles, herbes) qui serviront plus tard à des ateliers manuels ou sensoriels.

- Activité physique
- Sensibilisation à l'environnement
- Observation attentive de l'environnement

Classe ton herbier

Les enfants sélectionnent et collectent des feuilles ou plantes lors d'une promenade, qu'ils font sécher et fixent dans un herbier personnalisé.

- Sensibilisation à l'environnement
- Connaissance de la biodiversité
- Apprentissage en plein air

Inter centre Défi Bateau : construction

Les enfants construisent des petits bateaux en utilisant des matériaux recyclés divers et variés.

- Créativité artistique
- Compétences manuelles en bricolage
- Développement de la motricité fine

Inter centre Défi Bateau : mise à l'eau

Après avoir construit leur bateau, les enfants le mettent à l'eau pour tester sa flottabilité et sa solidité lors d'un grand défi amical sur la rivière Ance.

- Connaissance scientifique
- Expérimentation
- Respect de l'environnement

Brico-déco

Atelier de bricolage où les ados confectionnent divers objets et décorations à partir de matériaux variés : papier, carton, bois...

- Créativité
- Expression artistique et imagination
- Sensibilisation au recyclage et à la récupération

Sports collectifs

Les enfants sont répartis en équipes pour pratiquer un sport collectif, où ils doivent coopérer pour atteindre un objectif commun.

- Esprit d'équipe
- Activité physique
- Respect des règles

Code Name

En petits groupes, les enfants jouent à ce jeu de réflexion où ils doivent retrouver des mots en se basant sur des indices donnés par leur coéquipier.

- Logique
- Communication
- Esprit d'analyse

Pétanque

Les ados apprennent à lancer les boules avec précision pour se rapprocher du cochonnet. L'activité peut se faire de manière ludique ou en petit tournoi.

- Précision
- Patience
- Respect de l'adversaire

Vallée des Saints à Boudes

Les enfants découvrent ce site naturel où alternent des formations géologiques remarquables : cheminées de fées, cirques et falaises multicolores. La sortie mêle marche, observation, et échanges autour du patrimoine local.

- Découverte du patrimoine local
- Sens de l'observation
- Respect de l'environnement

3. Semaine du 21 au 25 juillet

		Activités de pleine nature				
		Lundi 21	Mardi 22	Mercredi 23	Jeudi 24	Vendredi 25
Matin	3-5 ans	Coucher de soleil Peindre le ciel	Mission Cabanes Sauvages Cabanes dans les bois	Mission Cabanes Sauvages Cabanes dans les bois	La forêt magique	Plan d'eau de la Chaise-Dieu
	6-9 ans	Ca coule ou ça flotte ?			Les petits chefs gourmands Gâteau au yaourt et pépites de chocolat	
Midi		Repas	Repas	Repas	Repas	Pique-nique
Après-midi	3-5 ans	Arc en ciel de jeux	Mission Cabanes Sauvages Cabanes dans les bois	Mission Cabanes Sauvages Cabanes dans les bois	Olympiades de l'eau	Plan d'eau de la Chaise-Dieu
	6-9 ans	Les maîtres du pliage Origami				

Coucher de soleil (Peindre le ciel)

Les enfants peignent un coucher de soleil, tel qu'ils l'imaginent. Ils collent ensuite une photo d'eux en train de faire du parapente sur leur coucher de soleil

- Observation
- Expression artistique
- Patience et concentration

Arc en ciel de jeux

Petits jeux en extérieurs : balle au camp, montrez vos orteils, dauphin dauphine, jeu du serpent.

- Amusement
- Esprit d'équipe
- Coordination

Mission Cabanes Sauvages (Cabanes dans les bois)

Les enfants construisent des cabanes avec des éléments naturels (branches, feuillage, etc) en pleine nature, tout en respectant l'environnement.

- Esprit d'aventure
- Créativité et imagination
- Compétences manuelles

La forêt magique

Jeu musical où les enfants forment des groupes qui auront chacun le nom d'un animal. A l'appel de leur animal, le groupe doit s'arrêter de bouger alors que les autres groupes doivent continuer de danser.

- Sens du rythme
- Sens de l'écoute

- Expression corporelle

Olympiades de l'eau

Plusieurs mini-jeux d'adresse et de vitesse à base d'eau (courses de gobelets, relais, transport d'eau, etc.) sont organisés par équipes.

- Amusement
- Esprit d'équipe
- Coordination

Ça coule ou ça flotte ?

Petites expériences ludiques autour des sciences : les enfants testent différents objets dans l'eau pour comprendre les notions de flottaison et de densité.

- Expérimentation
- Raisonnement
- Esprit scientifique

Les maîtres du pliage (Origami)

Les enfants apprennent à plier du papier pour créer des formes variées (animaux, fleurs, objets), en suivant des modèles adaptés à leur âge.

- Patience
- Motricité fine
- Concentration

Mission Cabanes Sauvages (Cabanes dans les bois)

Activité décrite précédemment (voir ci-dessus)

Gâteau au yaourt et pépites de chocolat

Les enfants réalisent un gâteau simple en suivant une recette. Ils mesurent, mélangent et cuisent en petits groupes, avant de déguster ensemble.

- Compétences de base en cuisine
- Développement de la motricité fine
- Concentration et attention

Olympiades de l'eau

Activité décrite précédemment (voir ci-dessus)

Plan d'eau de la Chaise-Dieu

Les enfants profitent d'une journée au plan d'eau : promenade, jeux de plein air, découverte de la faune et de la flore, pique-nique, baignade.

- Découverte du patrimoine local
- Amusement et détente
- Confiance en soi et gestion des peurs

4. Semaine du 28 juillet au 1^{er} août

		Activités de pleine nature					
		Lundi 28	Mardi 29	Mercredi 30	Jeudi 31	Vendredi 1er	
Matin	3-5 ans	Loup y-es-tu ? Jeux extérieurs	Peinture nature	Le relais des aventuriers de la montagne	Jeu musical chanté	Lac du Bouchet	
	6-9 ans	Vitraux colorés Papier vitrail	Course d'orientation	Les petits chefs gourmands Salade de fruits	Surprise !		
	10 ans et +	Rugby Touché	Dépense-toi !	Ultimate Frisbee	Tchouk-ball		
Midi		Repas	Repas	Repas	Repas	Pique-nique	
Après-midi	3-5 ans	Crée ton papillon	Croquet	Olympiades	Splash Jeux d'eau "Splash"	Lac du Bouchet	
	6-9 ans	Prends ton rôle à cœur Jeux d'expression "J'ai -> qui a"	Fais ce qu'il te plaît	Cabanes dans les bois	Plouf Jeux d'eau "Splash"		
	10 ans et +	Fais ce qu'il te plaît	Battle de mime	Among us	Bracelet Brésilien		

Loup y-es-tu ? (Jeux extérieurs)

Les enfants participent à une série de jeux en plein air (courses, relais, cache-cache, etc.) favorisant le mouvement et la cohésion.

- Coordination et motricité globale
- Dépassement de soi
- Activité physique

Crée ton papillon

Les enfants vont se dessiner en papillon avec leur photo et ils doivent dessiner des ailes et des antennes de papillon.

- Motricité fine
- Imagination
- Observation du vivant

Peinture Nature

Activité de création qui consiste à enduire de peinture des fleurs, des feuilles, des fruits ou des légumes pour des créations artistiques naturelles et originales.

- Créativité
- Sensibilité à la nature
- Expression artistique

Croquet

Le croquet est un sport d'extérieur, pratiqué en principe sur gazon dont le but est de faire parcourir sa boule en bois, le plus rapidement possible, en la faisant avancer par un maillet.

- Coordination et motricité globale
- Détente
- Respect des règles

Le relais des aventuriers de la montagne

Activité sportive de motricité où les aventuriers formeront des équipes et devront récupérer des objets pour équiper leur camp de base

- Esprit d'équipe
- Endurance
- Coordination et motricité globale

Olympiades

Compétitions amicales par équipes autour de mini-défis sportifs ou ludiques : adresse, vitesse, équilibre, réflexion.

- Coopération
- Esprit de compétition
- Respect des règles

Jeu musical chanté

Les enfants participent à des jeux de rythme et de chant (statues musicales, chansons à gestes, relais en musique...).

- Sens du rythme
- Expression corporelle
- Écoute active

Jeux d'eau « Splash »

Activités rafraîchissantes : courses avec éponges, jets d'eau, parcours mouillés, jeux de lancer...

- Coordination
- Détente
- Esprit d'équipe

Vitraux colorés (Papier vitrail)

Les enfants créent de magnifiques vitraux à partir de papier calque, papier coloré et colle. Ces créations sont suspendues aux fenêtres pour décorer et illuminer le centre.

- Développer la motricité fine et la précision
- Stimuler la créativité artistique
- Favoriser la patience et l'attention au détail

Prends ton rôle à cœur (Jeux d'expression "J'ai → Qui a ?")

Les enfants participent à un jeu de rôle où chacun possède une carte qui lui donne une action à faire mais également une instruction temporelle pour le faire. Chacun doit donc écouter les autres attentivement. Le but est de renforcer la coopération et l'écoute.

- Encourager l'expression orale
- Favoriser la communication

- Développer l'écoute active et le respect des règles

Course d'orientation à Églisolles

Munis de cartes, les enfants partent à la recherche de balises cachées dans le village d'Eglisolles.

- Sens de l'orientation
- Travail d'équipe
- Esprit d'initiative

Fais ce qu'il te plaît (*activités libres choisies*)

Temps libre où les enfants choisissent parmi plusieurs ateliers proposés : jeux, dessin, lecture, construction, etc.

- Autonomie
- Prise d'initiative
- Expression personnelle

Salade de fruits

Atelier cuisine où les enfants lavent, coupent et assemblent différents fruits pour créer une salade colorée et vitaminée.

- Compétences de base en cuisine
- Développement de la motricité fine
- Concentration et attention

Cabanes dans les bois

(Activité déjà décrite précédemment. Voir ci-dessus.)

Jeux d'eau "Plouf"

Activités rafraîchissantes : courses avec éponges, jets d'eau, parcours mouillés, jeux de lancer...

- Coordination
- Détente
- Esprit d'équipe

Rugby touché

Matches de rugby simplifié où les plaquages sont remplacés par des touches pour plus de sécurité.

- Coopération
- Esprit sportif
- Stratégie

Fais ce qu'il te plaît

Temps libre où les enfants choisissent parmi plusieurs ateliers proposés : jeux, dessin, lecture, construction, etc.

- Autonomie
- Prise d'initiative
- Expression personnelle

Dépense-toi (*Parcours santé*)

Les enfants évoluent sur un parcours avec obstacles, défis physiques, petits jeux d'adresse ou d'équilibre.

- Motricité globale
- Endurance
- Esprit de défi

Battle de mimes

Deux équipes s'affrontent sur des thèmes variés en mimant le plus rapidement possible des objets, personnages ou actions.

- Expression corporelle
- Imagination
- Esprit de groupe

Ultimate Frisbee

Jeu d'équipe où les enfants doivent se faire des passes avec un frisbee pour atteindre une zone de but sans le faire tomber.

- Coordination
- Respect des règles
- Esprit d'équipe

Among Us

Jeu inspiré du célèbre jeu vidéo : les enfants jouent le rôle d'équipiers ou d'imposteurs et doivent accomplir des missions tout en découvrant qui sabote le groupe.

- Stimuler l'observation et la stratégie.
- Renforcer la coopération et le travail d'équipe.
- Développer la logique et la déduction.

Tchouk-ball

Jeu dynamique où les enfants lancent une balle sur un trampoline (cadre) pour marquer des points, sans contact physique.

- Réflexes
- Coopération et esprit d'équipe
- Respect de l'adversaire

Bracelet brésilien

Les enfants tressent des bracelets colorés pour créer un bijou personnalisé.

- Motricité fine
- Patience
- Concentration

Lac du Bouchet (*sortie nature*)

Les enfants passent une journée au lac du Bouchet, où ils participent à des activités de plein air et des jeux. Nous pourrions profiter du lieu pour une séance de baignade, où ils apprendront à être à l'aise dans l'eau, à flotter, à se déplacer et à jouer en toute sécurité. Cette activité se déroule dans un espace balisé sous la supervision d'un maître-nageur.

- Activité physique
- Confiance en soi, encourager l'assurance et la gestion des peurs.
- Découverte locale

5. Semaine du 4 au 8 août

		Indiana Jones				
		Lundi 4	Mardi 5	Mercredi 6	Jeudi 7	Vendredi 8
Matin	3-5 ans	Le serpent de la montagne	Ludothèque	Jeux musicaux	Les biscuits du temple perdu	Tous à la plage ! Plage de l'Ance
	6-9 ans	Lego Master	Brico-Déco des aventuriers	Fossiles de dino	Les archéologues contre les voleurs de statues	
Midi		Repas	Repas	Repas	Repas	Pique-nique
Après-midi	3-5 ans	Le trésor des templiers Chasse au trésor	Au fil de l'eau	Indiana Jones et les pièges aquatiques	Les contes cachés dans le temple	Tous à la plage ! Plage de l'Ance
	6-9 ans	Fais ce qu'il te plaît	A la recherche de l'œil d'Horus	Deviens archéologue	L'aventure d'Indiana Jones	

Le serpent de la montagne

Les enfants participent à un jeu collaboratif où ils forment une ronde, l'un d'eux est le serpent et il cherche à retrouver sa queue.

- Développer l'imaginaire collectif
- Favoriser l'esprit d'équipe
- Travailler la coordination motrice

Le trésor des templiers (*Chasse au trésor*)

Les enfants résolvent des petites énigmes qui leurs donnent des morceaux de cartes. Une fois celle-ci entièrement reconstituée, ils pourront trouver le trésor.

- Renforcer la coopération et l'esprit d'équipe
- Stimuler la logique et la réflexion
- Résolution de problèmes

Ludothèque

Les enfants choisissent librement parmi un large panel de jeux de société et de jeux de construction mis à disposition.

- Encourager l'autonomie et le libre choix
- Favoriser les interactions sociales
- Développer la logique et les règles du vivre ensemble

Au fil de l'eau

Activités rafraîchissantes : courses avec éponges, jets d'eau, parcours mouillés, jeux de lancer...

- Coordination
- Détente
- Esprit d'équipe

Jeux musicaux

Les enfants participent à des jeux de rythme et de chant (statues musicales, chansons à gestes, relais en musique...).

- Sens du rythme
- Expression corporelle
- Écoute active

Indiana Jones et les pièges aquatiques

Un grand jeu d'aventure/chasse au trésor où les enfants doivent franchir des épreuves autour de l'eau pour récupérer un artefact sacré.

- Favoriser la coopération
- Développer l'endurance et l'agilité
- Stimuler l'imaginaire collectif

Les biscuits du temple perdu

Atelier cuisine où les enfants confectionnent des biscuits.

- Compétences de base en cuisine
- Développement de la motricité fine
- Concentration et attention

Les contes cachés dans le temple

Lecture interactive et mise en scène de contes mystérieux. Les enfants écoutent des histoires racontées par les animateurs, ils doivent ensuite retrouver des objets en lien avec l'histoire.

- Stimuler l'imaginaire et le goût des histoires
- Encourager l'expression orale
- Travailler l'écoute et la compréhension

Tous à la plage ! (*Plage de l'Ance*)

Sortie au bord de la rivière : jeux de plage, baignade surveillée, jeux collectifs sur le sable.

- Développer l'aisance aquatique
- Favoriser le jeu libre et collectif
- Découvrir un environnement naturel

Lego Master

Les enfants relèvent des défis de construction en équipe avec des briques Lego : tours, ponts, créatures... créativité et précision sont au rendez-vous.

- Stimuler la créativité et l'imagination
- Développer la motricité fine
- Renforcer la coopération

Fais ce qu'il te plaît

Un moment où les enfants choisissent librement une activité parmi plusieurs proposées (dessin, lecture, jeux calmes...).

- Encourager l'autonomie

- Favoriser la détente et le bien-être
- Développer la prise d'initiative

Brico-Déco des aventuriers

Création d'objets et de décorations en lien avec les explorateurs : jumelles, cartes anciennes, chapeaux d'aventuriers...

- Développer l'imaginaire
- Travailler la précision et la motricité
- Encourager la concentration

À la recherche de l'œil d'Horus

Un grand jeu type chasse au trésor mêlant parcours de motricité, énigmes, défis. Les enfants résolvent des énigmes et cherchent l'œil perdu d'Horus.

- Développer l'endurance et l'agilité
- Stimuler la logique et la réflexion
- Résolution de problèmes

Fossiles de dino

Atelier scientifique et manuel où les enfants fabriquent des fossiles de dinosaures en pâte à sel

- Favoriser la curiosité scientifique
- Développer la créativité manuelle
- Travailler la patience

Deviens archéologue

Mise en scène d'un chantier de fouilles où les enfants vont chercher les fossiles de dinosaures comme de vrais archéologues.

- Apprendre à observer et déduire
- Stimuler l'intérêt pour l'histoire
- Favoriser l'esprit d'enquête

Les archéologues contre les voleurs de statues (*gendarmes/voleurs*)

Jeu de poursuite où les enfants incarnent des archéologues devant protéger une statue précieuse des voleurs.

- Encourager le travail d'équipe
- Développer l'imaginaire et le jeu symbolique
- Travailler l'attention et la stratégie

L'aventure d'Indiana Jones

Une course parsemée d'épreuves physiques et d'énigmes à résoudre pour récupérer un artefact légendaire.

- Développer la motricité globale
- Renforcer l'esprit d'équipe
- Stimuler la résolution de problèmes

6. Semaine du 11 au 15 août

		Indiana Jones				
		Lundi 11	Mardi 12	Mercredi 13	Jeudi 14	Vendredi 15
Matin	3-5 ans	Dans la peau d'un archéologue Préparez-vous à devenir un aventurier	Ne perds pas la boule	Nécessaire d'exploration	Défole-toi	Férié
	6-9 ans	Les petits chefs gourmands Cup Cake	Le projet inventima	Echappez-vous de l'île	Les aventuriers de la jungle	
Midi		Repas	Repas	Repas	Repas	
Après-midi	3-5 ans	Fabrique ton boomerang	A la recherche du grimoire perdu Parcours motricité	Les pièces d'or	La statue chaude	
	6-9 ans	Escape Game	Mission secrète	Fais ce qu'il te plaît	A la quête du Graal	

Dans la peau d'un archéologue (*Préparez-vous à devenir un aventurier*)

Une activité de création de chapeaux à l'aide d'assiette en carton.

- Créativité et expression artistique
- Patience et concentration
- Expression artistique

Fabrique ton boomerang

Les enfants réalisent leur propre boomerang à l'aide de matériaux simples. Une fois réalisé, ils pourront le décorer à la peinture et/ou aux feutres.

- Développement de la motricité fine
- Créativité et expression artistique
- Expérimentation et découverte scientifique

Ne perds pas la boule

Un jeu extérieur ou à l'aide de litière de bois les enfants doivent faire circuler un ballon sans le faire tomber.

- Coordination motrice et équilibre
- Patience et concentration
- Travail en équipe

À la recherche du grimoire perdu (*Parcours motricité*)

Un jeu de piste où les enfants devront résoudre des énigmes et des défis pour retrouver le grimoire perdu.

- Renforcer la coopération et l'esprit d'équipe

- Stimuler la logique et la réflexion
- Résolution de problèmes

Nécessaire d'exploration

Création d'un "kit d'explorateur" (jumelles en rouleaux de carton, carnet, boussole factice, chapeau d'explorateur...) pour stimuler l'imaginaire et les jeux d'aventure.

- Créativité manuelle
- Jeu d'imitation
- Sens de l'observation

Les pièces d'or

Une chasse au trésor où les enfants doivent retrouver des pièces d'or cachées, en résolvant des indices.

- Déduction logique
- Esprit d'équipe
- Sens de l'orientation

Défoule-toi

Une série de petits jeux de plein air pour permettre aux enfants de se défouler tout en s'amusant (pétanque, croquet, course à l'œuf, greli-grelot, chef d'orchestre, l'intrus, tomate ketchup, le facteur, etc.)

- Activité physique
- Esprit d'équipe
- Développement de l'agilité

La statue chaude

Les enfants se placent en cercle, ils doivent se lancer la statue (un ballon) les uns aux autres car il est chaud !! Celui qui fait tomber le ballon est éliminé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Un bon jeu pour développer les réflexes et la coordination.

- Attention auditive
- Réactivité et motricité
- Maîtrise de soi et gestion du corps

Les petits chefs gourmands (Cup Cake)

Les enfants réalisent de délicieux cupcakes, de la préparation de la pâte à la décoration finale. Une activité gourmande, ludique et accessible.

- Compétences de base en cuisine
- Développement de la motricité fine
- Concentration et attention

Escape Game (*L'île des oubliés*)

Un jeu d'énigmes en 2 groupes où les enfants doivent résoudre des énigmes pour s'échapper de l'île avant l'autre groupe.

- Esprit logique et résolution de problèmes
- Coopération et communication
- Résolution de problèmes

Le projet Inventima

Grand jeu où les enfants partent à la découverte de l'étonnant sous-marin du professeur Inventimus qui est un véritable musée célébrant les plus grandes inventions de l'Homme de la préhistoire à nos jours. Malheureusement, lors de la visite, les enfants découvrent que le sous-marin souffre d'une avarie qui lui fait prendre l'eau un peu plus chaque jour. Celui-ci est maintenant sur le point de sombrer. Les enfants arriveront-ils à s'échapper du sous-marin et à sauver le musée ?

- Résolution de problème
- Créativité et imagination
- Travail collectif

Mission secrète

Une aventure mystérieuse où les enfants doivent accomplir des missions discrètes et résoudre des énigmes en se glissant dans la peau d'agents secrets.

- Agilité
- Sens de l'observation
- Coopération

Échappez-vous de l'île

Une grande aventure en extérieur où les enfants doivent collaborer pour quitter une île imaginaire à travers défis, épreuves et énigmes.

- Esprit d'équipe
- Développement physique et mental
- Résolution de problèmes

Fais ce qu'il te plaît

Un temps libre encadré où les enfants choisissent eux-mêmes parmi plusieurs propositions créatives, ludiques ou sportives.

- Prise d'initiative et autonomie
- Respect des choix de chacun
- Épanouissement personnel

Les aventuriers de la jungle

Grand jeu d'extérieur avec énigmes

- Développement moteur et orientation
- Résolution de problèmes
- Coopération

À la quête du Graal

Parcours de motricité incluant également la résolution d'énigmes et de défis.

- Développement moteur et orientation
- Résolution de problèmes
- Coopération

7. Semaine du 18 au 22 août

		Koh-Lanta				
		Lundi 18	Mardi 19	Mercredi 20	Jeudi 21	Vendredi 22
Matin	3-5 ans	Parcours des héros Parcours sportif	Défi Koh-Lanta	L'île aux mini-aventuriers	Ton masque d'aventurier	Plan d'eau de la Chaise-Dieu
	6-9 ans	Totem de Koh-Lanta	Crée le drapeau de la tribu	Petits chefs gourmands Cookies m&m's	Epreuve de dégustation	
Midi		Repas	Repas	Repas	Repas	Pique-nique
Après-midi	3-5 ans	Ton paradis en maquette Mini-cabane de l'île	Fabrique ton totem	Flambeau de Koh-Lanta	Le relais de la jungle	Plan d'eau de la Chaise-Dieu
	6-9 ans	Création d'un camp de survie	Défend ta tribu Jeu du drapeau	Fais confiance à ton équipe	Relais d'obstacle	

Parcours des héros (*Parcours sportif*)

Un parcours d'obstacles variés à franchir pour tester son agilité, sa force et son courage comme un véritable héros.

- Développement moteur
- Dépassement de soi
- Persévérance

Ton paradis en maquette (*Mini-cabane de l'île*)

Les enfants imaginent et construisent leur paradis idéal à travers une maquette ou une mini-cabane avec des matériaux naturels et de récupération.

- Créativité et imagination
- Motricité fine
- Travail en autonomie

Défi Koh-Lanta

Un jeu extérieur où les enfants devront résoudre des énigmes et des défis pour retrouver le grimoire perdu.

- Cohésion d'équipe
- Gestion de l'effort
- Développement de la stratégie

Fabrique ton totem

Les enfants créent leur propre totem de tribu à partir de carton, peinture et accessoires colorés.

- Expression artistique
- Patience
- Valorisation de la création personnelle

L'île aux mini-aventuriers

Série de défis où les enfants devront reconstituer un totem sacré. Une journée d'aventures sur une île imaginaire avec des défis, des explorations et des jeux collectifs.

- Immersion dans l'imaginaire
- Coopération
- Sens de l'orientation

Flambeau de Koh-Lanta

Les enfants fabriquent leur flambeau personnalisé en papier cartonnés, symbole de leur aventure.

- Créativité manuelle
- Symbolisation d'un parcours
- Concentration

Ton masque d'aventurier

Création d'un masque de jungle à l'aide de papier, plumes, peinture et autres accessoires pour devenir un vrai aventurier.

- Imagination
- Habileté manuelle
- Expression de soi

Le relais de la jungle

Un relais en extérieur inspiré de la jungle : sauts, courses, rampés, etc. dans un cadre ludique et dynamique.

- Esprit d'équipe
- Dépense physique
- Coordination

Plan d'eau de la Chaise-Dieu

Une sortie autour du plan d'eau : jeux, baignade, observation de la nature ou activités encadrées selon les conditions.

- Découverte du milieu naturel
- Respect de l'environnement
- Partage de moments collectifs

Totem de Koh-Lanta

Les enfants créent leur propre totem de tribu à partir de carton, peinture et accessoires colorés.

- Expression artistique
- Patience
- Valorisation de la création personnelle

Création d'un camp de survie

Installation d'un camp de base avec abris, objets utiles et symboles de survie dans la forêt avoisinant le centre.

- Esprit d'initiative
- Développement de l'ingéniosité
- Respect du milieu naturel

Crée le drapeau de la tribu

Chaque équipe invente et réalise un drapeau qui représente leur tribu, à travers symboles, couleurs et formes.

- Sens de l'appartenance
- Expression créative
- Travail collectif

Défend ta tribu (*Jeu du drapeau*)

Un grand jeu d'extérieur où les équipes s'affrontent pour voler le drapeau adverse tout en protégeant le leur.

- Activité physique
- Réactivité
- Esprit de compétition

Petits chefs gourmands (Cookies M&M's)

Les enfants préparent de délicieux cookies moelleux et colorés, en découvrant les plaisirs simples de la cuisine.

- Compétences de base en cuisine
- Développement de la motricité fine
- Concentration et attention

Fais confiance à ton équipe

Jeux sportifs, avec deux équipes équitables, des exercices à l'aveugles, guidé par les autres, ou alors accroché l'un à l'autre et faire des parcours à deux.

- Confiance en l'autre
- Communication non verbale
- Esprit d'entraide

Épreuve de dégustation

Les enfants doivent reconnaître à l'aveugle des aliments sucrés, salés ou surprenants ! Une épreuve sensorielle amusante.

- Exploration sensorielle
- Maîtrise de soi
- Goût de la découverte

Relais d'obstacle

Une succession de mini-épreuves physiques à effectuer en relais : ramper, sauter, porter, viser...

- Endurance et coordination
- Travail d'équipe
- Développement moteur

8. Semaine du 25 au 29 août

		Koh-Lanta				
		Lundi 25	Mardi 26	Mercredi 27	Jeudi 28	Vendredi 29
Matin	3-5 ans	A l'aveuglette Les aventuriers aveugles	Collier d'immunité	La danse du totem	Ton bandana à toi	Memoh'lanta
	6-9 ans	Twister body Pyramide humaine	Danse de la tribu	Le parcours des héros	Tot-bag personnalisé Crée ton tot-bag	Préparation de la boum
Midi		Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
Après-midi	3-5 ans	Tous à la plage ! (bord de l'ance à viverols)	Splash Jeu d'eau	Les 3 pêcheurs	Fais ton île en sable	Boum
	6-9 ans			Jeu d'opposition	Olympiades	

À l'aveuglette (*Les aventuriers aveugles*)

Des parcours ou des défis à réaliser les yeux bandés, avec l'aide des camarades pour avancer en toute confiance.

- Développement de la confiance
- Coopération
- Gestion des émotions

Tous à la plage ! (*Bord de l'Ance à Viverols*)

Moment de détente et de jeu libre au bord de l'eau : baignade surveillée, jeux de plage, observation de la nature.

- Activité physique
- Confiance en soi
- Découverte locale

Collier d'immunité

Création d'un collier symbolique pour chaque enfant, inspiré des emblèmes de tribu.

- Créativité
- Travail de précision
- Valorisation de l'identité

Splash (*Jeu d'eau*)

Des jeux variés à base d'eau : courses arrosées, relais mouillés ou batailles rafraîchissantes !

- Agilité
- Amusement
- Socialisation

La danse du totem

Jeu musical et d'expression – inspiré de la célèbre épreuve des poteaux, version dansée et adaptée.

- Sens du rythme
- Expression corporelle
- Écoute active

Les 3 pêcheurs

Les participants sont invités à plonger dans un monde où la rapidité d'esprit et la dextérité physique se rencontrent. La coopération, la compétition amicale et l'ingéniosité stratégique sont indispensables pour gagner.

- Agilité
- Esprit d'équipe
- Respect des règles

Ton bandana à toi

Chaque enfant décore son propre bandana de tribu à l'aide de feutres textiles ou de peinture.

- Expression de soi
- Créativité artistique
- Compétences manuelles
-

Fais ton île en sable

Les enfants imaginent et construisent une île en sable. Chaque recoin de l'île accueille les personnages Playmobil, qui peuvent y vivre des aventures selon l'imaginaire des enfants. Chacun peut apporter sa touche personnelle : montagne, plage, forêt, grotte, village, ponts suspendus... tout est possible !

- Développement de l'imaginaire
- Travail en autonomie ou en groupe
- Motricité fine et créativité plastique

Memoh'lanta

Jeu de mémoire en extérieur ou en salle autour de symboles, objets ou cartes liés à l'univers de l'aventure.

- Mémoire visuelle
- Concentration
- Esprit ludique

Boum

Moment festif pour danser, chanter, s'amuser et clôturer l'été avec bonne humeur.

- Esprit de fête
- Amusement
- Socialisation

Twister Body (*Pyramide humaine*)

Des jeux collectifs autour de l'équilibre, du corps et de la collaboration physique.

- Coordination corporelle
- Coopération
- Gestion de l'espace

Danse de la tribu

Les enfants jouent à un « Just Danse » revisité autour du thème de Koh Lanta.

- Sens du rythme
- Expression corporelle
- Écoute active

Le parcours des héros

Un grand parcours avec différentes épreuves physiques, inspiré du jeu télé.

- Activité physique
- Esprit d'équipe
- Compétition amicale

Jeu d'opposition

Activité sportive où les enfants s'affrontent sur différents terrains. Ce jeu est proche d'un « chat et souris » puisque les enfants doivent capturer/s'échapper. Les gagnants passent au terrain supérieur, les perdants passent au terrain inférieur.

- Activité physique
- Respect de l'adversaire
- Compétition amicale

Tot-bag personnalisé

Les enfants décorent un sac en tissu avec peinture, tampons ou dessins pour emporter leurs souvenirs.

- Création manuelle
- Motricité fine
- Sens esthétique

Olympiades

Les enfants participent à une série de jeux et défis amusants et décalés, comme des courses en sac, des relais de ballons, et des épreuves de rires.

- Activité physique
- Esprit d'équipe
- Compétition amicale

Préparation de la boum

Organisation collective de la fête : décoration, playlist, ambiance... chacun participe à sa manière.

- Travail d'équipe
- Esprit de fête
- Créativité artistique

X. Les modalités d'évaluation

Une évaluation collective (équipe d'animation) est faite en fin de chaque séjour. Les principaux critères d'évaluation sont :

- Le respect du document pédagogique,
- Le dynamisme et la motivation,
- L'investissement dans l'équipe, notamment lors des réunions de préparation,
- La richesse des activités,
- Le sens des responsabilités,
- L'écoute et l'aptitude à la remise en question
- Le retour des enfants et plus largement de leur famille sur le ressenti de leurs vacances au centre