

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 1 MATIN
Loisirs artistiques et musicaux
3-6 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Cette semaine les enfants vont partir pour une grande aventure pleine de mystères et de découvertes ! Chaque matin, une étrange valise d'explorateur apparaîtra dans la salle. A l'intérieur, les enfants découvriront des objets mystérieux: une lettre, une carte déchirée, des empreintes étonnantes, des trésors ou encore des sons venus d'un autre monde... Tous ces indices les guideront vers un nouveau Monde Perdu. Les enfants deviendront alors de véritables petits explorateurs. A travers des activités artistiques et musicales, ils devront peindre créer, chanter, danser, écouter et imaginer afin d'accomplir les missions du jour. Durant cette aventure, ils feront la rencontre de Tiko, le petit explorateur perdu, une adorable peluche voyageuse qui traverse les mondes imaginaires grâce à cette carte magique. Mais catastrophe: sa carte s'est déchirée et les morceaux se sont dispersés dans différents mondes perdus !

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Pour aider Tiko à retrouver le premier morceau de la carte magique, les enfants partent explorer une jungle mystérieuse remplie de sons et de couleurs. Ils réaliseront une grande fresque de la jungle avec différentes techniques de collage, dessins, peinture et découvriront les bruits des animaux grâce à des instruments de musiques et des jeux sonores. Au cours de cette aventure, les enfants devront écouter, créer et coopérer afin d'aider Tiko à retrouver son chemin dans la jungle perdue.

J2

Aujourd'hui, Tiko découvre de gigantesques empreintes de dinosaures dans la salle. Les enfants partent alors avec lui dans le Royaume des Dinosaures pour retrouver un nouveau morceau de sa carte magique. À travers des jeux musicaux et moteurs, les enfants devront marcher, courir, sauter et danser comme des dinosaures en suivant différents rythmes et sons. Ils écouteront des musiques lentes et rapides afin d'adapter leurs mouvements et aider Tiko à traverser ce monde perdu rempli de créatures pareil avec ça matériel et planning

J3

Ce matin, Tiko découvre une mystérieuse bouteille venue du fond de l'océan. À l'intérieur, un message indique qu'un morceau de la carte magique est caché dans la Cité Sous-Marine. Les enfants partiront alors explorer ce monde aquatique à travers des jeux de mouvements et de découverte sonore. Ils écouteront des sons de l'océan, utiliseront différents instruments pour reproduire le bruit des vagues et se déplaceront comme des poissons, des méduses ou des créatures marines au rythme de la musique

J4

Aujourd'hui, Tiko trouve une clé brillante accompagnée d'un message mystérieux. Pour récupérer un nouveau morceau de la carte, les enfants devront explorer l'Île Magique Oubliée. Les enfants participeront à des jeux musicaux autour des sons magiques et des instruments féériques. Ils devront écouter, inventer des gestes et réaliser des déplacements imaginaires pour lancer des "sortilèges" et ouvrir le coffre magique caché sur l'île.

J5

Grâce aux morceaux de carte retrouvés pendant la semaine, Tiko découvre enfin le chemin vers une mystérieuse planète perdue dans l'espace. Les enfants embarqueront alors dans un grand voyage spatial à travers des jeux de mouvements, des ambiances sonores et des explorations musicales. Ils imiteront le décollage d'une fusée, flotteront comme dans l'espace et suivront différents rythmes pour aider Tiko à retrouver sa planète.

PLANNING DE LA SEMAINE



J1

9h00 - 9h15 | Lancement de la mission

Les enfants découvrent l'histoire de Tiko :

il a perdu un morceau de la carte magique dans la jungle.

Mission du jour : **recréer la jungle pour l'aider à retrouver son chemin**

...9h15 - 10h00 | Atelier artistique : La fresque de la jungle

Création collective

- Grande feuille ou rouleau de papier
- Les enfants participent ensemble

...10h15 - 11h00 | Atelier sonore : La jungle vivante

Découverte des sons

- écoute de sons d'animaux (CD ou enceinte)
- imitation des bruits (singes, oiseaux, tigres...)

Jeux musicaux :

- instruments simples (maracas, tambourins)
- créer une ambiance jungle en groupe

J2

9h00 - 9h15 | Lancement de la mission

Les enfants découvrent l'histoire de Tiko :

il a perdu un morceau de la carte magique dans la jungle.

Mission du jour : **recréer la jungle pour l'aider à retrouver son chemin**

J3

Mercredi - La Cité Sous-Marine
Accueil Lumière bleue et tissus suspendus. Activité artistique
Aquarium magique Musique de l'océan Découverte de sons doux :
bâton de pluie, carillon, eau dans des bouteilles. Jeu : Bouger comme des poissons selon la musique.
Poisson pêcheur Retour au calme
Respiration "vagues de la mer".

J4

Accueil Coffre au trésor rempli d'objets brillant Activité artistique Fabrication de baguettes magiques Sons magiques
Exploration : xylophone, clochettes, triangles. Création d'une "musique de sortilège". Retour au calme Conte musical féérique.

J5

Accueil Salle décorée avec étoiles et planètes. Activité artistique Création des planètes et d'un vaisseau Voyage spatial sonore Parcours musical : sons graves = fusée, sons aigus = étoiles, silence = espace. Les enfants inventent une chorégraphie spatiale. Retour au calme Projection d'étoiles au plafond et musique douce.

Secteur
Jeunes

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 1 MATIN
Loisirs manuels

3-6 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Le loisir manuel est un loisir qui fait appel à la créativité et à l'expression personnelle pour la fabrication d'activité artisanale. Le loisir mais en œuvre des matériaux très divers ainsi que de nombreuses techniques. découverte, imagination et créativité sont au Rdv Le thème de la semaine sera l'Atlantide, a la découverte du monde perdu sous l'eau. L'activité phare sera la création d'un carillon en forme de méduse . Objectifs visés: Découverte des différents loisirs, des différents outils. Favoriser l'autonomie, l'imagination et le respect. Développer la motricité, les sens, le partage et l'éveil

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Réalisation de la base de la méduse en papier mâché



J2

Réalisation de la deuxième couche de papier mâché

J3

Mise en peinture de la méduse

J4

Décoration de la méduse et création du carillon



J5

Finition

secteur
Jeunes

PLANNING DE LA SEMAINE



J1

Petit jeu de connaissance introduction au thème avec une histoire

Réalisation d'une fresque des plongeurs

Réalisation de la base de la méduse en papier mâché

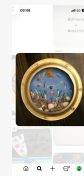


J2

Création d'un monde en boîte vue du nautilus

Réalisation de la deuxième couche de papier mâché

Séance de chant



J3

Réalisation de cupcake

Mise en peinture de la méduse

Décoration des cupcake sur le thème océan



J4

Décoration de la méduse et création du carillon

séance de jeux

Lecture



J5

Création de bijoux coquillage

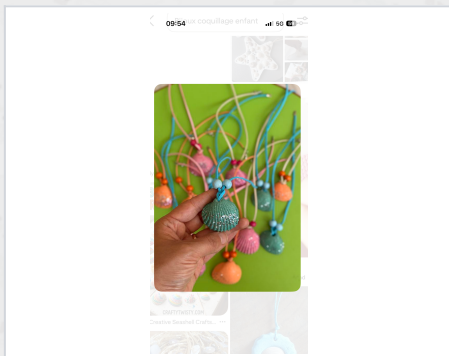
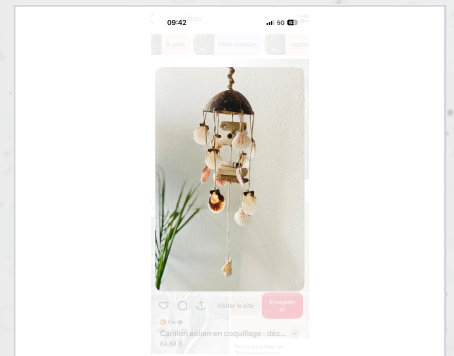
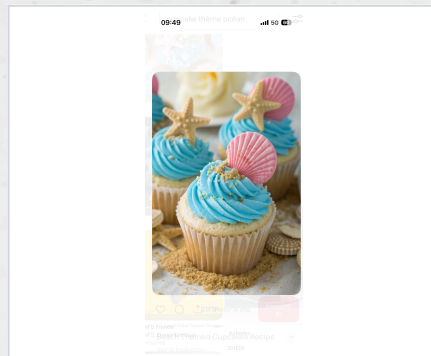
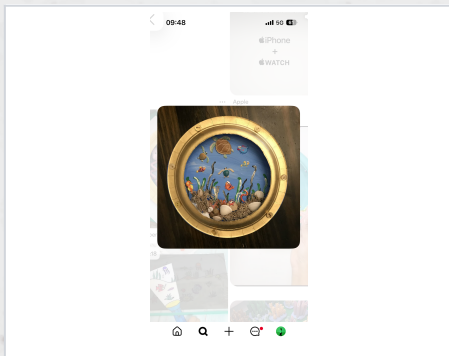
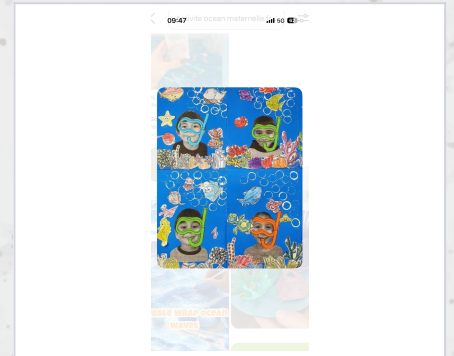
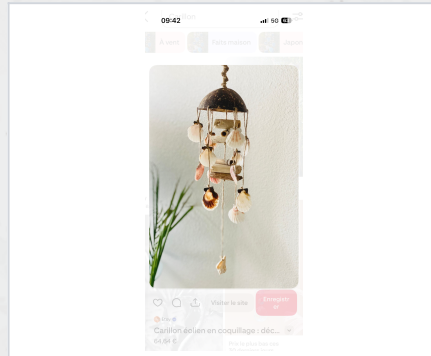
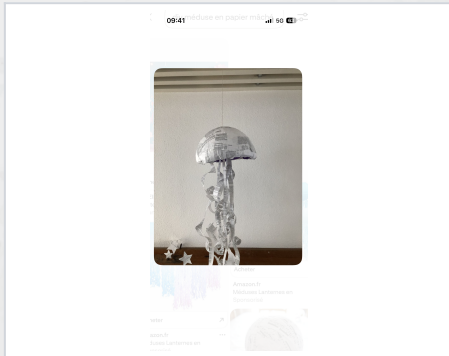
Finir nos différentes activités

Séance de jeu



secteur
Jeunes

Retour en Images



Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 1 MATIN
Loisirs numériques

3-6 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Durant cet semaine d'animation proposez aux enfants de 3 à 6 ans c'est de découvrir le thème du monde perdu à travers des activités simples sur ordinateur. Ils pourront dessiner, enregistrer des sons et créer une petite histoire collective, tout en découvrant le numérique de manière ludique. L'objectif est de développer leur imagination, leur expression orale et leur manipulation du PC.

secteur
Jeunes

PLANNING DE LA SEMAINE



J0

Dessin du monde perdu * Les enfants dessinent sur PC (dinos, jungle...) * Découverte de la souris et des couleurs Les sons du monde perdu * Les enfants enregistrent : * cris de dinos * bruits de jungle

J2

Création du diaporama * Choix des images + début d'histoire Jeu simple sur PC * Jeu éducatif (puzzle / clic)

J3

Visionnage du travail Devine le son Écouter les sons enregistrés Deviner dinosaure ? vent ? jungle ? travail d'écoute + mémoire

J4

Coloriage numérique guidé jeu de la souris

J5

Petit histoire enregistrée

secteur
Jeunes

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 1 MATIN
Loisirs scientifiques

3-6 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Cette année, nous accompagnons Bingo et toute son équipe dans les Mondes Perdus. Mais qui dit Monde Perdus, dit également plantes méconnus, méthodes disparus et autre ! Nous allons tous ensemble, au court de cette semaine découvrir cela.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

1e partie : Découverte des propriétés des graines de chia. Ces graines si particulière, qui gonfle dans l'eau, qui devienne gluante et que nous pouvons manger sous plusieurs de ces formes.. 2e partie : Découverte du principe d'impression grâce au soleil. L'anthotype au curcuma et le cyanotype.



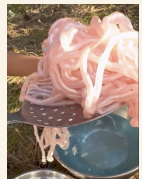
J2

1e partie : Jeux sensoriel avec les graines de chia toute gélatineuse. Puis choix de différent support pour mettre en place la pousse de ces petites plantes. Et installation des plantes sur leur support pour la pousse. 2e partie : Disposition de nos éléments sur nos feuilles qui réagissent aux soleil et exposition aux soleil. 3e partie : Réalisation de gomme maison



J3

1e partie : Entretien de nos graines de chia 2e partie: Réalisation de Spaghettis d'algue



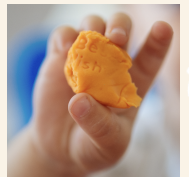
J4

1e partie : Entretien de nos graines de chia 2e partie : Demi-journée bloqué pour le spectacle ou grand-jeux qui aura lieu dans la semaine.



J5

1e partie : Rempotage de nos graines de chia 2e partie : Réalisation de notre plasticine maison (pâte à modeler). Manipulation de la pâte. Teste avec de légère modification sur la texture de la pâte.



PLANNING DE LA SEMAINE



J1

Découverte des propriétés des graines de chia. Mise en place du trempage des graines.

Découverte de l'impression par le soleil et explication du processus et de la réaction chimique. Préparation des mélanges qui réagissent au soleil. Préparation du papier grâce au mélange fait précédemment. Découpage de forme à placer sur le papier une fois sec.



J2

Jeux sensoriel avec les graines de Chia. Installation des graines sur leur support pour la pousse.

Disposition des éléments sur nos feuilles préparé avec notre mélange qui réagit au soleil. Puis expositions de ces fameuses feuilles à la lumière du jour.

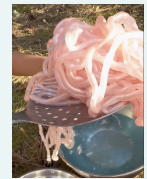
Réalisation de gomme maison



J3

Arrosage de nos graines de chia. Découverte du résultat de nos impressions par le soleil. Et trempage de nos feuilles pour stopper l'effet que le soleil a sur nos créations.

Préparation de notre pâtes. Réalisation de nos spaghettis. Manipulation et jeux sensoriel de ces fameuses spaghettis d'algues.



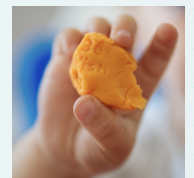
J4

Arrosage de nos graines de chia.



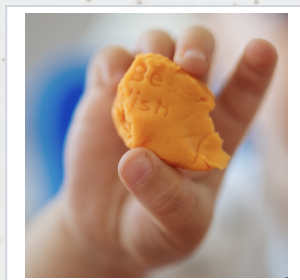
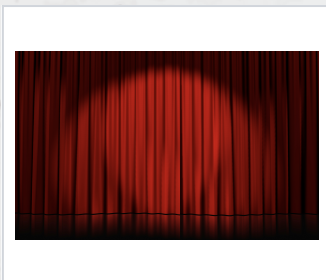
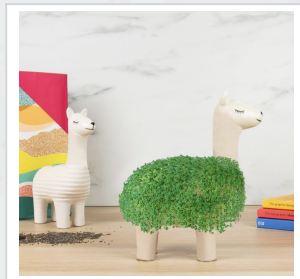
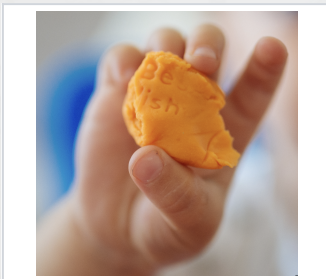
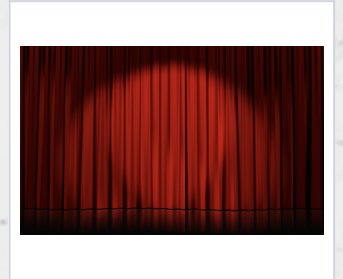
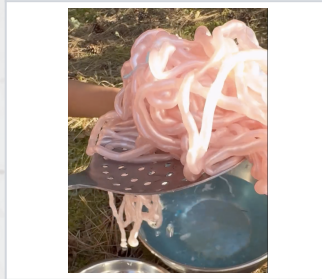
J5

Rempotage de nos graines de chia.



secteur
Jeunes

Retour en Images



Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 1 MATIN
Loisirs sportifs
3-6 ans



LE PROJET
en quelques lignes



"Les explorateurs de l'Atlantide" Les enfants partiront à la découverte de l'Atlantide perdue à travers des activités sportives. Transformés en petits explorateurs marins, ils devront traverser des océans, retrouver des trésors cachés, éviter les requins et relever différentes missions.

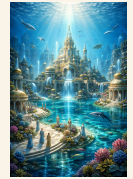
secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Les enfants se transforment en petits explorateurs et partent à la découverte de L'Atlantide perdue. Au cours de leur aventure, ils devront traverser l'océan, explorer des grottes mystérieuses et sauter d'île en île afin de retrouver la cité perdue.



J2

Les petits explorateurs partent à la recherche du trésor de l'Atlantide, mais un redoutable requin protège le passage. Ils devront avancer dans l'océan en essayant de ne pas se faire repérer pour atteindre le trésor caché.

J3

Au coeur de l'Atlantide, de précieuses perles magiques ont été perdues dans l'océan. Les petits explorateurs partent alors à leur recherche, car ces perles renferment les secrets de la cité perdue.

J4

Dans les profondeurs de l'Atlantide, un poulpe géant veille sur les passages secrets de la cité perdue. Les petits explorateurs devront traverser son territoire marin pour poursuivre leur quête et découvrir les mystères cachés de l'océan.

J5

Les enfants vont réaliser une dernière exploration : trouver enfin le trésor de l'Atlantide et terminer leur grande aventure. Après avoir parcouru les mystères des profondeurs et relevé tous les défis, ils seront récompensés en découvrant leur précieux trésor.

PLANNING DE LA SEMAINE



J1

Activité principale : Traverser l'océan : Parcours moteur : sauter dans des cerceaux (îles), marcher sur une ligne (pont), passer sous une table (grotte)
Les poissons et le filet : Les enfants se tiennent en cercle doivent attraper les poissons de l'Atlantide.
Les vagues : Quand l'animateur dit « petite vague », les enfants marchent. « Grande vague », ils sautent. « Tempête », ils s'accroupissent. Sur un fond musical.

J2

Activité principale : Le requin dort : Un enfant fait le requin. Les autres avancent quand il dort. Quand il se retourne, tout le monde s'arrête.
Les statues marines : Les enfants dansent sur de la musique. Quand elle s'arrête, ils deviennent une statue de poisson, pieuvre ou dauphin.
Nourrir la baleine : Les enfants lancent des balles (nourriture) dans la bouche de la baleine (carton).

J3

Activité principale : La chasse aux perles : Des ballons (= perles) cachés dans la salle. Les enfants doivent courir les chercher et les rapporter dans un coffre/panier.
Les volcans sous-marins : Des cerceaux représentent des volcans. Les enfants se déplacent sans toucher le sol entre les cerceaux. Au signal "éruption", ils doivent sauter très vite vers un autre volcan.
La course des explorateurs : Course sous forme de relais.

J4

Activité principale : L'attaque du poulpe géant :
- Un ou deux enfants jouent le rôle du poulpe géant et se placent au centre de l'océan
- Au signal, les autres explorateurs doivent traverser sans se faire attraper par le poulpe
Les étoiles de mer : Les enfants se déplacent dans l'espace. Au signal, ils s'allongent en étoile de mer sur le sol.
Les portes de l'Atlantide : Il y a plusieurs cerceaux dans l'espace : ce sont les portes magiques de l'Atlantide. Les enfants se déplacent librement dans l'océan. Quand l'animateur dit « Porte ouverte ! », chaque enfant doit rapidement entrer dans un cerceau. Quand l'animateur dit « Porte fermée ! », ils ressortent et recommencent à se déplacer.

J5

Activité principale : Chasse au trésor de l'Atlantide (Grand jeu)
Les enfants partent dans une chasse au trésor de l'Atlantide. Ils trouvent le trésor pour clôturer l'exploration de l'Atlantide

Secteur
Jeunes

Retour en Images

