

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 2 MATIN
Loisirs artistiques et musicaux
6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Pendant cette deuxième semaine de vacances, j'accueille les enfants dans le thème du Monde perdu. Nous allons pendant une semaine créer un petit spectacle de marionnettes. Ils vont imaginer une histoire, fabriquer leurs personnages et leurs décors, créer des bruitages et préparer une petite représentation finale. Ce projet permettra de développer leur imagination, leur créativité et le travail en groupe tout en passant un moment ludique et artistique. Nous filmerons les différents spectacles pour les présenter aux parents à la fin de la semaine.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Pour commencer la semaine, nous allons faire une petite activité en lien avec le thème du Monde perdu pour permettre aux enfants de connaître le groupe. Ensuite nous expliquerons l'activité principale (les marionnettes) puis nous ferons plusieurs groupes pour que tous les enfants participent vraiment à l'activité. Puis chaque groupe commencera à créer leur histoire avec leurs personnages, l'intrigue... Après validation, ils pourront commencer à imaginer la création de leur marionnette.

J2

D'abord, les enfants vont pouvoir commencer à créer leur marionnettes en groupe. Puis ils finiront d'imaginer leur histoire. Enfin, avec l'ensemble du groupe, nous allons faire une présentation des différents instruments de musique, ils pourront les découvrir et y jouer. Et avec les instruments, ils pourront créer des sons lors de leur présentation.



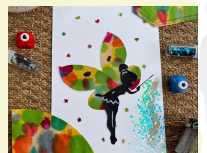
J3

Aujourd'hui, les enfants vont imaginer un décor qu'ils pourraient créer avec l'ensemble du groupe mais ils vont devoir réfléchir à un décor qui correspond à toutes les histoires. C'est à dire qu'ils devront imaginer un décor assez simple (une forêt, une plage...) Le but est que les enfants réussissent à travailler et à s'écouter ensemble. Puis par équipe, ils avanceront ou termineront les marionnettes.



J4

Pour cette journée, les enfants, individuellement, vont devoir imaginer une créature fantastique du monde perdu. Cela permet de les faire travailler également seuls pour qu'ils ne se reposent pas tout le temps sur leurs camarades. Puis ils pourront le dessiner ou le fabriquer pour ensuite le présenter aux autres. Enfin, nous reprendrons les instruments de musique pour qu'ils s'entraînent à créer en groupe les sons qu'ils voudront mettre dans leur histoire.



J5

Pour cette dernière journée, les enfants termineront tout ce qu'il reste à faire (décor, marionnettes, instruments...) Puis ils passeront chacun leur tour par groupe et nous filmerons chaque passage pour que les enfants présentent leur projet de la semaine.

PLANNING DE LA SEMAINE



J1

L'activité pour que les enfants apprennent à se connaître est une petite exploration. Chaque enfant écrit sur un papier des petites infos sur lui, puis les papiers sont mélangés, et ils doivent retrouver en se posant des questions les propriétaires des petits papiers. Après cette activité, nous présenterons le planning de la semaine.

J2

Ils vont commencer par la création des marionnettes qu'il auront imaginé.

J3

Ils vont imaginer le décor, puis ils commenceront à le créer.

J4

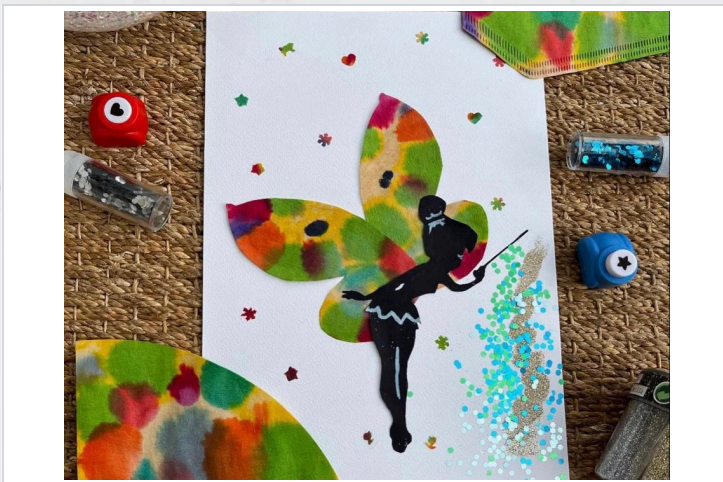
Nous allons faire une nouvelle activité individuelle, créer et imaginer une créature du monde perdu.

J5

Les enfants termineront tout ce qu'ils devaient faire pour être prêt à jouer devant leurs camarades.

secteur
Jeunes

Retour en Images



Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 2 MATIN
Loisirs manuels

6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Le projet consiste à concevoir et réaliser une maquette de ville. Sur plusieurs jours, les participants imaginent l'organisation de leur ville son thème puis fabriquent progressivement différents éléments comme les bâtiments, les routes, les espaces verts, les commerces les décorations, ou des personnages . Cette activité permet de développer la créativité, la motricité fine, l'autonomie et le travail en équipe à travers une réalisation collective concrète et évolutive. Les participants apprennent également à réutiliser des matériaux du quotidien de manière artistique . Tout au long du projet, différentes techniques sont utilisées comme le découpage, le collage, la peinture et l'assemblage. Le projet se termine par une mise en valeur de la maquette finale.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

La première journée est consacrée à la mise en place des fondations de la maquette et à l'organisation générale de la ville. Les participants définissent ensemble le plan global : emplacement des routes, des quartiers, des espaces vides et des futures zones de construction. Une grande base en carton est préparée puis peinte pour représenter les routes principales, les trottoirs et les zones de circulation. Les premières lignes de structure permettent de donner une logique et une cohérence à tout

J2

J3

La troisième journée est consacrée à la construction des premiers grands bâtiments et monuments de la ville. Les participants réalisent des structures importantes comme des mairies, musées, écoles ou monuments emblématiques selon le thème choisi. Ils travaillent sur les volumes, la stabilité et les formes principales en utilisant carton, colle et matériaux de récupération. Cette étape marque le début des constructions les plus visibles et structurantes de la maquette.

J4

La quatrième journée permet de terminer les monuments et de construire les bâtiments secondaires de la ville. Les participants ajoutent les commerces, immeubles, habitations ou autres structures nécessaires pour compléter l'ensemble urbain. Des détails sont ajoutés pour personnaliser les constructions : fenêtres, enseignes, toits, textures et couleurs. La ville prend alors forme de manière complète et cohérente, avec une forte identité visuelle.

J5

La dernière journée est consacrée aux finitions et à l'ajout des éléments de vie dans la ville. Les participants créent et placent des personnages, véhicules et petits détails qui rendent la maquette vivante et dynamique. Les derniers ajustements sont réalisés afin d'améliorer l'esthétique et de renforcer les éléments déjà construits. Un temps final est dédié à la mise en valeur de la ville et à une présentation collective où chacun peut expliquer sa contribution et les choix réalisés.

Secteur
Jeunes

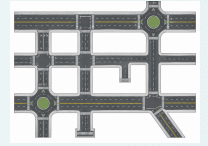
PLANNING DE LA SEMAINE



J1

Présentation du projet : construire une grande ville ensemble Jour 1 — Fondations de la ville Les participants ont défini ensemble l'organisation générale de la ville (routes, quartiers et espaces). Ils ont ensuite créé la base en carton et tracé les premières routes pour structurer la maquette.

Temps hors projet : mémoire géant en équipe et chant



J2

J3

Jour 3 — Grands monuments et bâtiments principaux (1) Les participants ont commencé la construction des bâtiments importants comme la mairie, les écoles ou les musées ou d'autres plus fantastiques en fonction de leur thème. Ils ont travaillé sur les formes, les volumes et la stabilité des structures principales.

Temps hors projet : jeux des deux équipes (jeu actif) et jeux des trois mots (calme)

Jeux des deux équipes: Les deux équipes incarnent une rivalité dans un domaine, et portent toutes deux un noms, le meneur du jeu raconte une histoire sur leur rivalité et quand le nom d'une des deux équipes est annoncés cette dernière doit rejoindre une zone "safe" tandis que l'autre doit toucher les membres de l'équipe annoncés, si on est touché on élimine, en attendant que le meneur énonce le nom d'une équipe les participants se ballade dans la zone de jeu.



J4

Jour 4 — Finalisation des bâtiments Les monuments ont été terminés et les bâtiments secondaires ont été ajoutés pour compléter la ville. Des détails et des finitions (couleurs, enseignes, textures) ont permis de rendre la maquette plus réaliste et cohérente.

Jeux des trois mots, grand arbre central tous ensemble à la participation de tous les participants choisissent trois mots en rapport avec le domaine choisi par le meneur si ces derniers correspondent au thème alors il gagne sinon il perd



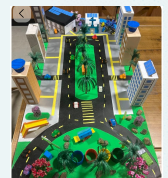
J5

Jour 5 — Finitions et mise en valeur Les participants ont ajouté des éléments de vie (personnages, véhicules, détails urbains). La ville a été finalisée et présentée, mettant en valeur le travail collectif et les différentes réalisations.

Temps hors projet : jeux des chiens (actif) et grand loup garou (calme)

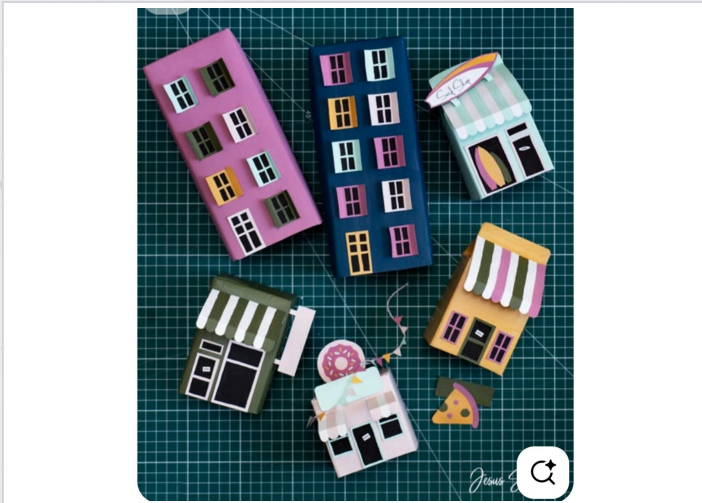
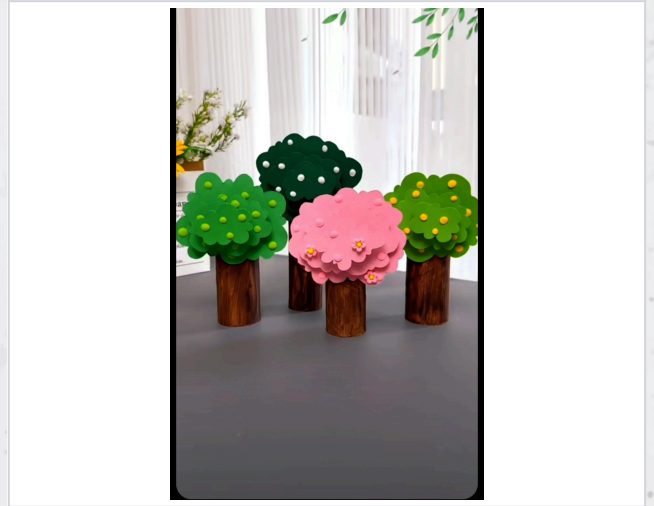
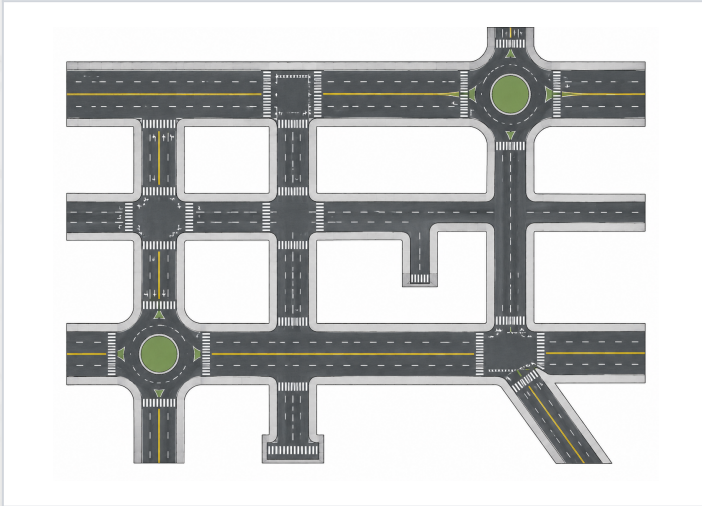
Jeux des chiens : Pour survivre aux loup garou les chiens doivent se regrouper, mais chaque nuit le nombre de chiens dans la meute change il est annoncé par le meneur du jeu et si le nombre de chiens est inférieur ou supérieur au nombre de chiens annoncés alors ils sont éliminés. Les chiens se baladent et quand un nombre est annoncé ils doivent se regrouper en fonction du nombre annoncé le plus vite possible.

Loup garou : jeu de société thiercellieux



secteur
Jeunes

Retour en Images



Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 2 MATIN
Loisirs numériques

6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Bingo se retrouve désormais sur un bateau, perdu dans les océans. Ses amis marins vont donc devoir l'aider à retrouver son chemin en passant dans divers endroits différents.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Les enfants se mettront en 4 groupes de 3 personnes et effectueront des recherches sur différents thèmes concernant le monde marin et l'exploration. Ils les expliqueront ensuite aux différents groupes pour trouver les grandes idées du mini-film.

J2

J3

Les enfants, grâce à leurs recherches, commenceront le début de leur histoire écrite par ordinateur.

J4

Les enfants finissent la fin de leur histoire. Ils choisiront donc ensuite leurs rôles et commenceront à répéter.

J5

Les enfants vont donc enfin filmer leur histoire avec des costumes.
Après avoir filmer, les enfants pourront bénéficier d'une activité instructive avec un kahoot et des jeux pour la switch.

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 2 MATIN
Loisirs scientifiques

6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Projet "Ma première horloge" les enfants assemblent et soudent leur propre horloge électronique LED. Chaque jour ils découvrent un aspect des sciences : électronique, soudure, programmation, mesure.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

On découvre les composants (résistances, LED, circuit imprimé), on apprend à lire un schéma simple et on identifie toutes les pièces du kit avant d'assembler quoi que ce soit.



J2



J3

Initiation à la soudure sur une plaque d'entraînement d'abord, puis on commence à souder les premiers composants du kit (résistances, condensateurs).

J4

On continue l'assemblage Soudure des composants principaux : le microcontrôleur, l'affichage LED. On vérifie ensemble chaque étape avant de continuer.

J5

Première mise sous tension, réglage de l'heure et de la date, on observe la sonde de température. On comprend comment le microcontrôleur "pense".

PLANNING DE LA SEMAINE



J0

Découverte de l'électronique : on identifie chaque composant du kit, on apprend à lire le schéma, on trie les pièces

J2

J3

Soudure des premiers composants du kit

J4

Première mise sous tension, réglage heure/date/température, on observe ce qui se passe

J5

Finitions, vérification des dernières soudures, mise en boîtier

secteur
Jeunes

Retour en Images

