

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 3 APRES-MIDI
Loisirs artistiques et musicaux
6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Pendant les après-midi de cette troisième semaine, les enfants vont être plongés dans l'univers des « mondes perdus ». Ils pourront explorer ce monde à travers différentes activités. Ces activités seront basées sur la musique et l'expression corporelle.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Durant cette première après-midi, les enfants feront des activités autour du cirque.

J2

Pour cette deuxième après-midi, les enfants vont pouvoir apprendre à doubler des voix de différents personnages à l'aide d'extraits de dessins animés

J3

Pour cette troisième après-midi, les enfants vont pouvoir s'improviser magiciens en apprenant de petits tours de magie

J4

Pour cette avant dernière après-midi, les enfants vont pouvoir créer leur propre instrument

J5

Pour cette dernière après-midi, les enfants pourront jouer à plusieurs petits jeux autour de la musique

PLANNING DE LA SEMAINE



J1

Ils commenceront par des échauffements puis apprendront à faire du jonglage avec des balles et des foulards, feront de l'équilibre et feront les clowns en mimant des émotions.

J2

Les enfants débiteront par des échauffements vocaux puis regarderont l'extrait du dessin animé et se mettront par groupe pour réaliser le doublage.

Ils vont apprendre à créer des bruitages pour l'ambiance.

Passage devant tout le monde pour montrer leur réalisation.

J3

Présentation des tours de magie

Apprentissage des tours

Spectacle de magie

J4

Les enfants créeront de petits instruments de musique à l'aide de matériaux de récupération

J5

Minis jeux autour de la musique

secteur
Jeunes

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 3 APRES-MIDI
Loisirs numériques

6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Je vais créer un journal d'expédition. Chaque enfant va réaliser son propre journal en incluant photo et texte tout en expliquant l'histoire du monde choisi (Atlandite, Hyperboréens, les dinosaures, l'île fantôme d'Hashima au Japon et la cité Maya). Pour réaliser ceci ils utiliseront le traitement de texte et la visionneuse. Ils présenteront ensuite leurs projets à l'ensemble du groupe.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Explication du projet aux enfants, choix du monde perdu par l'enfant, explication en collectif de la visionneuse, création de la première diapo (titre, photo, nom, prénom)

J2

Création de la deuxième diapo (le continent, la population, le territoire,)

J3

Grand jeu

J4

Création de la dernière diapo (pourquoi le monde a disparu, les différents dieux, avis personnel)

J5

Présentation du projet devant l'ensemble du groupe, question sur le projet

PLANNING DE LA SEMAINE



J1

accueil des enfants
explication projet aux enfants
début fiche de couverture

J2

accueil enfants
diapo 2 avec recherches/ copie du texte / insertion photos

J3

accueil des enfants
jeux libres
grand jeu

J4

accueil des enfants
diapo 3 : pourquoi est ce un monde perdu / dieux / avsi personnel)

J5

accueil des enfants
diapo finale / revoir diapo / mettre les transitions / corriger les fautes
entraînement exposé (début des exposés)

secteur
Jeunes

Retour en Images



Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 3 APRES-MIDI
Loisirs sportifs
6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes

Le loisir sportif fait appel à l'effort physique ainsi qu'à l'esprit d'équipe au travers d'activités de mouvement et de jeu collectif. Le thème de la semaine sera les Mondes Perdus, à la découverte de civilisations et de territoire engloutis par le temps. L'activité sera une grande chasse au trésor sportive inspirée des explorateurs, mêlant courses, défis physiques et jeux coopératifs. Plusieurs autres petites activités sportives seront proposées au long de la semaine. Une partie du groupe pourra également pratiquer l'escalade et le roller.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Un jeu de connaissance sera d'abord proposé.
Puis une balle au capitaine "Les tribus de guerre"
Enfin la troisième activité sera un Relais "Porteur d'artefacts"



J2

Première activité : course des explorateurs
Puis, parcours moteur "jungle perdue" (parcours d'obstacle).
Enfin, jeu de relais "sauvetage du trésor".



J3

L'après-midi débutera avec un échauffement " Les explorateurs en action". Puis un tournoi de kin-ball sera proposé. Pour finir la journée, les enfants réaliseront un défi collectif appelé "le volcan s'éveille".



J4

L'après-midi débutera avec une course d'obstacles "les pièces du temple". Puis, une chasse au trésor sportive sera proposée. Enfin, les enfants pourront jouer à une balle au prisonnier "les gardiens du trésor".



J5

Olympiade des Mondes Perdus : Ce début d'après-midi commence par la préparation des équipes. Les Olympiades ont ensuite lieu avec 6 épreuves rotatives. Enfin, les enfants réalisent une épreuve finale collective " Le monde retrouvé".

Secteur
Jeunes

PLANNING DE LA SEMAINE



J0

durant 30 min : jeu de connaissance thématique : les enfants forment un cercle, je lance la balle à un enfant qui doit se présenter et répondre à une question sur les mondes perdus. Il lance ensuite la balle à un autre enfant. S'il ne sait pas il peut choisir de répondre plus tard.

Durant 45 min : Balle au capitaine "les tribus de guerre" ; les premiers arrivant à 7 points gagne.

durant 45 min : Relais "Porteurs d'artefacts": chaque équipe doit transporter des artefacts (balles, objets) d'un point A à un point B, sans les faire tomber, les passant de main en main. L'équipe qui transporte le plus d'artefact en 5 minutes gagne. Plusieurs parties seront jouées.

J2

durant 20 min : petit échauffement sous forme de course d'orientation simplifiée. Des plots numérotés sont disposés dans l'espace. Chaque binôme d'enfants doit toucher les plots dans l'ordre le plus vite possible. Chaque binôme démarre avec 30 secondes d'écart.

Durant 50 min : parcours "jungle perdue" : parcours d'obstacle en 6 stations : 1- slalom en sautant entre les plots (rochers). 2- marcher sur un banc les bras écartés (pont suspendu). 3-lancer des balles dans un cerceau suspendu (temple). 4- sauter dans des cerceaux posés au sol (fosses). 5-ramper d'un point A à un point B. 6-sprint final de 10m.

durant 30 min : relais "sauvetage du trésor" : il y a deux équipes et un trésor (balle ou un objet) est placé à 15 m. A tour de rôle, chaque joueur doit courir récupérer la balle dans une caisse et la ramener. Mais il y a un piège "les gardiens du temple" (2 enfants désignés) peuvent tenter de toucher le coureur avec une balle en mousse. S'il est touché il repose la balle et repart. L'équipe ayant rapporté le plus de balles gagne. Plusieurs parties seront jouées.

J3

durant 20 min ; échauffement : 2 enfants sont des "chasseurs de trésors" (ils porteront un chasuble qui les distingue). Les autres courent librement. Quand un chasseur touche un enfant, celui-ci se fige "statue du temple". Il peut être libéré par un camarade qui le touche en passant. Les chasseurs changent toutes les 3 minutes.

Chronomètre : tournoi de kin-ball : il y a 3 équipes et chacune représente une tribu d'un monde différent : Aztèques, Atlantes, Mayas. Un ballon est frappé à la paume après l'annonce d'une couleur par l'animateur (une couleur correspond à une équipe). L'équipe appelée doit attraper le ballon avant qu'il touche le sol. L'équipe qui laisse tomber le ballon perd un point. Chaque équipe joue contre les deux autres, puis pendant 50 minutes : chasses sportives : chaque équipe possède une carte, gagne durant l'activité précédente. La carte indique l'ordre à suivre pour 4 défis sportifs cachés dans l'espace : un sprint de 30 m, jonglage avec un ballon (5 touches), balle au capitaine (3 passes réussies en équipe), saut en longueur (dépasser une ligne). Chaque défi validé par l'animateur rapporte un indice. Les 5 indices réunis révèlent le emplacement du trésor (caisse de matériel de jeu).

durant 40 min : défi "le volcan s'éveille" : Tout le groupe est ensemble. Un grand drap est tenu à la main par tous les enfants. Des balles légères représentent la "lave". Le but est de garder toutes les balles sur le parachute le plus longtemps possible en faisant des vagues. Puis variante : faire passer une balle d'un côté à l'autre sans qu'elle tombe. Durée du défi : tenir 2 minutes. Si réussi, on monte la durée.

J4

durant 30 min : course d'obstacles "les pièges du temple" : Parcours en 4 stations par équipe de 3. Chaque station est un "piège" du temple : 1- équilibre sur une ligne tracée au sol les yeux fermés guidé par un camarade. 2- sprint aller-retour avec un ballon entre les genoux. 3- lancer de précision (3 lancers dans 3 cerceaux à distances différentes). 4- sauts groupés (l'équipe entière doit sauter 10 fois en même temps, en rythme). 5- présentation des équipes : un chef de tribu par les enfants (nom, cri de guerre, couleur). Puis présentation de leur cri de guerre aux autres.

durant 50 min : olympiade de matériel de jeu) : - Lancer de précision : 5 balles, viser un cerceau à 4 m (1 point rapporté par balles). 2- Relais vitesse : réalisation d'un aller-retour de 15 m avec un bâton de relais. 3- Saut en longueur collectif : la somme des sauts de toute l'équipe sera calculée selon un nombre de points. 4- Balle au capitaine : 10 passes doivent être réussies sans interruption. 5- Equilibre en groupe : toute l'équipe tient 30 secondes sur un seul pied. 6 - Sprint obstacle : slalom + ramper + monter sur un banc les bras tendus + réaliser 20m sur un pied en sautant. L'équipe avec le plus de points remporte l'olympiade.

durant 30 min : balle au prisonnier les gardiens du trésor : Un cercle de plots délimite la "salle du trésor". 3 gardiens (distingués par leurs chasubles) tirent sur les autres joueurs avec une balle en mousse. S'ils sont touchés ils doivent s'asseoir au sol. Ils peuvent être libérés si un coéquipier leur touche la main. Le but des gardiens est d'immobiliser tout le monde en moins de 5 minutes. Les rôles durant 20 min : grand final "le monde retrouvé" ; Épreuve finale collective, toutes les tribus sont unies. L'ensemble du groupe doit accomplir un défi commun : faire traverser une balle de mains en mains tout le long de la ligne formée par tous les enfants, sans la faire tomber, en moins de 30 secondes. A chaque essai raté, on recommence. L'objectif est de réussir ensemble. Quand c'est réussi, a lieu la cérémonie des médailles d'explorateurs.

J5

secteur
Jeunes

Retour en Images

