

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 4 APRES-MIDI
Loisirs artistiques et musicaux
6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Dans un monde entièrement robotisé, les humains ont peu à peu perdu leurs émotions car tout est devenu automatique. Au cours de la semaine, les enfants auront pour mission de redonner vie aux émotions humaines. Grâce aux activités artistiques et musicales, ils partiront à la découverte de la joie, de la surprise, de l'amitié, de l'expression de soi et du partage culturel. Ensemble, ils aideront les humains à se souvenir des différentes émotions que l'on peut ressentir.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Dans ce monde robotisé, les robots communiquent uniquement à l'aide de points noirs, symbole d'un univers sans émotions ni créativité. Les enfants ont pour mission de déprogrammer ces machines afin d'aider les humains à retrouver leurs émotions. À l'aide de cotons-tiges, ils réalisent d'abord une base en noir (ex : tronc d'arbre), représentant le code des robots. Puis, ils ajoutent de la couleur (ex: fleurs) pour transformer et donner vie à leur création. Chaque couleur ajoutée symbolise une émotion retrouvée.



J2

Les enfants écoutent différentes musiques et, pour chacune d'elles, ils dessinent un visage qui représente l'émotion ressentie (joie, tristesse, peur, calme, surprise...). À travers cette création, ils explorent le lien entre la musique et les émotions, et aident les humains à se remémorer la richesse de leurs ressentis oubliés.

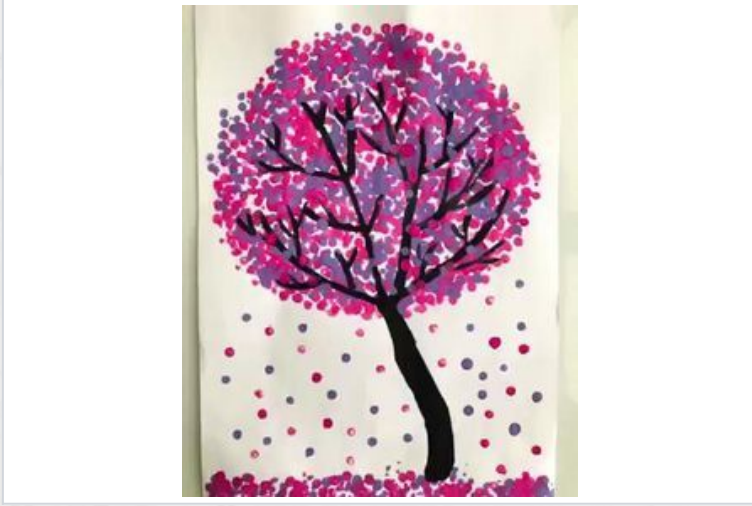
J3

Les enfants réalisent une œuvre composée de quatre carrés, chacun utilisant une technique artistique différente (dessin, peinture, aquarelle, etc.). Dans chaque carré, ils représentent une émotion différente (joie, tristesse, colère, peur, etc.). À travers cette création, ils montrent aux humains la diversité des émotions et la richesse des moyens de les exprimer, afin de les aider à se rappeler qu'il n'existe pas une seule façon de ressentir et de créer.

J4

J5

Retour en Images



Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 4 APRES-MIDI
Loisirs manuels

6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Au cours de cette semaine, les enfants partiront à l'aventure à la découverte des Mondes Perdus à travers des grands jeux, des défis et des activités manuelles. Ils devront coopérer pour résoudre des énigmes, relever des épreuves et explorer des univers légendaires comme Atlantide ou le royaume des trolls.

Ce projet a pour objectif de développer l'imagination, la créativité, l'entraide et l'esprit d'équipe tout en permettant aux enfants de vivre une aventure immersive et ludique.

secteur
Jeunes

PLANNING DE LA SEMAINE



J1

Séance de jeu **La Porte des Mondes Perdus**

J2

Totems des mondes perdu avec carton

J3

Création coraux avec pâtes

J4

Création de parchemin et bouteille en carton pour décrire son monde perdu

J5

Séance de jeu : trouver le monde perdu Avec dedans création de drapeau, clé ..quiz, relais..

secteur
Jeunes

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 4 APRES-MIDI
Loisirs scientifiques

6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes



Lors de cette dernière semaine, les enfants incarnent le rôle de bio-chercheurs et de géologues. Leur objectif n'est plus seulement de retrouver des objets inanimés, mais d'analyser et de recréer un écosystème vivant. En parallèle des expériences quotidiennes, ils réalisent collectivement le "Laboratoire des Ecosystèmes perdus" ; chaque enfant entretient et fabrique sa biosphère miniature sous cloche. Le vendredi, le laboratoire s'illumine dans le noir pour révéler la vie et les réactions chimiques de ce monde.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Les enfants découvrent qu'avant d'analyser un monde perdu, il faut comprendre comment s'y crée l'air et la vie. Lancement du projet phare : les fondations de la biosphère ; dôme climatique : installer dans une bouteille coupée, graviers et terreau. Puis activité du "souffle du monstre invisible" ; mélange d'eau, de levure, de sucre dans une bouteille. Fixation d'un ballon de baudruche qui se gonfle immédiatement. Explication du fonctionnement de la levure (champignon microscopique).



J2

Exploration de la flore des sols de ces mondes mystérieux. Suite du projet phare; dans leur dôme les enfants plantent feuilles, mousse, graines. Ils les arrosent légèrement et referment le dôme. Puis activité "la boue mouvante des marécages" : dans une assiette creuse, les enfants mélangent 2 doses de Maïzena pour 1 dose d'eau, avec quelques gouttes de colorant vert. Ils obtiennent une pâte étrange : solide et cassante si on la frappe fort, mais totalement liquide si on la manipule doucement.



J3

Recherche des sources d'énergie des territoires inexplorés. projet phare : les cristaux de la lumière ; chacun ramasse des petits cailloux pointus qu'il peint avec de la peinture phosphorescente. Une fois secs, ceci sont déposés à l'intérieur du dôme. Puis activité du lait psychédélique ; dans une assiette contenant un fond de lait, on y dépose des gouttes de colorant puis on trempe un coton tige imbibé de liquide vaisselle, Les couleurs s'enfuient vers les bords.



J4

Etude de la faune locale. Projet phare : les gardiens du dôme ; à l'aide d'argile ou de pâte à modeler, chacun modèle une créature fantastique qu'il place ensuite au milieu de sa biosphère. Puis activité de oeufs de dinosaures ; dans une pâte compacte (eau + bicarbonate, fait par l'animateur), les enfants cachent une figurine de dinosaure et forme un oeuf avec la pâte. On verse des gouttes de vinaigre blanc dessus, l'oeuf se met à crépiter et se dissout pour faire éclore le dinosaure.



J5

Finalisation et observation de la biosphère (projet phare). Les enfants constatent que de la buée s'est formée, fabrique la pancarte de leur laboratoire et une étiquette explicative du cycle de l'eau (évaporation et condensation sous le dôme).Puis ils installent leurs biosphères, la pièce est plongée dans la pénombre et les cristaux phosphorescents s'illuminent. Quelques questions leur est posée sur ce qu'ils ont compris de la formation des écosystèmes.



PLANNING DE LA SEMAINE



J0 14h-15h : Lancement du projet phare : les fondations de la biosphère

J2 14h-15h : Exploration de la flore des sols de ces mondes mystérieux. Suite du projet phare.

J3 14h-15h : suite de la création de la biosphère (projet phare) : les cristaux de la lumière

J4 14h-15h : Projet phare : les gardiens du dôme (création des créatures en pâte à modeler/argile)

J5 14h-16h30 : Finalisation et observation de la biosphère (projet phare) puis illumination des biosphères phosphorescentes dans une pièce plongée dans la pénombre.

secteur
Jeunes

Retour en Images



Arrosage et fermeture du dôme



Expérience : la boue mouvante des marécages



Projet phare : les cristaux de la lumière (cailloux peints phosphorescents)



Peinture phosphorescente sur les cristaux



Projet phare : les gardiens du dôme création de créatures en argile



Placement du gardien dans la biosphère



Installation et observation dans la pénombre : les cristaux phosphorescents s'illuminent !

Projet
d'Activité

2026
VACANCES D'ETE
SEMAINE 4 APRES-MIDI
Loisirs sportifs
6-12 ans



LE PROJET
en quelques lignes

Lors de cette semaine d'activités les enfants pourront découvrir plusieurs pratique sportives , tels que le baseball, l'ultimate , le hockey sur gazon, le tir a l'arc, le roller ainsi que l'escalade . De plus tous les jours les enfants pratiqueront une activité qui s'intitule les Olympiades des Mondes Perdues . Les objectifs principaux durant cette semaine sont les suivants : Objectifs : 1. Encourager l'activité physique régulière. 2. Développer les compétences sportives dans diverses disciplines. 3. Cultiver l'esprit d'équipe et le fair-play. 4. Stimuler l'exploration multisportive.

secteur
Jeunes

MON ACTIVITE PHARE DE LA SEMAINE



J1

Le Parcours du Combattant

J2

Le Lancé de Poid (Force)

J3

La Course de Relais

J4

Le lancé de Disque (Précision)

J5

L'épreuve d'intelligence (Quiz Nature)

secteur
Jeunes