



Rapport activité 2025



L'équipe pédagogique choisit ensemble les thématiques qu'elle veut aborder tout au long de l'année. Ces thématiques sont alors proposées au COPIL, composé, des membres du conseil d'école (représentants des parents, enseignants, représentants de l'équipe municipale), de la responsable de l'accueil périscolaire et d'un représentant de l'amicale laïque de l'école. Nous proposons à travers les différents thèmes des activités manuelles, sportives, culturelles, artistiques. Nous encadrons des enfants âgés de 3 à 11 ans qui sont répartis par groupe et par tranche d'âge. Ces enfants fréquentent ou non l'école de Villebret. Il est proposé une thématique par période, mais également des activités qui sont organisées à plusieurs moments dans la même année, ou à un instant spécifique du calendrier.

L'année 2025 se scinde en 2 périodes :

- Janvier à juin de l'année scolaire 2024/2025

Thème général de l'année : « Les parcs d'attractions »

Objectif : Développer l'imaginaire et la créativité

Sous thèmes par période : le parc Astérix, Vulcania, le Puy du fou

Intervenants : Ateliers numériques

Evènements : Carnaval, fête de la musique

Cité d'enfants : 3 ateliers en autonomie et 2 guidés. Permettre à l'enfant de faire ce qui lui plaît et de changer d'atelier quand il veut. C'est lui qui décide et propose les activités mises en place.

- Septembre à décembre de l'année scolaire 2025/2026

Thème général de l'année : Grandir en jouant, créer en explorant

Objectif : Permettre à l'enfant de s'épanouir, de découvrir, d'apprendre et de coopérer à travers des expériences ludiques, créatives, sportives et citoyennes, en lien avec son imaginaire, son environnement et le vivre-ensemble.

Sous thèmes par période : Les 12 travaux d'Hercule, Top Chrono

Evènements : Halloween, journée Pull de Noël

Cité d'enfants : 3 ateliers en autonomie et 2 guidés. Permettre à l'enfant de faire ce qui lui plaît et de changer d'atelier quand il veut. C'est lui qui décide et propose les activités mises en place.

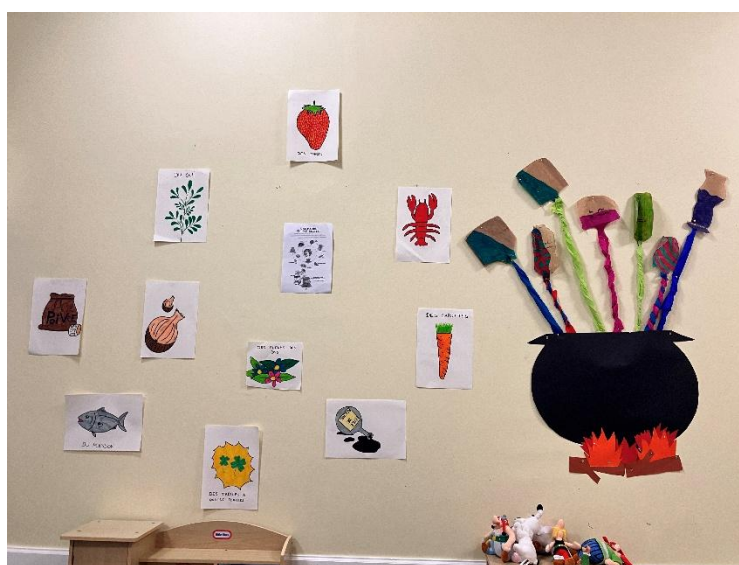


Période Janvier-Février : Thème « Le parc Astérix »

Dans le cadre de notre accueil périscolaire, nous avons proposé aux enfants une immersion ludique et créative autour de l'univers du Parc Astérix. Sans visite physique du parc, ce projet s'est appuyé sur les personnages emblématiques d'Astérix et Obélix ainsi que sur l'univers de la Gaule Antique pour créer des activités variées et enrichissantes. L'objectif pédagogique est de stimuler leur imaginaire, développer leurs connaissances historiques de manière adaptée à leur âge, et renforcer la coopération à travers des jeux collectifs et un projet de création de leur propre bande dessinée inspirée de l'univers d'Astérix.



Présentation des personnages des bandes dessinées d'Astérix et Obélix



Découverte de la vraie recette de la potion magique en dessinant les différents ingrédients qu'elle contient.



**Projet phare :
Création d'une
bande dessinée**

Les enfants en petits groupes, ont inventé leur propre aventure inspirée de l'univers d'Astérix, en écrivant un scénario, en dessinant les planches et en mettant en page l'histoire. Afin de s'adapter à l'âge et aux capacités de chacun, certains enfants, notamment les plus jeunes ont choisi de recopier ou de s'inspirer de planches existantes tirées des bandes dessinées. Cette approche leur a permis de découvrir la structure d'une BD.

Mission Cléopâtre



Les Romains



Les Vikings





Pour les enfants de maternelle, le projet de bande dessinée a été adapté à leurs capacités. Ils ont travaillé principalement autour des onomatopées (comme « BANG ! BOOM ! CRAC ! », en illustrant et en mimant sur : « A l'abordage avec les pirates d'As-térix ! »).



*Les enfants ont participé à la réalisation d'un drakkar, un bateau viking traditionnel (2m*3m) en intégrant leurs propres portraits déguisés en viking*



Grand jeu : les 12 travaux d'Astérix



- 1- Battre Mérinos à la course → course sprint
- 2- Lancer le javelot plus loin que Kermès le Perse → jeu de lancer de poids
- 3- Vaincre Cylindric le germain lors d'un combat → jeux d'opposition
- 4- Affronter les pétresses de l'île du plaisir → goûter appétissant
- 5- Soutenir l'insoutenable regard d'Iris, le magicien venu d'Egypte → jeu du jack a dit à dit
- 6- Manger le repas préparé par Mannekenpix le Belge → Kim goût et repas du midi
- 7- Pénétrer dans l'antre de la Bête → fil d'Ariane dans le noir (parcours)
- 8- Obtenir le laissez-passer A-38 dans la maison qui rend fou → jeu de direction, fléchage pour obtenir le bon formulaire
- 9- Traverser un ravin sur un fil invisible, au-dessus des crocodiles du Nil → parcours d'équilibre : poutre ... aux dessus des crocodiles
- 10-Escalader la plus haute montagne et répondre à l'énigme du Vénérable du Sommet → quizz, énigmes
- 11-Dormir sur la plaine avec une armée de fantômes → temps calme (avec led de fantômes + histoires d'Astérix)
- 12-Participer aux Jeux du Cirque Maxime → ateliers cirque : jonglage (foulard, balles, anneaux), assiette chinoise...



Parcours d'équilibre



Jeu de direction : le laissez-passer A-38



Ateliers cirque

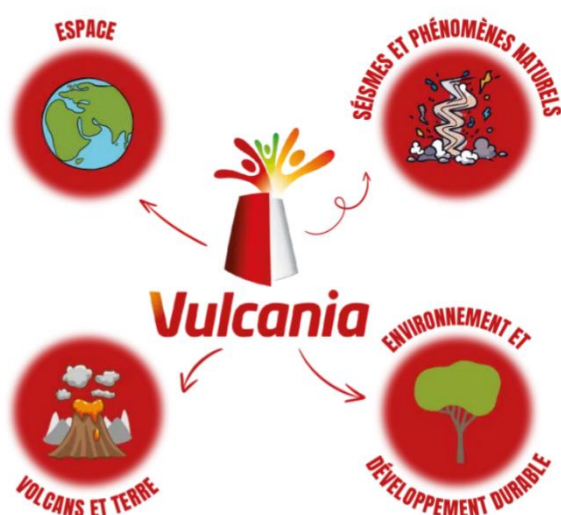
Le projet s'est déroulé auprès d'un groupe d'enfants âgés de 3 à 10 ans. Il avait pour objectifs de développer la compréhension de la bande dessinée, de sensibiliser l'histoire de la Gaule antique, de stimuler la créativité, et favoriser le travail en groupe.

Dans l'ensemble les objectifs ont été atteints. Les enfants ont montré un grand intérêt pour l'univers d'Astérix et Obélix, qu'ils connaissaient parfois déjà par les films ou les livres. Les activités variées (lecture, bricolage, création de BD, jeu de piste, peinture) ont permis de maintenir leur motivation et leur participation tout au long du projet.

Ce projet permet une accroche transversale mêlant culture, histoire, expression artistique et coopération. Il valorise l'imaginaire des enfants tout en leur offrant des repères culturels accessibles.



Période Mars-Avril : Thème « Vulcania »



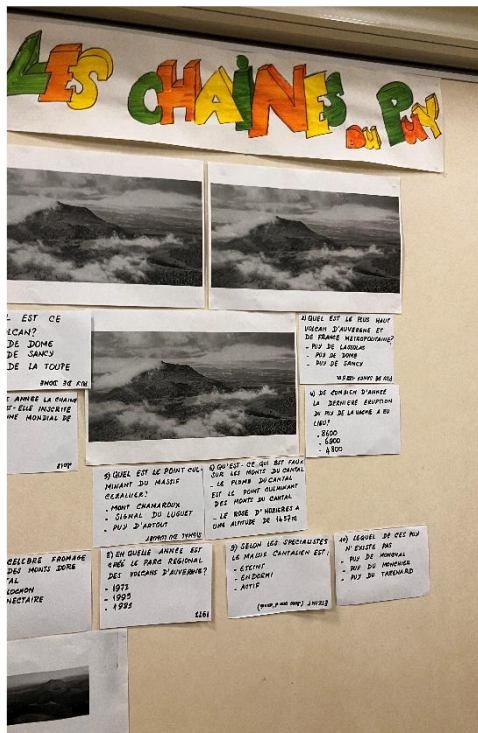
Dans le cadre du thème « Vulcania » les enfants partiront à la découverte des volcans, de la Terre, de l'espace, des phénomènes naturels et des jeux environnementaux à travers des activités scientifiques, créatives et ludiques, pour mieux comprendre notre planète et ses forces invisibles. Les enfants participeront à la création et à l'installation de panneaux d'information illustrés présentant : les volcans célèbres du monde (Etna, Vésuve, Piton de la Fournaise...), localisation, type de volcan, dernières éruptions et anecdotes. Mais aussi les différents types de dinosaures ayant vécu à proximité des zones volcaniques, description, époque géologique, alimentation, adaptation à leur environnement. Le thème Vulcania nous permettra d'aborder la Chaîne des Puys et de mieux comprendre les volcans d'Auvergne.



Création du système solaire



Affichages : les caractéristiques des différents dinosaures



Quizz sur la Chaîne des Puy



Peinture sur les volcans d'Auvergne

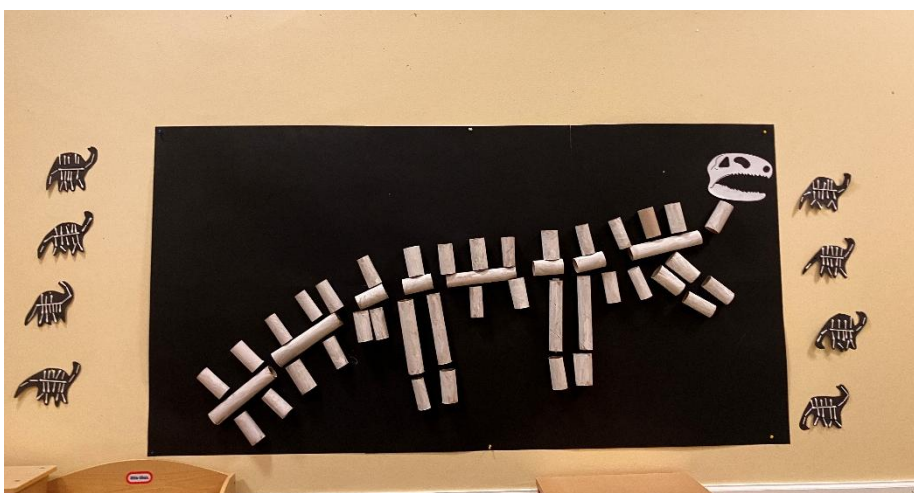




Réalisation d'une fresque rassemblant volcan et dinosaures (volcan 2m*3 m et chaque dinosaure 1m*1.50m)

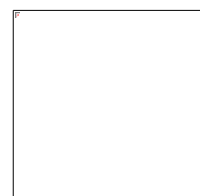


Réalisation d'une fresque sur le thème de l'espace, représentant le système solaire (planètes : ballon en papier maché) et peinture phosphorescente pour contempler la fresque pendant le temps calme ou le temps de la sieste pour les petits.



Fresque représentant le squelette d'un dinosaure :

- le grand est réalisé avec des rouleaux de sopalin peint en blanc
- les petits sont réalisés avec des morceaux de coton tige





Fresque à colorier sur le thème des dinosaures. Cet atelier est proposé pour le temps calme ou dès qu'ils souhaitent le continuer



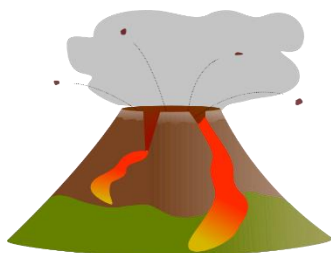
Mon livret des volcans



Découverte des volcans avec les fiches d'identité des volcans et la carte du monde



Les parties du volcan (jeu) : associer les cartes non renseignées (schéma du volcan) et les billets de lecture (ex : cheminée principale)



Comment fonctionne un volcan ? Expériences



Expérience 2

Nous allons essayer de comprendre d'où vient la forme de cône du volcan. À ton avis, pourquoi a-t-il cette forme, avec un cratère au milieu ?

Voici ce dont tu as besoin :

Un pot de yaourt vide, une paille coudée, de la polenta ou de la semoule, un morceau de carton, des ciseaux, un cutter, du scotch et éventuellement un peu de pâte à modeler.



1 Perce un trou en bas du pot de yaourt avec le cutter. Enfile la paille dans le trou. Si tu as de la pâte à modeler, tu peux en mettre autour de la paille pour la fixer au pot de yaourt.



2 Découpe un trou rond au milieu du carton, légèrement plus petit que le pot de yaourt.



3 Scotche le pot de yaourt (à l'envers) sur le carton, centré sur le trou, en veillant à ce que la paille soit parallèle au carton. Elle doit bien dépasser de celui-ci.

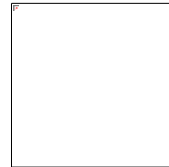


4 Retourne l'ensemble et remplis le pot de yaourt de polenta.



5 Place ta construction au bord de la table, baisse-toi pour être à la hauteur de la paille, et souffle dedans. Tu peux observer la création d'un cône avec un cratère au centre ! Tu peux remettre de la polenta et recommencer plusieurs fois.

Ici, la semoule représente les cendres, poussières et roches éjectées par le volcan lors de l'éruption, et le pot de yaourt représente la cheminée du volcan. Avec cette expérience, tu peux



Expérience 3

Observe bien les différents volcans. Tu peux constater qu'ils n'ont pas tous la même forme. Certains cônes sont plutôt étalés, alors que d'autres sont plus élevés. À ton avis, qu'est-ce qui fait varier la forme des cônes ?

Voici ce dont tu as besoin :

Pour cette expérience, nous allons utiliser une matière un peu plus proche de la lave, quelque chose de visqueux, chaud et coulant, qui durcit rapidement : le chocolat fondu !

2 morceaux de carton, des ciseaux, un peu de pâte à modeler (ou de la terre glaise ou de la pâte auto-durcissante), une baguette chinoise, une grosse seringue (1 en pharmacie), une tablette de chocolat noir à pâtisser, un bol, une cuillère et une bouilloire.



1 Perce un trou dans chaque morceau de carton avec la pointe des ciseaux pour pouvoir y passer le bout de la seringue. Le trou ne doit pas être

centré, mais plus proche d'un bord. Sur un carton, écris lave visqueuse, et sur l'autre, lave liquide.



2 Fabrique 2 tout petits cônes en pâte à modeler d'une hauteur de 2 centimètre environ. Avec la baguette chinoise, perce un cratère dans les cônes et place-les sur le carton, au-dessus du trou. Tu peux les fixer en appuyant bien sur les bords avec tes doigts.

Assure-toi que le cratère soit plus large que le trou dans le carton, comme ça tu es sûr que la « lave » passera bien.

3 Casse environ 12 carrés de chocolat dans un bol.

4 Fais bouillir de l'eau dans la bouilloire, recouvre le chocolat d'eau bouillante et attends

5 Quand le chocolat est mou, verse l'eau dans l'évier, en laissant un peu dans le chocolat. Remue vite avec une cuillère. Ajoute un peu d'eau (si nécessaire) en remuant pour obtenir une pâte visqueuse et pas trop coulante. C'est ta première lave.



6 Remplis la seringue de chocolat.



7 Pose le premier carton sur le bord d'une table et demande à quelqu'un de le tenir. Place la seringue sous le carton, dans le trou. Pousse la « lave » dans le volcan en appuyant sur la seringue. Si c'est trop dur, tiens toi-même le carton et demande à un adulte de pousser. Il faut pousser doucement pour avoir le temps d'observer le comportement de la lave. Tu peux même attendre quelques instants que le chocolat durcisse un peu avant de rajouter de la lave. Tu remarques que ce volcan prend une forme assez élevée. Note à quelle distance du cratère coule la lave.



8 Pour le second volcan (lave liquide), rajoute un peu d'eau bouillante dans le chocolat fondu et remue pour obtenir un mélange plus liquide que le premier. Remplis la seringue de cette nouvelle « lave » et pousse-la par en-dessous dans le second mini-volcan. Observe à nouveau le résultat. Il doit être différent du premier. La lave coule plus loin autour du cratère.

Expérience : simuler une éruption

- Fabrication de la maquette d'un volcan
- Verser dans le cratère vinaigre, colorant rouge
- Ajouter deux cuillères de bicarbonate, puis l'éruption arrive sans attendre !



Atelier cuisine : cookie Terre

UFEV #lespace

COOKIE TERRE

Ingrédients

- 180 g de farine
- 100 g de sucre vergéose
- 100 g de pépites de chocolat
- 1 œuf
- 1/2 sachet de levure
- 75 g de beurre ramolli



Sources : cuisinez

- 1) Préchauffer le four th.6 (180 °C).
- 2) Dans une terrine, mélanger la farine, la levure et le sucre, incorporer ensuite l'œuf battu puis le beurre ramolli.
- 3) Une fois bien mélangé, incorporez les pépites de chocolat.
- 4) Diviser la pâte en deux, dans deux bols différents. Dans l'un des bols, ajouter du colorant bleu et dans le second, du colorant vert.
- 5) Former de petites boules de pâte en mélangeant les deux couleurs et les disposer sur une plaque à pâtisserie recouverte d'une feuille de papier sulfurisé.
- 6) Enfournez pendant 15 min.

35min 6

Sources : cuisinez

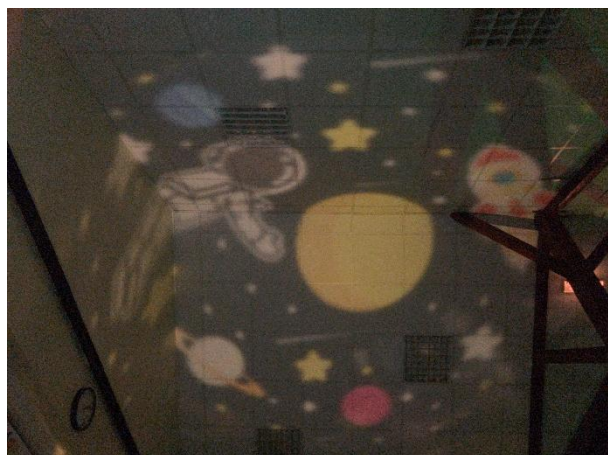


Plus qu'à déguster les délicieux cookies





Le temps calme



Créer une ambiance propice au **retour au calme** et à la **détente**, tout en stimulant l'imaginaire des enfants autour du thème de l'espace.

Déroulement : demander aux enfants de s'allonger confortablement dans la salle, lumière éteinte. Observer ensemble les projections d'étoiles, de planètes et d'astronautes sur les murs et le plafond. Invitation à l'imaginaire : leur proposer de fermer les yeux et d'imaginer leur propre aventure spatiale. Retour en douceur : petit échange collectif, respiration calme, puis reprise progressive des activités.



Le Grand Jeu : Calmer le Volcan !

Le grand volcan est en colère ! Sa lave monte, et s'il explose, toute la planète sera en danger ! Pour éviter cela, vous allez devoir relever trois grands défis.

À chaque épreuve réussie, le niveau de lave baissera et le volcan se calmera un peu plus.

Défi 1 : Glaciers contre Volcans

Les Glaciers et les Volcans s'affrontent dans une course effrénée !

- Les Glaciers doivent récupérer tous les ballons bleus et les mettre dans leur sac.
- Les Volcans doivent attraper le plus vite possible les ballons rouges.

➡ À la fin du défi, si chacun a rempli sa mission, la lave baisse d'un niveau !

Défi 2 : Le Squelette de Dinosaur

Un fossile géant a été découvert !

Les deux équipes s'affrontent en duel :

- Objectif : reconstituer le plus rapidement possible le squelette du dinosaur.
- L'équipe la plus rapide aide le volcan à retrouver son calme.

➡ Encore un peu moins de lave !

Défi 3 : La Reconquête de la Terre

Les Astronautes se sont échoués sur Mars !

Ils doivent rapporter une plante sur la Terre 🌱 pour redonner vie à la planète rouge.

Mais attention :

- Le parcours se fait dans le noir, avec la plante à la main.
- De Mars à la Terre, il faut avancer avec prudence et entraide.

➡ Mission réussie = le volcan est apaisé, la Terre est sauvée ! 🌍

But du jeu

À la fin des trois défis, si toutes les équipes ont réussi à faire baisser le niveau de lave du volcan...

Le volcan s'endort paisiblement et la planète est sauvée grâce à vous !



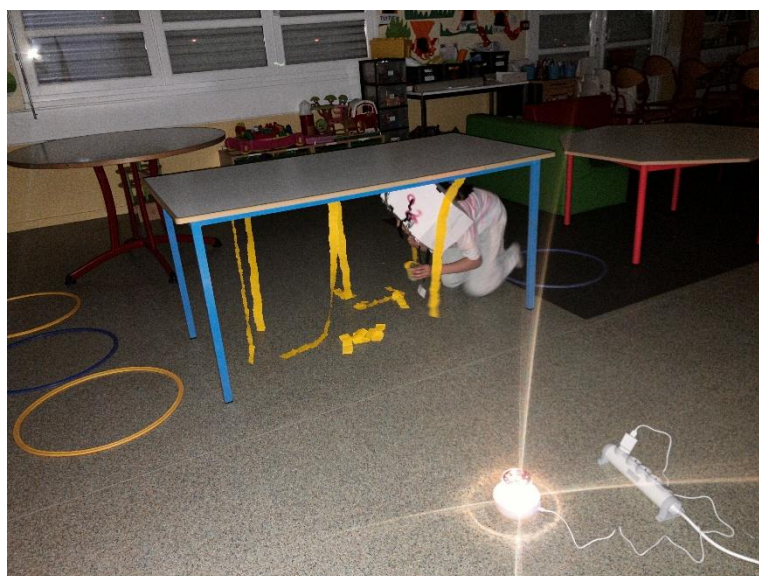
Glaciers contre volcans



Squelette de dinosaure



La reconquête de la Terre



Tout au long de notre aventure autour du thème de Vulcania, les enfants ont exploré les mystères de la Terre et de l'Univers à travers des activités ludiques, créatives et scientifiques. Ils ont découvert :

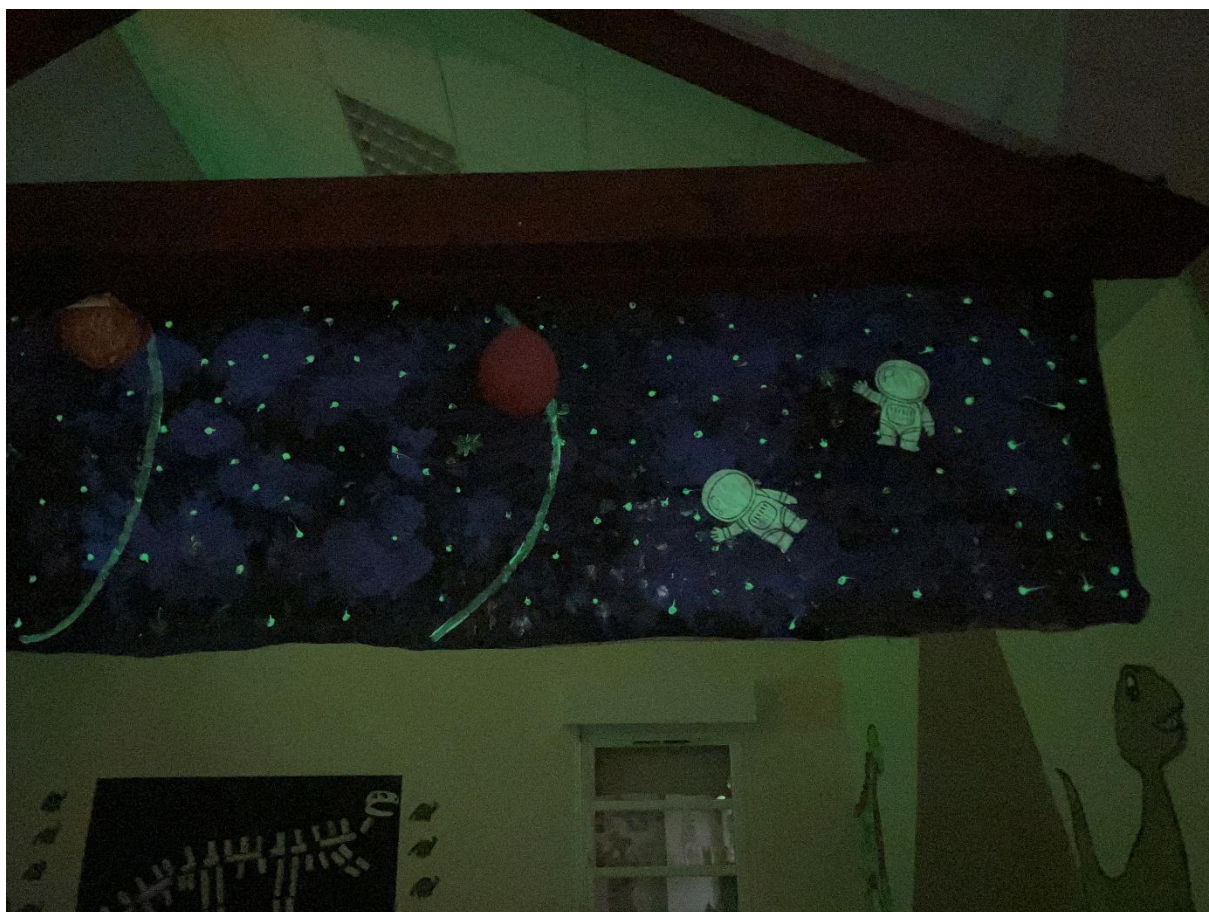
🌋 Les volcans, grâce à des expériences amusantes et spectaculaires, où ils ont pu comprendre comment la lave jaillit et pourquoi les volcans se réveillent.

🍪 Les planètes, avec la création de cookies planètes en atelier cuisine et des jeux pour mieux connaître notre système solaire.

🦖 Les dinosaures, en reconstituant leurs squelettes géants et en plongeant dans le monde fascinant de la préhistoire.

🎨 La fresque collective, véritable œuvre d'art, a permis à chacun d'exprimer ce qu'il a appris et ressenti durant le projet.

Et enfin, le grand jeu "Calmer le volcan" a réuni toutes les équipes dans la bonne humeur pour relever des défis autour de la nature, du courage et de la coopération ! Grâce à leur curiosité, leur esprit d'équipe et leur imagination, les enfants ont su apaiser le volcan, protéger la Terre et faire renaître la vie sur les planètes.



Période Mai-Juin-Juillet : Thème « Le Puy du Fou »

Cette thématique va permettre de faire découvrir aux enfants l'univers du Puy du Fou, ses spectacles historiques et ses héros d'autrefois, tout en stimulant leur créativité à travers des activités manuelles et ludiques. L'objectif du projet est de :

- Sensibiliser les enfants à l'Histoire de manière ludique,
- Découvrir la richesse des spectacles du parc,
- Créer un lien entre spectacle, patrimoine et expression artistique,
- Favoriser la coopération à travers des jeux collectifs et des créations communes.

Les activités proposées s'appuieront sur la découverte des spectacles du Puy du Fou. Présentation (affiches, images) de quelques spectacles emblématiques, la création d'un blason personnel ou collectif (explication du rôle du blason au Moyen Âge, présentation des éléments d'un blason : couleurs, formes, symboles, animaux), jeux théâtraux et d'expression corporelle ...



Présentation des spectacles



Réalisation de blason



Goûter en extérieur



« L'atelier de Laure » enluminure, miniature et calligraphie : peinture à l'encre, 1^{ère} lettre du prénom

Programme autour des Spectacles du Puy du Fou

- *Le Bal des Oiseaux Fantômes*

Présentation : Les enfants découvrent un monde fascinant peuplé de rapaces majestueux et d'oiseaux mythiques.

Activité manuelle : Création d'oiseaux en papier, plumes...



- *Les Vikings*

Présentation : Les enfants explorent l'univers des Vikings, leurs drakkars, leurs batailles et leurs légendes.

Activité manuelle : Fabrication d'une hache viking et création d'une mini-catapulte.



- *Les Chevaliers du Secret de la Lance*

Présentation : Plongée dans l'époque médiévale entre chevaliers, batailles et prouesses équestres.

Activité manuelle : Fabrication d'un chevalier articulé (pantin).

- *Le Monde Imaginaire de La Fontaine*

Présentation : Découverte de l'univers poétique et moral des fables de La Fontaine.

Activité manuelle : Atelier autour de plusieurs fables : création de personnages ou illustrations.

Jeu / Atelier : Mise en scène ou jeu de mimes des fables.



- *La Renaissance du Château*

Présentation : Voyage dans le temps pour comprendre l'évolution du château au fil des siècles.

Activité manuelle : Construction d'un château en carton.



- *Le Mystère de La Pérouse*

Présentation : Immersion dans la grande expédition maritime du navigateur La Pérouse.

Ateliers sensoriels :

- **Odorat :** Deviner les odeurs utilisées lors des voyages
- **Toucher :** Parcours sensoriel pieds nus



- *Mime et l'Étoile*

Présentation : Découverte de l'univers du mime, du cinéma muet et de la gestuelle expressive.

Activité manuelle : Création de marionnettes

Jeu / Atelier : Jeux d'expression corporelle, improvisation et petites scènes

- *Les Grandes Eaux*

Présentation : Un spectacle féérique autour de l'eau, des fontaines et des effets aquatiques.

Jeu / Ateliers : Jeux d'eau, parcours arrosé, défis aquatiques.



- *Le Premier Royaume*

Présentation : Plongée dans l'époque de Clovis et du premier royaume de France.

Activité manuelle : Fabrication d'une couronne royale.

Jeu / Atelier : Jeu collectif « attaque de la forteresse »

- *L'Épée du Roi Arthur*

Présentation : Légende d'Arthur et de l'épée magique plantée dans la pierre.

Activité / Atelier : Lecture animée de la légende arthurienne et discussion.



- *Le Signe du Triomphe*

Présentation : Découverte de l'univers romain, des gladiateurs et des jeux du cirque.

Jeu / Atelier : Jeux du cirque : courses, défis d'adresse...



- *Les Amoureux de Verdun*

Présentation : Immersion dans l'époque de la Première Guerre mondiale à travers une histoire touchante.

Jeu / Atelier : Jeu du drapeau

- *Le Grand Carillon*

Présentation : Découverte musicale autour de l'imposant carillon et de ses mélodies.

Sortie : Visite du **Mupop**, musée des musiques populaires.

Atelier : Manipulation d'instruments simples ou création sonore.



- *Le Repaire des Enfants*

Présentation : Un espace de jeux, de découvertes et d'activités libres.

Sortie : Après-midi au **parc des Ilets**.

Atelier / Jeu : Jeux en plein air, explorations et défis collectifs.



Au fil de cette thématique consacrée au *Puy du Fou*, les enfants ont pu voyager à travers les époques, les légendes et les grands spectacles qui font la richesse de ce parc historique. Chaque mercredi a été l'occasion d'explorer un univers différent, de découvrir une partie de l'Histoire, une ambiance artistique unique, tout en s'immergeant dans des récits époustouflants.

Grâce aux activités manuelles, culturelles, sportives et artistiques, les enfants ont pu manipuler, créer, jouer et ressentir ce que vivent les personnages des spectacles : construire un château, fabriquer une hache viking, réaliser des oiseaux, incarner un mime, ou encore s'aventurer comme de véritables explorateurs.

Cette thématique leur a permis non seulement d'enrichir leurs connaissances historiques, mais aussi de développer leur imagination, leur sens de la coopération, leur motricité et leur créativité. Les jeux d'eau, les ateliers sensoriels, les mises en scène ou les fabrications d'objets ont donné vie aux histoires et ont favorisé l'implication de chacun.

En conclusion, cette immersion dans l'univers du Puy du Fou a constitué une expérience complète, stimulante et valorisante. Les enfants ont pu apprendre en s'amusant, s'exprimer par différents moyens, et voyager dans le temps tout en restant acteurs de leurs découvertes.

PUY DU FOU®



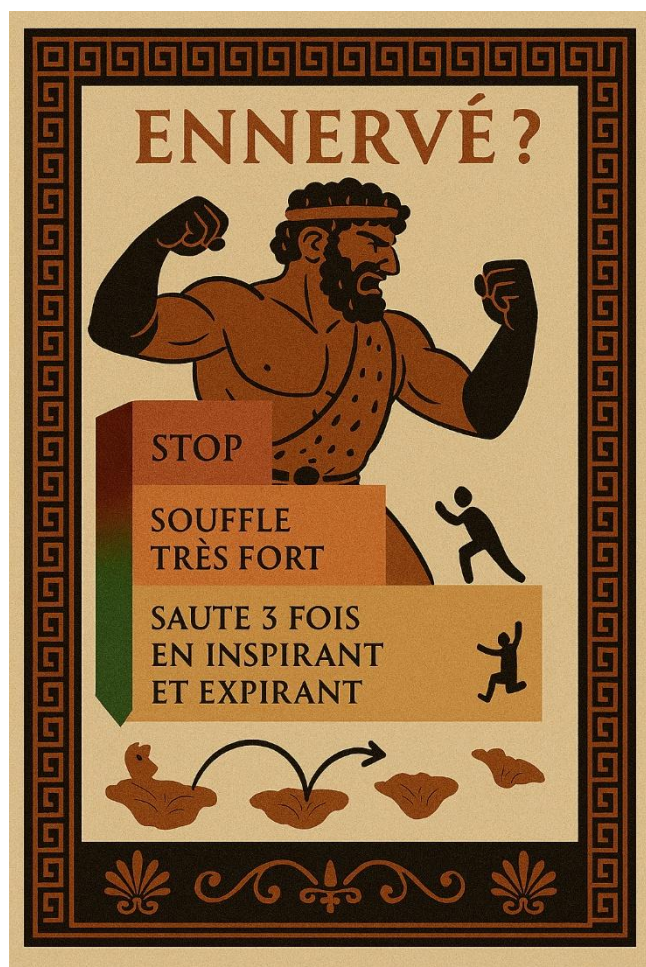
Cette thématique va permettre de faire découvrir aux enfants l'univers de la mythologie grecque à travers l'histoire d'Hercule et de ses célèbres 12 travaux, tout en stimulant leur imagination et leur créativité grâce à des activités ludiques, sportives et manuelles.

L'objectif du projet est de sensibiliser les enfants à la mythologie, de découvrir l'histoire d'Hercule et les valeurs véhiculées par ses travaux (courage, persévérance, entraide).

Les activités proposées s'appuieront sur la découverte des 12 travaux d'Hercule. Présentation de l'histoire d'Hercule (lecture de récits adaptés, images, vidéos), mise en place de défis symboliques et moteurs inspirés des travaux, réalisation de créations manuelles (fresque mythologique), ainsi que des jeux théâtraux et d'expression corporelle permettant aux enfants d'incarner les héros et créatures de la mythologie.

Mise en place des règles de vie en lien avec le thématique (affiches) :

gestion de la colère, gestion du bruit/ temps calme, journée type, les règles à l'accueil périscolaire, le temps de repas, dire bonjour





Mise en place d'un jeu pour encourager les enfants à faire des bonnes actions :

■ Les Éclairs de Zeus – Le Jeu des 12 Travaux d'Hercule

■ Objectif

Encourager les enfants à adopter un bon comportement (respect, entraide, écoute, participation) en collectant les 12 badges d'Hercule.

■ Règles du jeu

- Chaque mercredi, chaque enfant commence avec 10 éclairs de Zeus.
- Bonne action, respect des règles → +1 éclair.
- Comportement non respectueux → -1 éclair.
- À la fin de la journée, l'enfant qui a le plus d'éclairs remporte un badge.
- Quand un enfant a gagné les 12 badges, il devient un Petit Hercule et obtient un diplôme ou un trophée symbolique.

■ Les 12 badges des Travaux d'Hercule

Lion de Némée ■	Courage et force
Hydre de Lerne ■	Persévérance face aux difficultés
Biche de Cérynie ■	Patience et rapidité
Sanglier d'Érymanthe ■	Détermination
Écuries d'Augias ■	Propreté et entraide
Oiseaux du lac Stymphale ■	Calme et harmonie
Taureau de Crète ■	Bravoure
Juments de Diomède ■	Respect et bienveillance
Ceinture d'Hippolyte ■	Amitié et respect
Boeufs de Géryon ■	Persévérance
Pommes d'or des Hespérides ■■	Générosité et partage
Cerbère ■■■	Contrôle de soi et courage face à la peur

■ Conseils pour les animatrices

- Toujours valoriser le positif plus que le négatif.
- Mettre en scène les badges en expliquant rapidement le travail d'Hercule associé.
- En cas d'égalité → plusieurs enfants peuvent recevoir un badge.
- Rappeler que le but n'est pas seulement de gagner, mais de progresser ensemble.





Réalisation amphores grecques



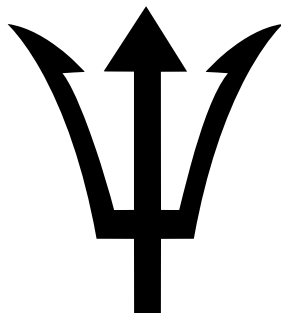
Entrée temple grecque



Fresque mythologique



Création affiches sur les personnages mythologiques





Activité sportive : jeux d'opposition (lutte)



Atelier mosaïque (collage et peinture) avec des crozets



Fabrication sandales grecques



Ecriture de son prénom en grecque



Atelier cuisine



Les 12 Travaux d'Hercule (grand jeu)

Chaque atelier représente un “travail” à réussir pour avancer vers le suivant.

Les enfants gagnent un tampon à chaque défi relevé.

1. Le Lion de Némée

➡ Défi : traverser un “tunnel” (parcours) et “attraper la crinière” (peluche), (salle de motricité)

- Petits : parcours de motricité, récupérer la peluche (lion) sur le parcours
- Grands : parcours de motricité, récupérer la peluche (lion) sur le parcours

2. L'Hydre de Lerne

➡ Défi : viser plusieurs “têtes” (ballons, quilles, plots) jeu de lancer (extérieur)

- Petits : lancer des balles pour faire tomber les quilles
- Grands : lancer des balles pour faire tomber les quilles

3. La Biche de Cérynie

➡ Défi : attraper les biches (extérieur)

- Petits : jeu collectif (jeu du loup, attraper toute les biches)
- Grands : jeu collectif (façon épervier : les biches sortaient)

4. Le Sanglier d'Érymanthe

➡ Défi : transporter des objets (extérieur)

- Petits : jeu du déménageur
- Grands : jeu du déménageur

Objectifs : Courir vite - Ramasser vite - Transporter des objets

Consignes : Pour chaque équipe : « Vous devez aller chercher le plus d'objets possibles que vous ramènerez dans votre maison. Attention, chaque joueur ne peut prendre qu'un seul objet à chaque fois. »

Critères de réussite : Ramener plus d'objets dans son carton que les équipes adverses

Matériel : 1 carton par équipe (donc 4 ou 5) Divers objets (balles, foulards, anneaux,)

5. Les Écuries d'Augias 🐾

➡ Défi : nettoyer / trier rapidement (extérieur)

- Petits : jeu par équipe : trier par couleurs les objets plus vite que l'équipe adverse
- Grands : jeu par équipe : trier par couleurs les objets plus vite que l'équipe adverse

6. Les Oiseaux du lac Stymphale 🦉

➡ Défi : faire fuir les oiseaux (extérieur)

- Petits : jeu balle au prisonnier (ballon en mousse)
- Grands : jeu balle au prisonnier (ballon en mousse)

7. Le Taureau de Crète 🐮

➡ Défi : attraper le taureau, jeu de lancer

- Petits : jeu de cerceaux à lancer sur une peluche (taureau)
- Grands : jeu de cerceaux à lancer sur une peluche (taureau)/ jeu des anneaux, lancer avec précision

8. Les Juments de Diomède 🐎

➡ Défi : nourrir les chevaux, jeu deviner ce que je goûte (intérieur)

- Petits : kim goût
- Grands : kim goût

9. La Ceinture d'Hippolyte 🦋

➡ Défi : retrouver la ceinture magique (intérieur, extérieur)

🦋 Préparation

- Une ceinture brillante / ruban décoré (objet final).
- 3 à 5 petites cartes/indices (images, devinettes, flèches) cachées dans l'espace de jeu.

Déroutement

Les enfants doivent suivre les indices pour retrouver la ceinture.

- Petits : Jeu de piste : La Ceinture d'Hippolyte Objectif : retrouver la ceinture magique en suivant les indices cachés

Version Petits (3-6 ans) Utilise des indices visuels simples (images/objets) - Cache ces cartes dans l'espace de jeu :

- Chaise : Sous une chaise (garderie) → indice suivant : porte etc
 - Porte : Collé sur une porte (porte de la salle de motricité)
 - Boîte : Dans une boîte colorée (boîte jeu verte dinette)
 - Lit : Sous un oreiller (dortoir)
 - Jouet : Près d'une peluche (dortoir) → dernière récompense= ceinture.
- Grands : Jeu de piste : La Ceinture d'Hippolyte Objectif : retrouver la ceinture magique en suivant les indices cachés

Version Grands (7-11 ans) Utilise ces petites énigmes à imprimer, découper et cacher dans le lieu du jeu.

- Je suis ronde et on s'assoit dessus : Sous une chaise (garderie) → indice suivant : porte etc
- Je dors dessus pendant la sieste : sous un oreiller (dortoir)
- Je peux me balancer dessus : la balançoire (city)
- On me lit avant de dormir quand j'avais 3-5 ans : Dans un livre (dans la salle des 3- 5 ans)
- On met nos chaussures près de moi : Sous le paillason (dehors) → dernière récompense = ceinture.

Quand les enfants trouvent la ceinture, ils ont terminé le 9e travail d'Hercule

10. Les Bœufs de Géryon

 Défi : ramener le troupeau (extérieur)

- Petits : jeu style attrape les bœufs (poisson pêcheur) : attraper les bœufs
- Grands : jeu style attrape les bœufs (poisson pêcheur) : attraper les bœufs

11. Les Pommes d'or des Hespérides

 Défi : cueillir les pommes d'or (salle d'activité)

- Petits : activité manuelle (peindre une pomme chacun couleur or (+ activité automne))
- Grands : activité manuelle (peindre une pomme chacun couleur or (+ activité automne))

12. Cerbère, le chien à 3 têtes 🐾🐾🐾

➡ Défi final : affronter Cerbère ! (Salle de motricité)

- Petits : jeux d'opposition
- Grands : jeux d'opposition

Dans ce jeu d'opposition, le but est :

- Pour les dieux : traverser la rivière sans se faire retourner par le chien à 3 têtes
- Pour le chien à 3 têtes : retourner les dieux avant que ceux-ci ne traversent la rivière.

Objectif du jeu

- Renverser sur le dos un adversaire

Matériel

- Des tapis de gym disposés en un grand carré qui servira de rivière

Organisation

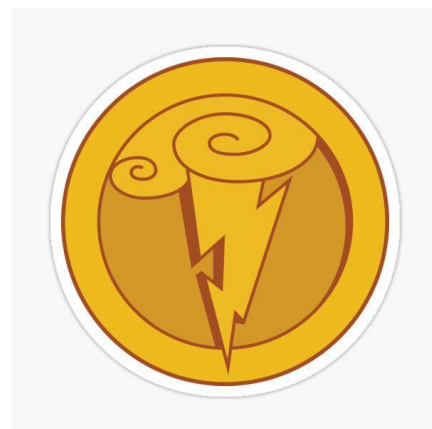
Au départ, un chien à 3 têtes est au milieu de la rivière. Les dieux sont sur le bord de la rivière. Ils doivent rejoindre l'autre rive. Les dieux vont effectuer plusieurs traversées. Soit-il auront un nombre défini de traversées, soit il faudra que tous les dieux aient été retournés pour que la partie se termine.

Règles

- On respecte les règles d'or du jeu d'opposition : ne pas faire mal aux autres, pas de coup, pas d'étranglement, ne pas se faire mal, quand on a mal, on crie stop.
- Tous les déplacements se font à quatre pattes.
- Quand un dieu a été retournée, il devient un chien
- Pour repartir, un dieu doit attendre que tous ces coéquipiers aient franchi la rivière ou se soient fait attraper.
- Plusieurs chiens à 3 têtes peuvent retourner un dieu.
- Un dieu qui n'a pas été retournée après 20 secondes de lutte peut finir de traverser la rivière tranquillement.

🏆 Clôture

À la fin des 12 travaux, les enfants reçoivent une médaille d'Hercule



Petits		Grands	
1. Le Lion de Némée 🦁		3. La Biche de Cérynie 🦌	
2. L'Hydre de Lerne 🐉		4. Le Sanglier d'Érymanthe 🐗	
3. La Biche de Cérynie 🦌		5. Les Écuries d'Augias 💧	
4. Le Sanglier d'Érymanthe 🐗		6. Les Oiseaux du lac Stymphe 🦩	
5. Les Écuries d'Augias 💧		7. Le Taureau de Crète 🐂	
6. Les Oiseaux du lac Stymphe 🦩		8. Les Juments de Diomède 🐎	
7. Le Taureau de Crète 🐂		9. La Ceinture d'Hippolyte 🎀	
8. Les Juments de Diomède 🐎		10. Les Bœufs de Géryon 🐂	
9. La Ceinture d'Hippolyte 🎀		11. Les Pommes d'or des Hespérides 🍏 ✨	
10. Les Bœufs de Géryon 🐂		12. Cerbère, le chien à 3 têtes 🐕 🐕 🐕	
11. Les Pommes d'or des Hespérides 🍏 ✨		1. Le Lion de Némée 🦁	
12. Cerbère, le chien à 3 têtes 🐕 🐕 🐕		2. L'Hydre de Lerne 🐉	

La thématique des 12 travaux d'Hercule a permis aux enfants de plonger dans l'univers de la mythologie grecque à travers un parcours d'activités riches et diversifiées. Les ateliers proposés, tels que les activités de lutte, la réalisation de mosaïques, la lecture de récits mythologiques et la création d'amphores, ont offert aux enfants l'opportunité de découvrir cette période de l'Antiquité de manière ludique et accessible.

Les activités physiques ont favorisé le développement de la motricité, de la maîtrise du corps et du respect des règles, tout en mettant en avant des valeurs essentielles comme le fair-play, l'entraide et le dépassement de soi.

Les ateliers artistiques ont permis aux enfants d'exprimer leur créativité, de développer leur patience et leur sens de l'observation, tout en découvrant des techniques et des formes artistiques inspirées de la culture antique.

Les temps de lecture et de narration ont enrichi le vocabulaire des enfants, stimulé leur imagination et renforcé leur capacité d'écoute et de compréhension. En combinant activités manuelles, corporelles et culturelles, ce projet a favorisé la coopération, l'échange et la cohésion du groupe, tout en valorisant chaque enfant dans ses réussites.

Cette thématique a ainsi contribué à proposer un cadre éducatif et stimulant, permettant aux enfants de s'approprier des connaissances culturelles tout en développant des compétences sociales, motrices et créatives essentielles à leur épanouissement au sein de l'accueil périscolaire.



HERCULES

DIRE LIRE ET CONTER (24 septembre salle des fêtes de Villebret)

FLORILEGE



ARNAUD REDON :

L'action « **Dire, lire et conter** », menée autour du conteur **Arnaud Redon**, a offert aux enfants un moment privilégié de découverte et de partage autour de l'oralité et de l'imaginaire. La représentation a permis aux enfants de vivre une expérience culturelle riche, favorisant l'écoute, l'attention et le plaisir des histoires racontées.

À travers le conte, les enfants ont développé leur imagination, enrichi leur vocabulaire et renforcé leur capacité de compréhension et d'expression orale. Ce temps de narration a également contribué à éveiller la curiosité culturelle des enfants et à créer un moment collectif fédérateur, propice à l'échange et à l'émotion.

Cette action s'inscrit pleinement dans les objectifs éducatifs de l'accueil périscolaire, en valorisant la lecture, la transmission orale et l'accès à la culture pour tous, tout en offrant aux enfants une expérience artistique et humaine marquante.



Animation à l'accueil périscolaire de Villebret

Mercredi 17 septembre 2025

* Objectifs pédagogiques :

- Découvrir le PC, avec notamment une initiation au système libre Linux. ;
- Aborder et prendre en main les ordinateurs grâce à la suite éducative Gcompris (prise en main clavier, souris, jeux éducatifs de mémorisation, etc.)

1. Suite éducative Gcompris

La suite de logiciels éducatifs Gcompris est adaptée à plusieurs niveaux, et propose de très nombreuses activités, allant de la numération au calcul, en passant par la reconnaissance des lettres, mots, et des exercices pour entraîner les capacités cognitives (mémorisation, spatialisation, logique et raisonnement, etc.). Il peut être utilisé en classe ou à la maison car il est disponible sur les plateformes Windows, Linux et macOS.

Les enfants ont évidemment participé très activement, ils ont beaucoup apprécié de découvrir un nouveau système pour faire fonctionner un ordinateur, et ont été conquis par les différentes activités proposées par la suite Gcompris.

Pour finir, les stagiaires ont fait une démonstration de génération d'une image avec une intelligence artificielle. Les enfants ont apprécié de pouvoir décrire une image avoir de la voir apparaître à l'écran : ils ont par exemple souhaité voir un panda qui travaille dans un magasin devant un rayon de légumes.

Service	Type de document	Créateur	Version	Date de création	Date de mise à jour	Page
Formation	Fiche séance Villebret	Matik LAICHAOUI	1.0	17/09/25		1

Animation à l'accueil périscolaire de Villebret

Mercredi 8 octobre 2025

* Objectifs pédagogiques :

- Découvrir le PC, avec notamment une initiation au système libre Linux. ;
- Aborder et prendre en main les ordinateurs grâce à la suite éducative Gcompris (prise en main clavier, souris, jeux éducatifs de mémorisation, etc.)

1. Suite éducative Gcompris

Suite de la découverte de la suite éducative Gcompris.

La suite de logiciels éducatifs Gcompris est adaptée à plusieurs niveaux, et propose de très nombreuses activités, allant de la numération au calcul, en passant par la reconnaissance des lettres, mots, et des exercices pour entraîner les capacités cognitives (mémorisation, spatialisation, logique et raisonnement, etc.). Il peut être utilisé en classe ou à la maison car il est disponible sur les plateformes Windows, Linux et macOS.

Les enfants ont évidemment participé très activement, ils ont beaucoup apprécié de découvrir un nouveau système pour faire fonctionner un ordinateur, et ont été conquis par les différentes activités proposées par la suite Gcompris, qui vont des activités permettant de développer des capacités cognitives, mais également des choses plus ludiques : jeux de balles, labyrinthes, couleurs & formes, discrimination visuelle, etc.

Service	Type de document	Créateur	Version	Date de création	Date de mise à jour	Page
Formation	Fiche séance Villebret	Malik LAICHAOUI	1.0	17/09/25		1

Animation à l'accueil périscolaire de Villebret

Mercredi 15 octobre 2025

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la programmation par blocs avec Scratch sur tablettes
- Découvrir les cartes micro-contrôleurs Micro : bit
- Animer un personnage dessiné ou photographié sur tablette avec le site Sketch Metademo Lab
- Aborder et prendre en main les ordinateurs grâce à la suite éducative Gcompris (prise en main clavier, souris, jeux éducatifs de mémorisation)

Les stagiaires de la Mothe ont proposé 4 animations simultanées sur 4 thématiques différentes. Les enfants ont donc participé par binômes à chacune des activités proposées, et ont donc pu faire afficher du texte sur un écran à LEDS des cartes Micro:bit, animer des personnages dessinés ou photographiés sur tablettes, ou encore aborder les notions de programmation par bloc en déplaçant un personnage dans l'application Scratch.

Ils ont également pu poursuivre la découverte de la suite éducative Gcompris, débutée en septembre.

La suite de logiciels éducatifs Gcompris est adaptée à plusieurs niveaux, et propose de très nombreuses activités, allant de la numération au calcul, en passant par la reconnaissance des lettres, mots, et des exercices pour entraîner les capacités cognitives (mémorisation, spatialisation, logique et raisonnement, etc.). Il peut être utilisé en classe ou à la maison car il est disponible sur les plateformes Windows, Linux et macOS.

Les enfants ont évidemment participé très activement, ils ont beaucoup apprécié de découvrir un nouveau système pour faire fonctionner un ordinateur, et ont été conquis par les différentes activités proposées par la suite Gcompris, qui vont des activités permettant de développer des capacités cognitives, mais également des choses plus ludiques.

Service	Type de document	Créateur	Version	Date de création	Date de mise à jour	Page
Formation	Fiche séance Villebret	Malik LAICHAOUI	1.0	15/10/25		1



Les trois ateliers numériques, réalisés en partenariat avec le CRP La Mothe, ont permis aux enfants de découvrir et d'explorer l'univers du numérique de manière ludique, progressive et adaptée à leur âge. Les séances, axées sur les outils Micro:bit, GCompris, macOS et MetaDemo, ont offert aux enfants une première approche des usages numériques et de la logique informatique.

À travers la manipulation de la Micro:bit, les enfants ont été initiés à la programmation simple et à la compréhension du fonctionnement d'objets connectés, développant ainsi leur logique, leur esprit de résolution de problèmes et leur curiosité technologique. L'utilisation du logiciel GCompris a favorisé les apprentissages fondamentaux (logique, mémoire, repérage, mathématiques) tout en renforçant l'autonomie et la confiance des enfants face aux outils numériques.

Les séances autour de l'environnement macOS ont permis aux enfants de se familiariser avec l'ordinateur, son utilisation responsable et ses fonctionnalités de base, tandis que MetaDemo a contribué à développer leur réflexion, leur capacité d'analyse et leur esprit critique à travers des activités interactives.

Ces ateliers ont également encouragé la coopération, l'entraide et l'échange entre les enfants, tout en sensibilisant aux bonnes pratiques et à une utilisation raisonnée du numérique. Ce projet a ainsi permis de développer des compétences numériques essentielles, tout en inscrivant les enfants dans une démarche éducative et citoyenne adaptée au cadre de l'accueil périscolaire. Nous programmerons d'autres ateliers pour l'année 2026.



La thématique « Top Chrono » propose aux enfants de relever des défis ludiques et variés, à réaliser en équipe et dans un temps limité. À travers des jeux chronométrés, les enfants apprennent à coopérer, à s'organiser et à prendre des décisions collectives, tout en s'amusant. Ce thème dynamique permet de proposer des activités accessibles à tous, favorisant l'esprit collectif et l'engagement des enfants. Les défis chronométrés stimulent la motivation, la concentration et la cohésion du groupe, tout en offrant un cadre ludique et bienveillant.

La Grande Chasse d'Halloween

Durée totale : environ 2h00

Public : enfants de 3 à 11 ans

Nombre idéal : 6 à 20 enfants

Lieu : intérieur + extérieur



Objectif

Remporter les 10 défis pour briser le sort de la sorcière d'Halloween !

Chaque mission réussie rapporte une citrouille magique.

À la fin, les enfants les échangent contre une surprise (diplômes).



Déroulement

1. Introduction (10 min)

L'animateur ("la sorcière") raconte :

*"Une vilaine sorcière a caché les citrouilles du jardin !
Pour les retrouver, vous devez réussir 10 missions magiques."*

Distribution de la fiche de route (10 défis).

Chaque fois qu'ils terminent une mission, ils gagnent une citrouille (jeton).



2. La Chasse d'Halloween (1h30 environ)

Voici les 10 missions :

N°	Mission	Variante pour les petits (3-5 ans)	Variante pour les grands (6-11 ans)
1	Trouvez quelque chose d'aussi noir que les araignées	Attrape araignée (jeu : attraper les araignées avec une pince à travers la toile)	Attrape araignée (lancer des boules (piège) sur la toile d'araignée pour capturer les araignées)
2	Trouvez quelque chose d'aussi blanc qu'un fil de soie	La toile : parcours d'Halloween (ramper sous les fils de la toile)	La toile : parcours fil d'Ariane dans le noir
3	Trouvez quelque chose d'aussi orange qu'une citrouille	Création d'une citrouille (nuance d'orange) : activité manuelle	Création d'une citrouille (nuance d'orange) : activité manuelle
4	Trouvez quelque chose d'aussi vert qu'un gobelin	Faire une potion magique verte	Faire un potion magique verte
5	Trouvez quelque chose d'aussi léger qu'un fantôme	Jeu de balloon : ne pas faire tomber le ballon au sol	Jeu balloon Ball race : jeu Pinterest
6	Trouvez toutes les choses d'Halloween	Trouver toutes les images d'Halloween cachées dans la salle (10 images)	Trouver toutes les images d'Halloween cachées dans la salle (15 images)
7	Trouvez quelque chose d'aussi rusé qu'un chat	Devinettes	Devinettes
8	Trouvez quelque chose d'effrayant comme un zombie	Jeu Loup garou- Zombie	Jeu Loup garou- Zombie
9	Trouvez quelque chose d'aussi visqueux que l'intérieur d'une citrouille	Boîtes mystère : plonger la main dans le bocal et deviner ce qu'il y a, à l'intérieur	Boîtes mystère : plonger la main dans le bocal et deviner ce qu'il y a, à l'intérieur
10	Trouvez quelque chose d'aussi moche qu'une sorcière	Faire la plus vilaine grimace ou un dessin de sorcière	Défiler des grimaces horribles

Fiche de route :

N°	Mission (3-5 ans)	Mission (6-11 ans)
1	Trouvez quelque chose d'aussi noir que les araignées	Trouvez toutes les choses d'Halloween
2	Trouvez quelque chose d'aussi blanc qu'un fil de soie	Trouvez quelque chose d'aussi rusé qu'un chat
3	Trouvez quelque chose d'aussi orange qu'une citrouille	Trouvez quelque chose d'effrayant comme un zombie
4	Trouvez quelque chose d'aussi vert qu'un gobelin	Trouvez quelque chose d'aussi visqueux que l'intérieur d'une citrouille
5	Trouvez quelque chose d'aussi léger qu'un fantôme	Trouvez quelque chose d'aussi moche qu'une sorcière
6	Trouvez toutes les choses d'Halloween	Trouvez quelque chose d'aussi noir que les araignées
7	Trouvez quelque chose d'aussi rusé qu'un chat	Trouvez quelque chose d'aussi blanc qu'un fil de soie
8	Trouvez quelque chose d'effrayant comme un zombie	Trouvez quelque chose d'aussi orange qu'une citrouille
9	Trouvez quelque chose d'aussi visqueux que l'intérieur d'une citrouille	Trouvez quelque chose d'aussi vert qu'un gobelin
10	Trouvez quelque chose d'aussi moche qu'une sorcière	Trouvez quelque chose d'aussi léger qu'un fantôme

3. Clôture & récompenses (20 min)

Rassemble les enfants :

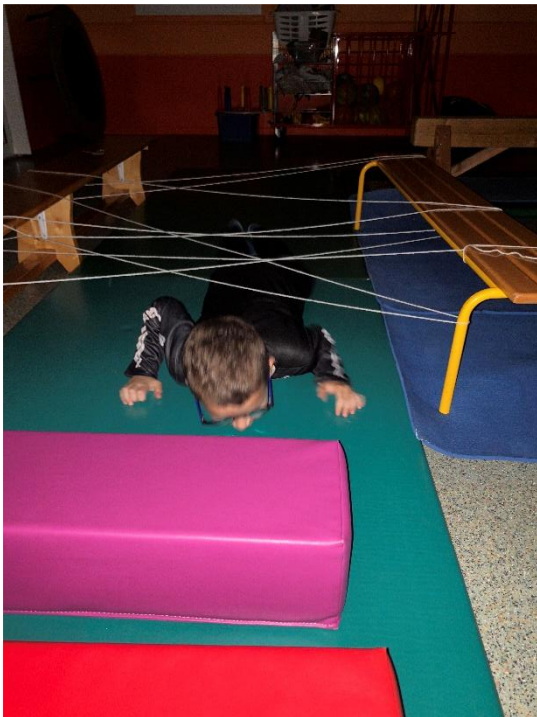
- Compte leurs citrouilles magiques.
- Chaque participant reçoit un petit cadeau (diplôme).
- Termine avec une danse d'Halloween (ex : Monster Mash, Ghostbusters, etc.).



Matériel à prévoir

- Objets variés à cacher (noir, blanc, vert, orange, etc.)
- Jetons "citrouilles magiques"
- Boîtes mystères (pour la mission visqueuse)
- Matériel créatif (feutres, papier, ciseaux, colle, etc.)
- Musique d'ambiance Halloween
- Déguisements





Jeu de la toile



Boite mystère



Jeu attrape araignée



Atelier cuisine : cake salé pour l'apéritif d'Halloween



La Grande Chasse d'Halloween a été une activité ludique et immersive qui a pleinement atteint ses objectifs. Grâce à une succession de défis variés, adaptés aux différentes tranches d'âge, les enfants ont pu participer activement tout en développant leur motricité, leur imagination, leur esprit d'équipe et leur sens de l'observation. L'univers d'Halloween, renforcé par la mise en scène, les déguisements et le matériel utilisé, a suscité l'enthousiasme et l'implication de l'ensemble des participants. La remise des citrouilles magiques et des diplômes a permis de valoriser les efforts de chacun et de conclure l'activité sur un moment festif et convivial. Cette animation a donc été une réussite, favorisant à la fois le plaisir, la coopération et la créativité des enfants dans un cadre sécurisé et adapté.





Jeu relai morpion, 1 équipe contre 1 équipe



Faire un collier de perle le plus rapidement possible



Jeu de société Times 'up : faire découvrir le plus de mot possible en respectant un temps



Jeu course aux légos



Jeu Montante- Descendante : défis 1 contre 1, le gagnant monte d'une table, le perdant descend d'une table



Défis crêpes : réaliser le plus de crêpes



Défis sportifs

La thématique Top Chrono a permis aux enfants de participer à une grande variété de défis chronométrés, tels que des défis de devinettes, des défis de rapidité, des défis d'adresse, des défis en relais, un défi crêpes et des défis morpion ... Ces activités ont offert aux enfants l'opportunité de mobiliser différentes compétences, aussi bien cognitives que motrices, dans un cadre ludique et dynamique.

Les jeux proposés ont favorisé la coopération, la communication et l'organisation au sein des équipes, tout en développant la concentration, la réactivité et le respect des règles.

Les défis individuels ont quant à eux permis aux enfants de se confronter à eux-mêmes et aux autres de manière bienveillante, en apprenant à gérer la pression du temps et l'esprit de compétition.

Cette thématique a contribué à renforcer la cohésion du groupe, à valoriser l'entraide et à offrir à chaque enfant un moment de plaisir et de réussite, faisant de Top Chrono une expérience à la fois éducative et conviviale au sein de l'accueil périscolaire.

Décoration de Noël



La grande chasse aux lutins de Noël

Au cœur du Village du Père Noël, les lutins se préparent pour la grande nuit du 24 décembre. Mais cette année... *catastrophe* ! Une bourrasque magique a fait envoler les neuf lutins responsables de l'organisation de Noël. Chacun a atterri quelque part dans le monde avec sa mission inachevée !

Le Père Noël a alors une idée : **faire appel aux enfants pour retrouver les lutins !**

Pour chaque lutin retrouvé, une mission doit être accomplie pour aider Noël à se préparer.

S'ils parviennent à retrouver **les 9 lutins**, alors Noël pourra avoir lieu...

Sinon... les cadeaux resteront coincés au Pôle Nord !

FIN DE L'AVENTURE

Après avoir retrouvé les neuf lutins et accompli leurs missions, les enfants reçoivent les cadeaux fabriqués par les lutins.

Organisation pour les 3-5 ans

Lutin	Description	Mission à réaliser
Grelot	Lutin musicien, toujours en train de fredonner. Sa casquette est pleine de clochettes ! Joyeux, il adore faire chanter tout le monde.	Atelier chants & musique de Noël → apprendre un chant, jouer avec ou sans instruments, créer un petit orchestre.
Merlin	Lutin magicien, un peu étourdi mais très puissant ! Ses tours font parfois apparaître des bonbons ou des chaussettes.	Atelier magie de Noël → apprendre un tour simple
Cachou	Petit lutin malin, champion de la discrétion. On ne voit jamais quand il bouge... mais on entend son rire !	Jeu cache-cache images → retrouver des images cachées dans la salle / extérieur, énigmes visuelles.
Bouftou	Le gourmand du groupe ! Toujours autour d'une tasse de chocolat chaud.	Repas de midi du Pôle Nord → repas festif, décor de table, bon appétit garanti ! Repas pris dans le calme, pour gagner le lutin.
Rondoudou	Tout doux, tout calme, câlin comme un oreiller. C'est le lutin préféré pour se reposer.	Temps calme – Histoire de Noël → lecture d'album, coin couvertures, lumière douce, relaxation. Être calme pour gagner le lutin.
Coquin	Toujours prêt à faire une blague ! Mais il aide beaucoup le Père Noël à livrer les cadeaux.	Jeu : Lutins livreurs → parcours, relais, course avec cadeaux.
Gribouille	Lutin artiste, les murs du Pôle Nord sont remplis de ses dessins.	Atelier manuel décoration de Noël → boules, guirlandes, peinture, bricolage.
Bidule	Le lutin zen. Quand il respire, on voit presque la neige scintiller autour.	Yoga des lutins → petites postures rigolotes, déplacements silencieux, respiration.
Fripouille	Le plus photogénique ! Il adore poser, grimacer, faire rire.	Pause photo avec les lutins → photos souvenirs

Organisation pour les 6-11 ans

Lutin	Description	Mission à réaliser
-------	-------------	--------------------

Cachou	Petit lutin malin, champion de la discrétion. On ne voit jamais quand il bouge... mais on entend son rire !	Jeu cache-cache images → retrouver des images cachées dans la salle / extérieur, énigmes visuelles.
Grelot	Lutin musicien, toujours en train de fredonner. Sa casquette est pleine de clochettes ! Joyeux, il adore faire chanter tout le monde.	Atelier chants & musique de Noël → apprendre un chant, jouer avec ou sans instruments, créer un petit orchestre.
Merlin	Lutin magicien, un peu étourdi mais très puissant ! Ses tours font parfois apparaître des bonbons ou des chaussettes.	Atelier magie de Noël → apprendre un tour simple
Bouftou (REPAS)	Le gourmand du groupe ! Toujours autour d'une tasse de chocolat chaud.	Repas de midi du Pôle Nord → repas festif, décor de table, bon appétit garanti ! Repas pris dans le calme, pour gagner le lutin.
Rondoudou (TEMPS CALME)	Tout doux, tout calme, câlin comme un oreiller. C'est le lutin préféré pour se reposer.	Temps calme – Histoire de Noël → lecture d'album, coin couvertures, lumière douce, relaxation. Être calme pour gagner le lutin.
Fripouille	Le plus photogénique ! Il adore poser, grimacer, faire rire.	Pause photo avec les lutins → photos souvenirs
Bidule	Le lutin zen. Quand il respire, on voit presque la neige scintiller autour.	Yoga des lutins → petites postures rigolotes, déplacements silencieux, respiration.
Gribouille	Lutin artiste, les murs du Pôle Nord sont remplis de ses dessins.	Atelier manuel décoration de Noël → boules, guirlandes, peinture, bricolage.
Coquin	Toujours prêt à faire une blague ! Mais il aide beaucoup le Père Noël à livrer les cadeaux.	Jeu : Lutins livreurs → parcours, relais, course avec cadeaux.

*Prévoir un temps pour les grands, pour la décoration de la table de la cantine pour le repas du midi.

Coquin :

Scénario :

Les joueurs deviennent des lutins du Père Noël qui doivent livrer des cadeaux (représentés par des coupelles ou des petits sacs) dans des maisons (cerceaux ou des petits sacs) dans des maisons (cerceaux).

Déroulement du jeu :

Au « **TOP DÉPART** », le premier joueur de chaque équipe **ramasse un cadeau** dans le cerceau de son équipe, puis **court** en direction du **plot** et le **contourne**.

Une fois le plot contourné, le joueur **dépose le cadeau dans le cerceau** (maison) de l'équipe adverse et se place derrière le dernier joueur de son équipe.

Une fois le cadeau déposé dans la maison, **le joueur suivant part à son tour** et fait de même.

- Je ramasse un cadeau.
- je cours.
- je contourne le plot.
- je dépose le cadeau dans la maison adverse.

L'équipe qui a livré le plus de cadeaux dans les maisons de l'équipe adverse remporte la partie.



YOGA

Deviens plus souple qu'un sucre d'orge !



La chasse aux lutins a été un projet fédérateur et ludique, permettant de proposer aux enfants un parcours d'activités variées autour du thème de Noël. Les neuf ateliers ont favorisé la participation active des enfants, tout en respectant leurs rythmes et leurs besoins, notamment grâce à l'alternance entre temps dynamiques, créatifs et calmes.

Ce jeu a encouragé la coopération, l'imaginaire et l'autonomie des enfants, tout en développant des compétences transversales telles que l'expression artistique, la motricité, l'écoute et le vivre-ensemble. L'implication des enfants a été très positive, avec un fort enthousiasme et une réelle motivation à participer aux différentes missions proposées.

Ce projet a également permis de renforcer la cohésion du groupe et de créer un moment convivial et mémorable au sein du temps périscolaire. La chasse aux lutins s'inscrit pleinement dans les objectifs éducatifs, en offrant une animation à la fois structurée, adaptée à l'âge des enfants et porteuse de valeurs positives.

