

Rapport d'activité 2024



Accueil périscolaire de Villebret

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 2024 se scinde en 2 périodes :

- Janvier à juin de l'année scolaire 2023/2024

Thème général de l'année « CE QUI NOUS ENTOURE »

Objectif : Découverte du patrimoine

Sous thèmes par période : Récup'art, Notre patrimoine aux alentours, Jeux olympiques

Intervenants : Ateliers numériques, ateliers tennis

Evènements : Chandeleur, carnaval, fête de la musique

Cité d'enfants : 3 ateliers en autonomie et 2 guidés. Permettre à l'enfant de faire ce qui lui plait 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 2024/2025

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

Objectif : Développer l'imaginaire et la créativité

Sous thèmes par période : Le Pal, le monde de Disney, le parc Astérix, le parc floral, Vulcania, le Puy du fou

Evènements : Halloween, journée Pull de Noël

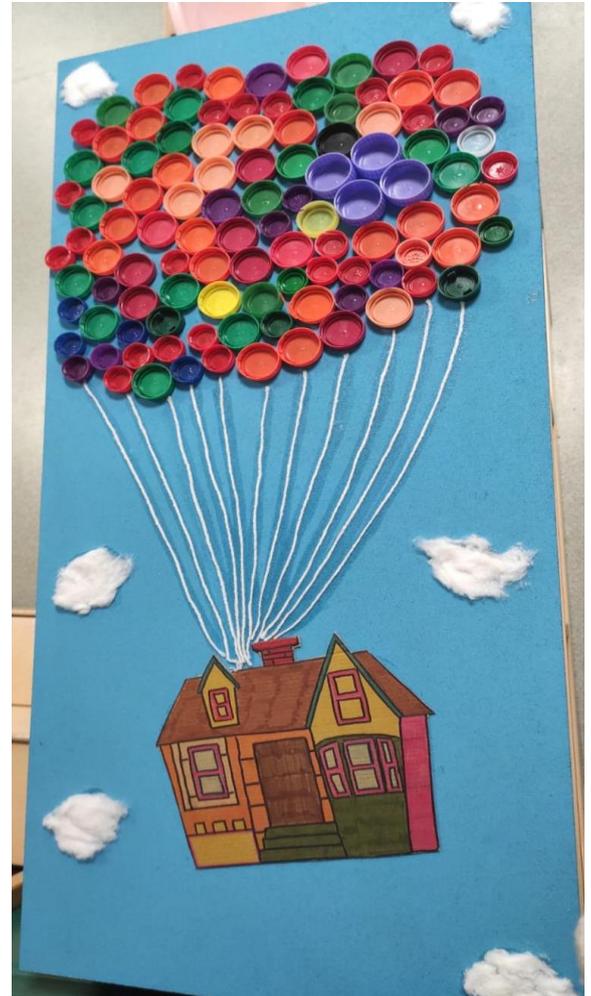
Cité d'enfants : 3 ateliers en autonomie et 2 guidés. Permettre à l'enfant de faire ce qui lui plait et de changer d'atelier quand il veut. C'est lui qui décide et propose les activités mises en place.



Période Janvier-Février : Thème « Récup 'art »



Fabrication d'un mobile : récupération et assemblage de bouchons, capsules, canettes, couvercles, yaourts....



Collecte de bouchons de bouteilles pour réaliser un tableau « là-haut ».



Récupération de rouleau de papier et bouchons de bouteilles pour réaliser un train.



Fabrication d'un phare avec des éléments de récupération : rouleau de papier, bouchons, capsule de café, éponges, papier, sac kraft et assiette en carton.



Montgolfière : assiette en carton, bouchons de bouteilles, et capsule de café, brique de lait (nuages)



Mangeoire à oiseaux avec des briques de lait



Hôtel à insectes avec la récupération de boîtes de conserves, bouteille d'eau (ailes) et bouchons de bouteille



Fabrication d'un bonhomme avec des éléments de récupération : bois, métal, cartons, boîte de camembert, brique de lait, canette ...



Ce thème a permis aux enfants de réutiliser à des fins créatives les emballages cartonnés et matériaux divers destinés à être jetés. Nous avons mis à contribution les familles pour montrer aux enfants comment recycler et ont été mis de côté pour l'accueil périscolaire : boîtes à œufs, bâtonnets de glace, rouleaux de papier toilette, bouchons et bouteilles en plastique ... car les maisons regorgent de matériaux qui peuvent être réutilisés pour des activités manuelles. Pour donner aux enfants les clefs d'un mode de vie écologique et durable, plusieurs projets pédagogiques ont été mis en place :

- *Des sessions de ramassage des déchets aux abords de l'école, accueil périscolaire*
- *Une sensibilisation au compostage à partir des déchets organiques de la cantine*
- *La fabrication de papier recyclé*
- *Des activités manuelles de recyclage et la fabrication d'objets*
- *Des jeux éducatifs sur le recyclage : loto du recyclage, jeu de l'oie des déchets, jeu des 7 familles sur le tri sélectif, etc.*

Période Mars-Avril : Thème « Notre patrimoine aux alentours »

Histoire et patrimoine de Villebret

Au I^{er} siècle sous l'influence du rayonnement de Nérès, Villabretonis se développe en fief autour de **son château** (à la place de la mairie).

À la fin du Ve siècle, saint Marien se posa au lieu-dit Polliacum et bâtit un ermitage, qui devint église, laquelle fut détruite au Xe siècle lors des invasions de Hongrois et des Normands ; elle fut rebâtie sur son emplacement actuel, **la chapelle de Polier**.

L'**église** paroissiale est mentionnée au XII^e siècle pour la première fois.

Nous avons organisé nos activités par rapport au patrimoine de la commune et ses édifices : l'ancien château, l'église et la chapelle.

Les visites dans la commune de Villebret : l'église, la chapelle de Polier, la marre et les chemins (nature et animaux).



Reproduction du blason de la commune de Villebret



Création d'une maquette sur la commune : lotissement, champs, école, habitations, église, commerces, mairie



Création de vitraux avec papier vitrail (église et chapelle)



Fabrication d'un moulin (exposition de moulin au musée des Combrailles)



Réalisation libre d'un blason



Visite de l'église de Villebret animé par les animatrices du périscolaire



Promenade dans les chemins de Villebret, cueillette de fleurs, observations des animaux, et découverte des différentes espèces de fleurs.



Observation à la marre de Villebret faune et flore



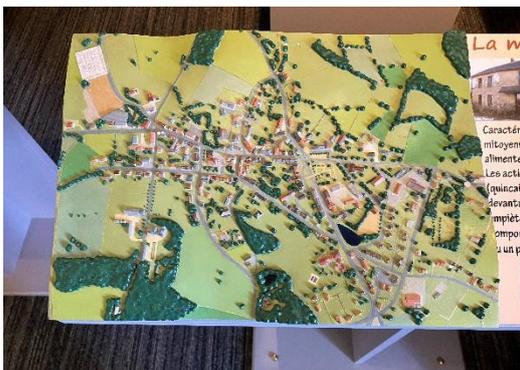
Visite de la chapelle de Polier et recherche de la géocache à l'extérieur

Jeu sur la commune de Villebret (retrouvé les informations concernant la commune et faire une fiche information) : le nombre d'habitants, le nom du maire, le code postal, le pays, la région, le département, lieux et monuments de la commune, les entreprises, les sports et loisirs et les services.

Patrimoine aux alentours

Visite à la maison des Combrailles à Marcillat-en-Combraille : HOMME ET SAVOIR-FAIRE

- Salle 4 : Son habitat et ses Hommes : fouillez dans le passé archéologique. Observez à travers des maquettes le savoir-faire de l'Homme : l'habitat, les anciens métiers ... Ecoutez le patois, les musiques et chants trad.
- Salle 5 : Son patrimoine : dans la salle de Rochedragon, percez les secrets des monuments historiques de la Combraille : mottes féodales, châteaux, églises et petits patrimoine religieux.
Grâce au casque de réalité augmentée, plongez-vous au 15^e siècle avec les seigneurs de ce lieu. Découvrez des maquettes de l'Abbaye de Bellaigue, ancien site cistercien.



Maquette des habitations



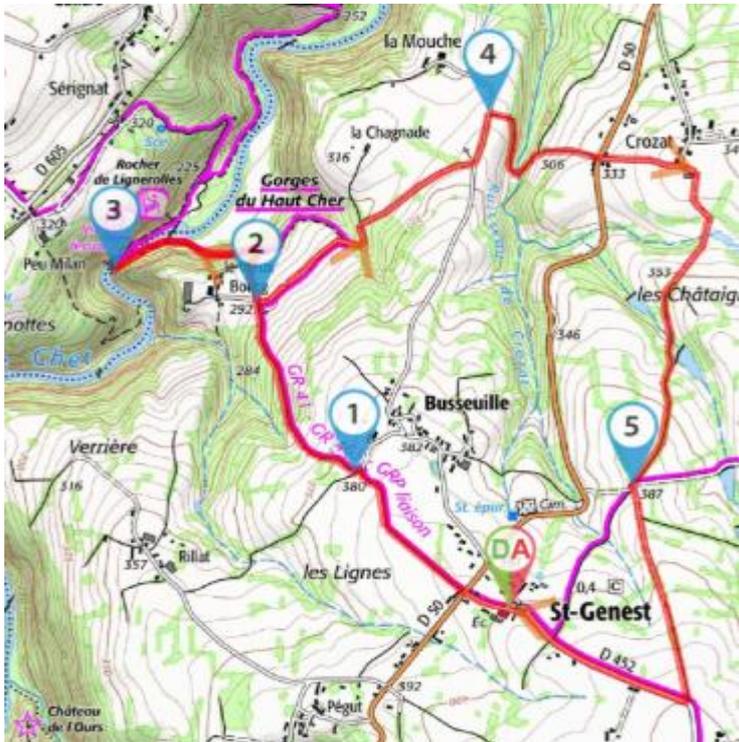
Les anciens métiers



Casque réalité augmentée

Randonnée des Châtaigniers

🕒 Durée :	2h 40	🏔️ Difficulté :	Facile
📏 Distance :	7,59 km	🔄 Retour point de départ :	Oui
⬆️ Dénivelé positif :	180 m	👤 Activité :	Pédestre
⬆️ Dénivelé négatif :	179 m	🏘️ Commune :	Saint-Genest (03310)
🏔️ Point haut :	422 m		
🏔️ Point bas :	236 m		



Itinéraire de la randonnée



Photo gorge du Cher



Reconnaissance des plantes avec l'application PictureThis et reconnaissance des insectes avec Picture Insect

Photo gorge du Cher

Jeu Pépit à Chambonchard

PÉPIT est une chasse au trésor qui se pratique en extérieur (basée sur le principe du géocaching) : plus d'une quarantaine de missions à accomplir et des centaines de "pépites" à découvrir. Pour y participer, il suffit de disposer d'un smartphone et d'une bonne dose de curiosité...



1. Choisissez une mission : En fonction de votre position géographique ou de critères tels que le niveau ou le monde de référence, sélectionnez la mission que vous souhaitez accomplir. Téléchargez les données de l'itinéraire avant de partir. Une fois au point de départ, cliquez sur « Démarrez ! ».

2. Répondez aux énigmes : Rendez-vous aux différentes étapes de la mission. Lisez les instructions puis répondez aux questions en observant attentivement votre environnement.

3. Trouvez le trésor : Si vos réponses sont exactes, les coordonnées GPS du trésor se dévoilent ! Il s'agit d'une boîte renfermant le Zoom emblématique de la mission que vous venez d'accomplir...



Photo de groupe sur le pont



Etape 4 de l'itinéraire : la mare



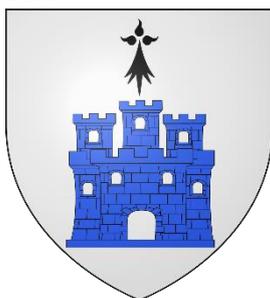
On cherche les indices



On a trouvé le badge de Pépit

Journée carnaval

1. Grand jeu organisé pour le carnaval en quatre ateliers (matins) sur le thème du patrimoine. A chaque atelier il y a une récompense. Les 4 récompenses permettront de reconstituer le blason de la commune de Villebret.



- Course d'orientation : savoir se repérer sur une carte et noter le bon symbole pour les + de 6 ans et rallye photo pour les – de 6 ans. Chaque symbole doit être changé en lettre grâce à une grille pour retrouver le mot mystère : VILLEBRET
- Château : construction d'un château en salle de motricité avec les tapis, l'échelle, les modules de gym :



- Jeu de recherche : retrouver les bonnes informations sur la commune de Villebret
- Atelier tir à l'arc : marquer le plus de point que les autres équipes



2. Jeu des mille-pattes
Deux équipes s'affrontent 1 VS 1 sur des petits jeux. Le gagnant récupère le gain du perdant

et doit l'emmener à la banque pour comptabiliser sa victoire, le perdant lui doit passer à la banque pour récupérer un gain pour pouvoir rejouer contre un adversaire. Les joueurs peuvent jouer plusieurs fois au même jeu et avec le joueur qu'il souhaite. Les règles des mini jeux sont affichés à chaque ateliers. L'équipe qui a le plus de point gagne.

Les mini jeux :

- Jeu de la barbichette
- Choux-fleurs
- Bras de fer chinois
- Pierre feuille ciseau
- Mikado
- Les dés : plus grand chiffre
- Puissance 4
- Kapla
- La dame de cœur
- Les 21 crayons
- Memory
- Dobble
- Ping Pong gobelet
- Extrême limite : lancer au plus près de la limite sans faire tomber le pion
- Morpion
- Haltère d'eau
- La tortue et le lapin : course
- Lancelot : lancer le plus loin
- Plus près du mur : lancer sa chaussure au plus près du mur
- Basket

L'objectif pédagogique de ce thème est de permettre aux enfants de connaître et de s'approprier le patrimoine local (découverte de la commune en réalisant une maquette). De repérer les bâtiments et les monuments (église, fontaine, chapelle...). Mettre en œuvre des

capacités méthodologiques : observer, lire un plan, s'orienter, s'informer grâce aux données, jeu « Pépit » ou même la visite de la maison des Combrailles.

Atelier numérique

Nous avons organisé avec le CRP la Mothe des ateliers numériques sur plusieurs mercredi. Le formateur du CRP encadre des stagiaires et les stagiaires qui préparent et animent les enfants sur les ateliers. Son rôle est multiple et polyvalent. En plus d'accueillir et d'informer, il conçoit des ressources pédagogiques, élabore des programmes et anime des actions de médiation individuelles et collectives.

Cela fait plusieurs années que nous sommes en partenariat avec cet organisme sur le temps périscolaire. Les ateliers durent 1h30 dans une salle annexe pour être au calme, ils sont destinés pour les enfants du CE2 au CM2. Si le groupe le permet au niveau des effectifs il est arrivé que les CP et CE1 participent aux séances. Chaque mercredi un groupe de 12 enfants participé aux ateliers.

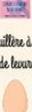
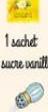
Les ateliers ont permis aux enfants d'apprendre à utiliser un ordinateur (traitement de texte), ils ont été sensibilisés aux dangers sur internet à travers des jeux ludiques. Les enfants ont pu surfer en toute sécurité sur internet, création d'un jeu (programmation et essai du jeu).

Atelier cuisine

Ma recette

COOKIES AUX SMARTIES

INGRÉDIENTS

 220 grammes de farine	 1 cuillère à soupe de sucre blanc	 140 grammes de sucre roux	 100g de mini Smarties 120 grammes de beurre maui	 1/2 cuillère à café de bicarbonate de sodium alimentaire	 1 œuf	 1 sachet de sucre vanille	 1/2 cuillère à café de sel
---	--	--	--	---	--	--	---

USTENSILES

 1 spatule ou 1 cuillère en bois	 1 saladier	 2 feuilles de papier cuisson	 2 plaques de cuisson
--	---	---	---

PRÉPARATION

1



Mélange le sucre blanc, le sucre roux, le sucre vanille et le beurre.

2



Incorpore l'œuf.

3



Ajoute le bicarbonate de sodium et le sel. Mélange bien!

4



Incorpore les Smarties.

5



Forme des boules de pâte, place-les sur les plaques recouvertes de papier cuisson (pense à laisser de l'espace entre les boules de pâte) et laisse-les reposer 15 minutes au réfrigérateur.

Demande à un adulte de faire cuire tes cookies environ 20 minutes à 160°C. Laisse-les refroidir sur une grille et régale-toi!

WWW.IMAGINFOOD.COM





Lecture de la recette de cookie pour connaître les ingrédients, puis suivre les étapes pour la réalisation de la recette. Dégustation pour le goûter

L'atelier cuisine est une activité ludique et pédagogique organisée par le personnel de l'accueil périscolaire. Le but premier est de réaliser une préparation sucrée en faisant participer l'enfant de la conception à la dégustation. La convivialité et le divertissement sont au rendez-vous.

Cette activité favorise le développement de la psychomotricité de l'enfant. Lorsque ce dernier utilise le matériel nécessaire pour cuisiner, il travaille sa motricité fine. C'est tout particulièrement le cas pour verser la pâte du saladier au moule.

S'il y a bien une occupation qui permet de développer les sens d'un enfant, c'est sans aucun doute la pâtisserie. Une multitude de textures, d'odeurs et de goûts s'offrent à eux.

Période Mai-Juin-Juillet : Thème « Jeux Olympiques »

Sports	Séances/ Ateliers	Photos
Tir à l'arc (+6 ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Explication des consignes de sécurité - Découverte du matériel - Tir libre - Tir pour définir l'œil directeur - Tir en plaçant correctement ses doigts - Tir en plaçant correctement ses pieds - Jeu de la pétanque - Confrontation des 4 équipes 	
Gymnastique (-6 et +6 ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Echauffement - Roulades avant et arrière - Poutres - Equilibre - Pont - Sauts 	
Tennis (-6 ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Echauffement - Je joue librement avec la balle et la raquette - Je me déplace sans faire tomber la balle de la raquette - Je jongle - Parcours en slalom, je me déplace sans faire tomber la balle, au plot de tire le plus loin - Tous sur une ligne, je tire le plus loin possible au signal - Jeu contre le mur : je lance la balle, un rebond et je tape dans la balle ... - Face à face : je fais la passe à mon coéquipier, le coéquipier relance la balle pour se faire des passes 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Ateliers : jonglage et je me déplace avec la balle sur la raquette - Echange 1 vs 1 - Echange 2 vs 2 - Vidéos : règles du tennis et extrait d'un match de tennis 	
<p>Tennis (+6 ans) avec le club de Villebret (deux intervenants) 14h à 16h</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Echauffement : course, course avec changement de direction - Déplacement sans faire tomber la balle de la raquette - Jonglage - Dribble - Jonglage + tir - Echange au sol (avec une balle en mousse) un contre un, je contrôle et renvoie la balle - Echange haut un contre un (avec une balle de tennis) 	
<p>Jeux d'opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Echauffement - Déplacement : roulades, à quatre pattes, en bûche - Règle de sécurité : pas de bijou, ne pas faire mal volontairement, revenir au centre de la zone de jeu, ne pas prendre par le cou - Comment choisir son adversaire - Jeu de la tortue : 1 contre 1, un qui résiste pour éviter de se faire retourner sur le dos, l'autre doit essayer de retourner son adversaire sur le dos (jeu libre puis refaire des combats après les conseils sur les deux rôles) - Jeu du coq : 1 contre 1, jeu accroupis, le premier qui pose un genou, une main ... perd la manche, but du jeu essayer de déséquilibrer son adversaire en poussant, tirant - Jeu du rugby : 1 contre 1, les deux joueurs ont les mains sur le ballon, à 3 les joueurs doivent s'arracher le ballon et doit aller l'aplatir derrière son adversaire. L'autre joueur doit essayer d'empêcher son adversaire de poser le ballon. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu du déménageur : une équipe meuble, une équipe déménageur. Les déménageurs doivent sortir les meubles de la maison dans le minimum de temps. Les meubles restent totalement immobiles. Puis inversement des rôles - Combat : 1 contre 1 : mettre son adversaire sur les deux épaules, combat à genou. Mise en place d'un arbitre pour encadrer le combat. - Bilan et retour au calme 	
Athlétisme	<ul style="list-style-type: none"> - Qu'est-ce que l'athlétisme ? mise au point sur les différentes disciplines de l'athlétisme - Atelier saut en longueur ☐ 2 équipes : sauter le plus loin avec un objectif commun (conseils et techniques sur comment pousser et sauter loin...), à la fin challenge individuel - Atelier course ☐ course en relai : 2 équipes - Atelier course ☐ course sprint un contre un, passer le premier la ligne d'arrivée - Atelier lancer ☐ au signal je lance le plus loin (bras cassé, sans élan) 	  
Tennis de table	<ul style="list-style-type: none"> - Jonglage : Faire rebondir la balle sur sa raquette en étant statique, puis en se déplaçant. Alternier les côtés de la raquette pour réceptionner la balle. - Parcours d'équilibre : Suivre un parcours en conservant sa balle en équilibre sur la raquette - Echanges : je renvoie la balle à mon partenaire, faire le plus d'échange possible - Mise en jeu : avec les règles du tennis de table 	
Hockey sur gazon	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer avec la crosse et un palet librement - Par deux faire des échanges (apprendre à faire des passes) - Slalom entre les plots (apprendre à se déplacer) + tirs entre les plots (apprendre à frapper) - Jeu passe à 10 - Mise en situation : match 	

<p>Volley</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explication des règles - Manipuler le ballon par deux : attraper, passer, frapper (lancer/ rattraper, jongler...) - Mise en jeu : coopérer et communiquer pour attaquer et défendre 	
<p>Pétanque</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre les règles de la pétanque - Apprendre à compter les points - Lancer sa boule au plus près de son objectif (le cochonnet), jeu par groupe - Je vise une boule dans l'objectif de prendre sa place - Par équipe tournoi de pétanque en appliquant les conseils donnés 	

Grand jeu : les médailles olympiques

4 pays s'affrontent. Les défis se font 1 joueur contre 1 joueur d'un autre pays sur des épreuves sportives en rapport aux Jeux Olympiques 2024. Le gagnant récupère la médaille du perdant et doit l'emmener au « CIO » (Comité International Olympique) pour comptabiliser sa victoire, le perdant lui doit passer devant le CIO pour récupérer une médaille pour pouvoir rejouer contre un adversaire. Les joueurs peuvent jouer plusieurs fois à la même et avec le joueur qu'il souhaite. Les règles des épreuves sont affichées à chaque ateliers. L'équipe qui a le plus de point gagne.

Les épreuves sportives :

- Basketball : le premier qui marque un panier
- Course : être le plus rapide
- Lancer : lance un poids le plus loin
- Haltérophilie : avec haltère (tenir le plus longtemps)
- Tir à l'arc : 3 flèches (faire le plus de points en trois tirs)
- Badminton : premier à 3 points
- Football : pénalty (le premier arriver à 3 points)



- Hockey sur gazon : slalom + tir (le plus rapide et réussite du tir)
- Tennis : 1 set gagnant
- Lutte : faire sortir le joueur du cercle (à genou)
- Saut en longueur : le plus loin
- Rugby : slalom + essai (le plus rapide)
- Vélo/ trottinette : parcours (le plus rapide)
- Handball : pénalty (le premier arriver à 3 points)
- Tir : sarbacane (faire le plus de point)
- Tennis de table : (le premier à 3 points)

Projet photo sur le thème des JO



Dessin au sol avec des craies de trottoir et séance photo avec les enfants sur l'haltérophilie et le basket deux des sports représenté aux JO 2024.

Une occasion pour développer des valeurs tous les deux ans, les Jeux olympiques reviennent à l'actualité et suscitent beaucoup d'engouement dans la population ! Alors que les enfants regardent la télévision et entendent parler de ces jeux, nous pensons que c'est une opportunité pour profiter de l'occasion et utiliser le thème afin de l'orienter vers la découverte de différentes disciplines inscrites pour les jeux olympiques 2024.

Randonnée à l'étang de Néris-les-Bains (sortie à la journée)

- Sortie nature (randonnée) : - Départ de l'accueil périscolaire de Villebret
- Arrivée à l'étang de Neris-les bains

Elle représente environ 3.5 km. Nous avons marché essentiellement sur des chemins, et nous avons traversé une départementale. Tout le monde porte un gilet jaune pour être vu de tous. Cet itinéraire représente environ 1h de marche. Tous les enfants de l'accueil périscolaire participent à cette activité sur la journée (- de 6 ans et plus de 6 ans). Le groupe est accompagné par deux animatrices et la cantinière s'occupe de préparer et d'emmener le pique-nique pour le midi.

Cette journée a permis aux enfants la découverte de la vie végétale, animales à travers le bois et sur les bords de l'étang de Néris-les-Bains. En allant la découvrir par eux-mêmes, les enfants vont aussi développer leur curiosité, leur autonomie, mais aussi leur créativité. Les plus jeunes ont besoin d'espace et de se dépenser.



Randonnée dans le bois

Déroulement de la journée :

- Randonnée jusqu'à l'étang
- Reconnaître certaines espèces ordinaires (insectes, les différents arbres) ...
- Observation et écouter des oiseaux
- Pique-nique
- Jeux en pleine air, air de jeu
- Randonnée jusqu'à l'accueil périscolaire
- Goûter



Observation des petites bêtes



Jouer dans l'air de jeu



Pique-nique au bord de l'eau

Fête de la musique

Pour la fête de la musique nous avons organisé une journée sur le thème de la musique aux Jeux Olympiques 2024. Nous avons proposé aux enfants des jeux musicaux, un atelier découverte des différents instruments de musique, création d'instrument de musique, chant. Pour clôturer la journée nous avons organisé un spectacle et une animatrice nous a interprété une chanson accompagnée par sa guitare.

Cette journée a permis de célébrer la fête de la musique sur différents ateliers :

- Découverte des instruments : piocher un instrument, le reconnaître et faire un son avec celui-ci
- Chorégraphie pour l'ouverture des Jeux Olympiques : mouvements, jonglerie avec des cerceaux pour reproduire les anneaux des JO sur la musique d'ouverture
- Jeu d'imitation : un enfant fait un rythme, les autres essayent de reproduire le son
- Chant sur les jeux d'été accompagné par la guitare de l'animatrice
- Activité manuelle : création d'une guitare en carton



Apprentissage du chant



Représentation du chant en grand groupe



Fabrication de guitare en carton



Chorégraphie jonglerie

Période Septembre-Octobre : Thème « Le Pal »

Cette thématique a permis aux enfants de découvrir les animaux du Pal, de découvrir les différentes attractions à travers des jeux ou des activités manuelles. Les enfants ont pu se repérer dans le parc grâce au plan géant qu'ils ont conçu sur une fresque. Chaque attraction et enclos des espèces animales étaient représentés sur le plan.

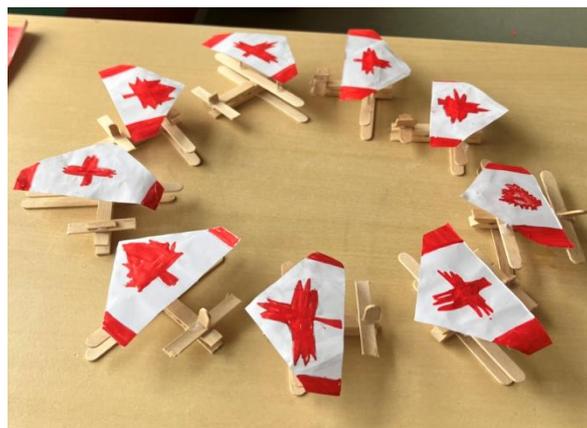


Les enfants ont fait des recherches informatiques sur les espèces qu'ils ne connaissaient pas et on fait des fiches d'identification sur elles.

Chaque mercredi les enfants découvrent un animal (par une activité manuelle : peinture, encre...) et une attraction (par un jeu). A la fin de chaque activité les enfants cochent sur le plan géant ce qu'ils ont fait (comme lors d'une visite dans un parc).



Réalisation de différentes activités manuelles avec peinture, encre, pastels pour découvrir les éléphants d'Asie, les hippopotames, les pélicans frisés, la plaine africaine, l'autruche



Découverte de l'attraction les « ailes du Yukon » avec la fabrication d'un deltaplane

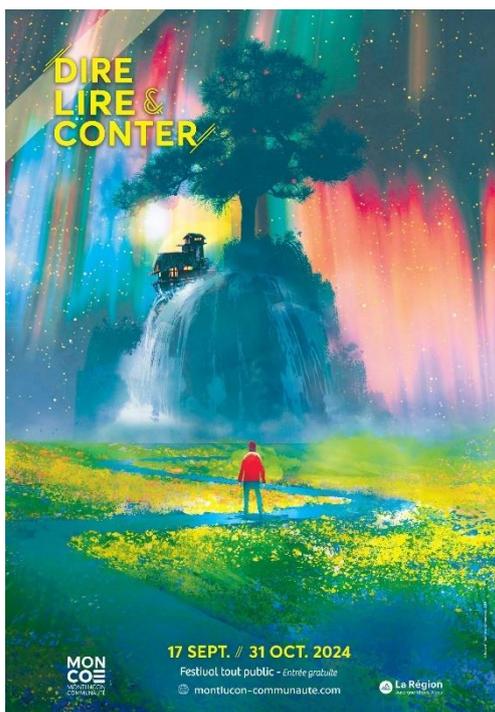


Découverte de l'attraction « alligator baie » avec un parcours d'équilibre au-dessus des alligators. Et découverte d'Alligator parc : les alligators d'Amérique avec la réalisation d'une coiffe pour progresser sur le parcours.



Atelier cuisine : pour rester dans la thématique nous avons réalisé des gâteaux avec des moules qui ont la forme d'animaux

Dire, lire et conter



Montluçon Communauté a organisé le 23^{ème} festival Dire, lire et conter qui s'est déroulé du 17 septembre et 31 octobre 2024.

Cet évènements est proposé sur l'ensemble de Montluçon Communauté, le festival se déploie, vagabonde et irrigue de son énergie sur tous les territoires de l'agglomération. Les enfants de l'accueil périscolaire de Villebret ont pu participer à une des représentations qui s'est déroulée à la salle des fêtes de Villebret.

• MAELSTRÖM ✨ Tout public - à partir de 5 ans

MERCREDI 25 SEPTEMBRE – 14H / 60 MN

📍 Salle des fêtes, Villebret

JEUDI 26 SEPTEMBRE – 17H / 60 MN

📍 Quartier de Bien-Assis, Maison de l'enfance Anne Frank, Montluçon

VENDREDI 27 SEPTEMBRE – 18H / 60 MN

📍 Salle des fêtes, Sainte-Thérance

Allongée dans son lit, l'enfant aux cheveux d'argent attend que son père lui raconte une histoire. Ce soir, elle se demande d'où elle vient, alors il lui conte l'histoire de la création de la Terre et des premiers humains. L'enfant glisse aussitôt dans une aventure hors de l'espace et du temps...

Cela a permis aux enfants de sortir de leur lieu d'accueil habituel et de découvrir une activité proposée par la ville de Montluçon, d'écouter des histoires et de les imaginer.

Journée Halloween



Représentation de la potion bave de crapaud



Potion de bave de crapaud : liquide vaisselle, encre verte, bicarbonate de soude, œil de crapaud (yeux mobiles)

Les enfants ont été répartis par groupe. Chaque groupe avait à disposition du matériel (bols, pipettes, chaudrons...), des ingrédients (bicarbonate de soude, vinaigre, colorant alimentaire...) un livre d'expérience pour leur donner des idées pour réaliser leur propre potion magique. Ils ont fait plusieurs essais avant de trouver la potion qu'ils voulaient présenter devant les autres groupes. Ils ont dû écrire la recette des ingrédients dans le livre de potion magique. Ce livre est conservé chaque année afin d'inscrire de nouvelles recettes de potion. Chaque groupe a présenté devant les autres sa potion et a fait participer les enfants à la réalisation.



Photo de groupe d'Halloween

Cette journée d'Halloween a permis aux enfants de venir déguiser à l'accueil périscolaire, d'être en autonomie sur la réalisation de leur potion et de leur animation auprès des autres groupe. C'est une journée que les enfants adorent car ils sont costumés et en profitent de faire des farces.

Période Novembre-Décembre : Thème « Le monde de Disney »



Les enfants ont réalisé deux panneaux : un sur le thème de Winnie l'ourson et un sur la petite sirène. Les deux panneaux ont été réalisés pour décorer les portes du dortoir.



Réalisation de 5 fresques (1 mètres*2m50), sur 5 dessins animés Disney : Peter pan, Alice aux pays des merveilles, Aladin, Winnie et ses amis, Blanche neige et les sept nains.



Réalisation d'un Pixel géant en constituant le mot Disney, chaque carré représente un dessin animé (il y a un dessin par carré).



Cette thématique a permis aux enfants de découvrir ce monde imaginaire à travers la réalisation de 5 fresques sur des anciens dessins animés de Disney :

- **1938 : Blanche neige et les sept nains**
- **1951 : Alice aux pays des merveilles**
- **1953 : Peter Pan**
- **1992 : Aladin**
- **2011 : Winnie et ses amis**

Les activités ont développé la créativité chez les enfants car les plus de 6 ans ont réalisé eux même leur fresque : idées, dessins, personnages, choix des couleurs.

Journée Noël (en pull moche)



Chants de Noël avec notre animatrice qui chante dans une chorale.



Installation et décoration de la table de Noël par les grands



Création d'un sapin de Noël avec les pulls des enfants



*Ouverture des cadeaux de Noël.
Jouer avec les cadeaux.*

La journée de Noël permet aux enfants et à l'équipe pédagogique de partager un moment convivial par les activités, le repas partagé avec les animatrices. Suivi de la découverte des cadeaux et des jeux font de cette journée une belle journée de partage sur un thème qui suscite toujours l'émerveillement des petits et des grands.



Bonne année