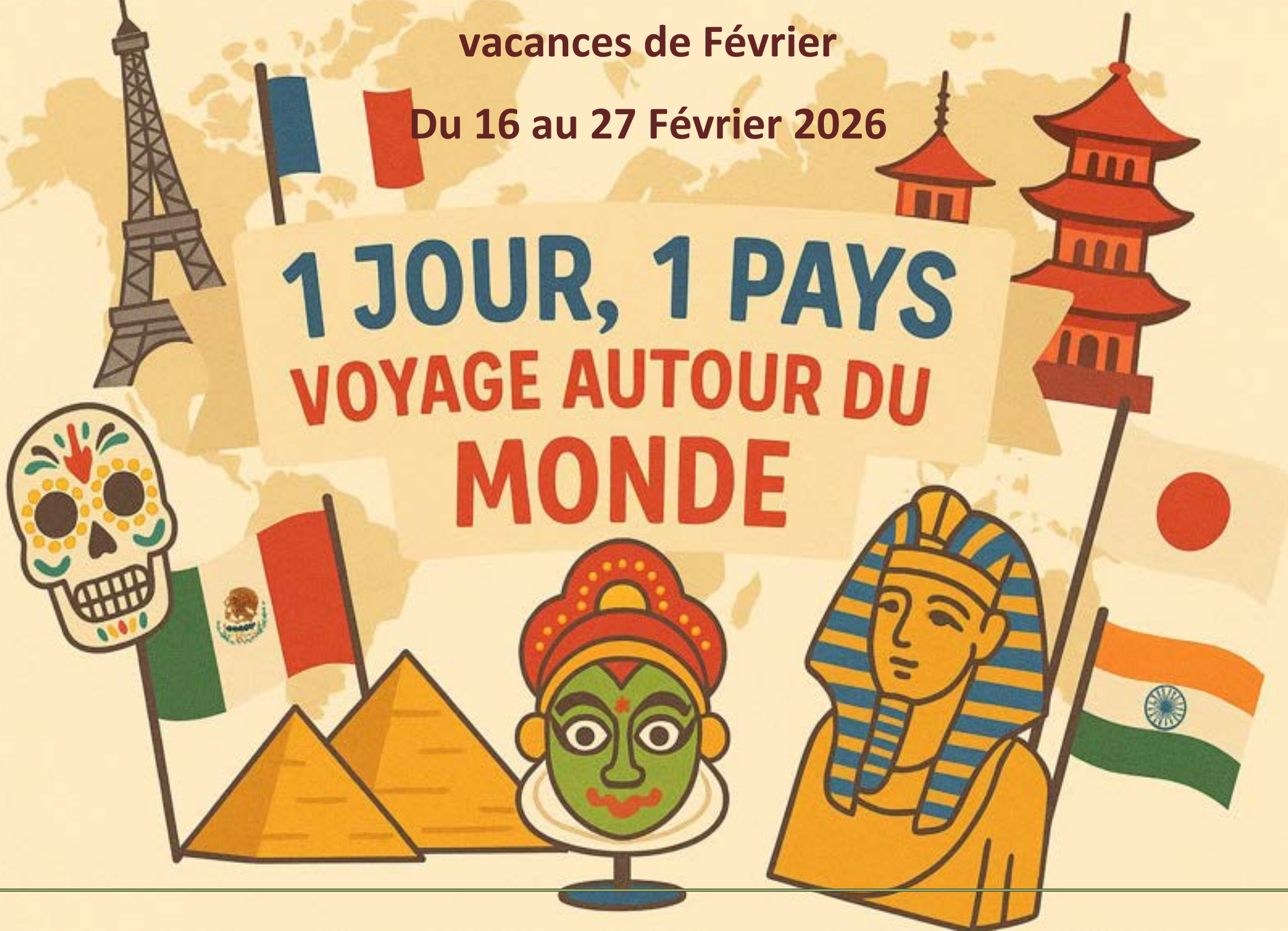


Projet d'activités des vacances de Février

Du 16 au 27 Février 2026

1 JOUR, 1 PAYS VOYAGE AUTOUR DU MONDE



Pourquoi ce thème ?

Le thème « 1 jour, 1 pays » a été choisi car il offre une véritable ouverture sur le monde, tout en permettant aux enfants de voyager par l'imaginaire sans quitter l'accueil. Pour certains, qui n'ont pas toujours l'occasion ou la possibilité de découvrir d'autres pays, cette approche devient une porte vers l'ailleurs, une façon ludique et enrichissante de s'ouvrir à d'autres cultures.

Dans un contexte où la diversité culturelle est de plus en plus présente dans la société, il est essentiel de sensibiliser les enfants à la tolérance, au respect des différences et à la découverte de l'autre. Au regard des communes accueillies par notre centre de loisirs, où de nombreuses familles sont d'origine Portugaise et Marocaine, il s'est imposé à nous de faire escale par le Maroc et le Portugal lors de notre voyage. Nous poursuivrons ensuite notre découverte du monde en explorant le Japon, le Mexique, l'Italie, l'Egypte, l'Angleterre, le Brésil et la Chine. Ce thème répond également aux valeurs éducatives du centre de loisirs, telles que la curiosité, le vivre-ensemble et la citoyenneté.

Chaque journée devient une aventure ludique et enrichissante, favorisant l'éveil, la créativité et la participation active des enfants.



Intérêts et objectifs pédagogiques du thème !

- Ce thème favorise une approche transversale en permettant d'aborder la géographie, les arts, la cuisine, la musique, les langues et les traditions. Il offre l'occasion de découvrir la géographie du monde (continents, cartes, drapeaux, monuments), tout en amenant les enfants à identifier, comparer et comprendre les modes de vie, les coutumes et les traditions d'autres pays.
- Ce thème vise à associer apprentissage et plaisir en permettant aux enfants de découvrir différents pays à travers des jeux, des activités manuelles, culinaires, musicales et sportives. Il favorise la mise en place d'ateliers variés (artistiques, sensoriels, linguistiques ou scientifiques) pensés pour répondre aux besoins de chaque tranche d'âge. Il offre également l'occasion d'explorer et d'expérimenter des techniques artistiques issues de multiples cultures, telles que la peinture, la musique, la danse ou l'artisanat, contribuant ainsi à développer la curiosité, la créativité et l'ouverture culturelle des enfants.
- Ce thème permet de sensibiliser les enfants à la diversité culturelle et linguistique en leur faisant découvrir quelques mots et expressions propres à chaque pays, ainsi que la richesse des langues et de leurs sonorités.
- Ce thème contribue à développer la curiosité, la tolérance et l'ouverture d'esprit des enfants en encourageant le respect des différences et l'intérêt pour ce qui leur est encore inconnu.

- Il valorise les cultures des enfants et des familles du centre, en leur donnant la possibilité de partager leurs origines ou leurs voyages.



Compétences développées

À travers le projet « 1 jour, 1 pays », les enfants développent de nombreuses compétences à la fois personnelles, sociales et culturelles. Ce thème favorise l'éveil de la curiosité, l'imagination et l'observation du monde qui les entoure. Il invite les enfants à s'interroger sur d'autres modes de vie, à comparer, à s'émerveiller et à s'ouvrir à la diversité culturelle.

Les activités proposées encouragent également l'expression artistique et orale : les enfants sont amenés à créer, à raconter, à danser, à chanter ou encore à présenter un pays aux autres. Ces moments renforcent leur confiance en eux et leur capacité à communiquer.



En travaillant ensemble sur des projets communs, les enfants apprennent la coopération, le partage et le respect d'autrui. Ils découvrent l'importance de l'entraide et du vivre-ensemble, dans un cadre bienveillant et ludique.

Le projet permet aussi d'enrichir leurs connaissances du monde : ils abordent la géographie, les coutumes, la gastronomie, la musique, les langues et les traditions propres à chaque pays. Enfin, cette ouverture sur le monde participe à la construction d'une citoyenneté responsable et solidaire, fondée sur la tolérance, le respect et la compréhension des autres cultures

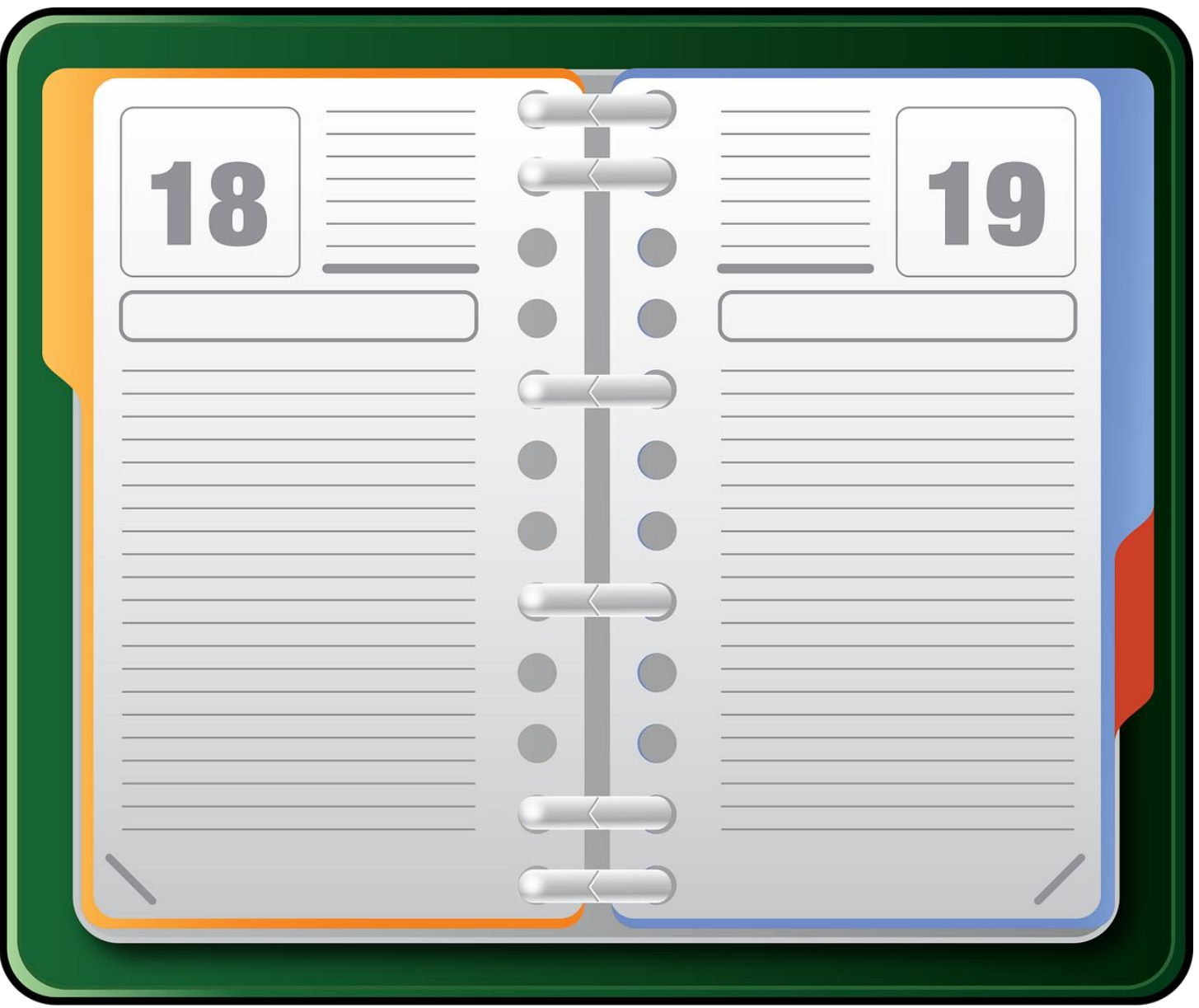
Finalité du projet

Ce projet vise à éveiller la curiosité des enfants sur le monde qui les entoure en leur permettant de découvrir, chaque jour, un pays différent à travers ses cultures, traditions, langues, arts et modes de vie.

L'objectif est de les amener à comprendre et respecter la diversité, à s'ouvrir aux autres et à développer leur esprit de tolérance tout en s'amusant.

À travers des activités ludiques, artistiques, culinaires et collectives, les enfants seront amenés à voyager symboliquement autour du globe, à partager leurs découvertes et à vivre des expériences riches en émotions et en apprentissages.

PLANNING 6/11 ANS



Capacité d'accueil et encadrement :

48 enfants de 6 à 11 ans pour 4 animateurs

Journée type :

<u>7H45-8H30</u>	<u>8H30-9H30</u>	<u>9H30-10H30</u>	<u>10H30-10H45</u>	<u>10H45-11H45</u>	<u>11H45-12H</u>
Accueil échelonné Temps libre, jeux surveillés Appel et répartition des groupes	Activité manuelle ou Jeu sportif	Activité manuelle ou Jeu sportif	RECREATION	Activité manuelle ou Jeu sportif	Rangement Temps calme Possible arrivées/départs
12H-13H CANTINE					
<u>13H-13H30</u>	<u>13H40-141H40</u>	<u>14H40-15H40</u>	<u>15H40-16H</u>	<u>16H-17H</u>	
Temps libre, jeux surveillés Possible arrivées/départs	Activité manuelle ou Jeu sportif ou Pâtisserie	Activité manuelle ou Jeu sportif ou Pâtisserie	RECREATION	Activité manuelle ou Jeu sportif	
17H Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie					
17H-17H30 Jeux de société par groupe					
17H30-17H45 Départs échelonnés					



PLANNING PREPARATION AU VOYAGE






7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes)
8H40-10H	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
14H40-15H40	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés






PLANNING ITALIE



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS	
8H40-10H	Activité manuelle : Tour de Pise	
10H-10H20	RECREATION	
10H20-11H45	Jeu sportif : La bocce	
11H45	Possibles arrivées/départs	
12H-13H	CANTINE	
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs	
13H40-14H40		Cuisine : PIZZA
14H40-15H40		
15H40-16H	RECREATION	
16H-17H	Activité manuelle : Tour de Pise	
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.	
17H-17H30	Jeux de société par groupe	
17H30-17H45	Départs échelonnés	


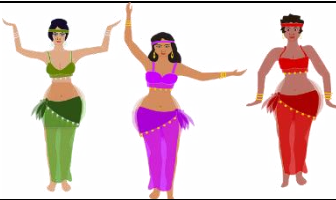

PLANNING EGYPTE



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	 Jeu sportif : lutte
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	 Activité manuelle : Médaillon et son écrin pyramide
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Jeu sportif : lutte
14H40-15H40	Activité manuelle : Médaillon et son écrin pyramide 
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Activité manuelle : Médaillon et son écrin pyramide
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés

PLANNING MAROC



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	 <p>Activité manuelle : Broderie mini tapis berbère ou Photophore</p>
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	<p>Jeu sportif : Initiation à la danse orientale ou jeu des 7 pierres</p> 
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	 <p>Activité manuelle : Broderie mini tapis berbère ou Photophore</p>
14H40-15H40	
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Jeu sportif : Initiation à la danse orientale ou jeu des 7 pierres
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés


PLANNING JAPON



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	<div>  </div> <p>Activité manuelle : Sakura ou Eventail</p>
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	<div>  </div> <p>Jeu sportif</p>
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Sakura ou Eventail
14H40-15H40	Jeu sportif
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	<div>  </div> <p>Activité manuelle : Sakura ou Eventail</p>
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés



PLANNING PORTUGAL



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	Jeu sportif : le Piolho
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Activité manuelle : Drapeau en mosaïque
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	
14H40-15H40	
	Activité manuelle : Drapeau en mosaïque
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Jeu sportif : le Piolho
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés



PLANNING MEXIQUE



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	Jeu sportif : ballon mexicain
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	 <p>Activité manuelle : Mexicaine en crépon</p>
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Jeu sportif : ballon mexicain
14H40-15H40	Activité manuelle : Mexicaine en crépon
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	 <p>Activité manuelle : Mexicaine en crépon</p>
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés




PLANNING ANGLETERRE



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	Jeu sportif : rugby
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	 Activité manuelle : Pot à crayons cabine téléphonique
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Pot à crayons cabine téléphonique
14H40-15H40	 Jeu sportif :rugby
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Activité manuelle : Pot à crayons cabine téléphonique
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés

PLANNING BRESIL



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	 <p>Jeu sportif : Initiation Samba</p>
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	 <p>Activité manuelle : Masque de carnaval</p>
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Masque de carnaval
14H40-15H40	 <p>Jeu sportif : Initiation Samba</p>
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Activité manuelle : Masque de carnaval
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés

FIN DU VOYAGE !



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes)	
8H40-10H	Activité manuelle : Finition des divers ateliers Ou JEU SPORTIF	
10H-10H20	RECREATION	
10H20-11H45	Activité manuelle : Finition des divers ateliers Ou JEU SPORTIF	
11H45	Possibles arrivées/départs	
12H-13H	CANTINE	
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs	
13H40-14H40	CINEMA	
14H40-15H40		
15H40-16H		
16H-17H		
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.	
17H-17H30	Jeux de société par groupe	
17H30-17H45	Départs échelonnés	

PLANNING 3/5 ANS

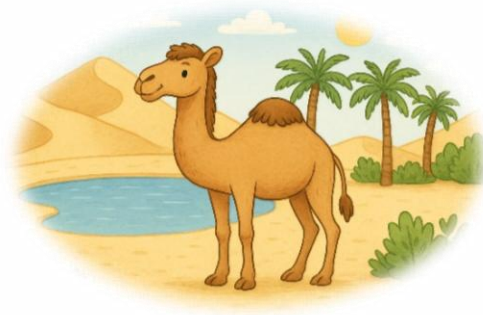


Capacité d'accueil et encadrement :

48 enfants de 3 à 5 ans pour 6 animateurs

Journée type :

<u>7H45-8H30</u>	<u>8H40-9H30</u>	<u>9H30-10H30</u>	<u>10H30-11H00</u>	<u>11H00-11H30</u>	<u>11H30-11H45</u>
Accueil échelonné Temps libre, jeux surveillés Appel et répartition des groupes	Activité manuelle ou Pâtisserie	Jeux sportif	RECREATION	Activité manuelle	Conte Possible arrivées/départs
12H-13H CANTINE					
<u>13H-13H30</u>	<u>13H40-14H30</u>	<u>14H30-15H300</u>	<u>15H30-16H</u>	<u>16H-17H</u>	
Temps libre, jeux surveillés Possible arrivées/départs	Activité manuelle ou sieste ps	Jeu sportif ou Activité manuelle ps	RECREATION	Activité manuelle	
17H Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie					
17H-17H30 temps calme					
17H30-17H45 Départs échelonnés					



Répartition des pays par jour et par groupe pour les moins de 6 ans

	lundi 16 fev	mardi 17 fev	mercredi 18 fev	jeudi 19 fevrier	vendredi 20 fev	lundi 23 fev	mardi 24 fev	mercredi 25 fev	jeudi 26 fev	vendredi 27 fev
Jeannie	VALISE	Japon	Chine	Angleterre	Italie	Brésil	Egypte	Maroc	Portugal	Machja Zittelina
Celia	VALISE	Chine	Angleterre	Italie	Brésil	Egypte	Maroc	Portugal	Japon	Machja Zittelina
Julien	VALISE	Angleterre	Italie	Brésil	Egypte	Maroc	Portugal	Japon	chine	Machja Zittelina
Lea	VALISE	Italie	Brésil	Egypte	Maroc	Portugal	Japon	Chine	Angleterre	Machja Zittelina
Rebecca	VALISE	Brésil	Egypte	Maroc	Portugal	Japon	Chine	Angleterre	Italie	Machja Zittelina
Angélique	VALISE	Egypte	Maroc	Portugal	Japon	Chine	Angleterre	Italie	Brésil	Machja Zittelina

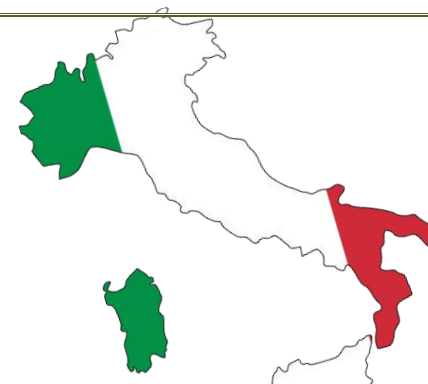
PLANNING PREPARATION AU VOYAGE





7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes)
8H40-10h00	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
10h00-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
14H40-15H40	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Activité manuelle : VALISE ET PASSEPORT Ou JEU SPORTIF
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés





PLANNING ITALIE



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	Activité manuelle : Vesuve
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Cuisine : PIZZA
	
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Vesuve
14H40-15H40	
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Expérience : Le volcan
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés



PLANNING EGYPTE



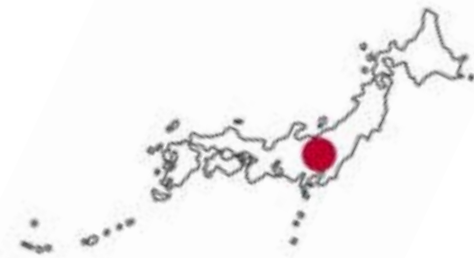
7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	Activité manuelle : Porte encens 
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Jeux sportif :
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Jeu : les hiéroglyphes
14H40-15H40	Activité manuelle : Coiffe du pharaon 
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Activité manuelle : Coiffe du pharaon
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés

PLANNING MAROC



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	Cuisine : Boules coco 
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Jeu sportif : La Kharbga
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Main de Fatma 
14H40-15H40	
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Jeu sportif : La Kharbga
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés


PLANNING JAPON



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	Activité manuelle : Carpe Koi ou Eventail 
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Jeu sportif ; divers petits jeux
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Sakura ou Eventail
14H40-15H40	Jeu sportif : divers petits jeux
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	 Activité manuelle : Carpe Koi ou Eventail
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés



PLANNING PORTUGAL



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	<div> <div> Activité manuelle : Cadre Azulejo </div>  </div>
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Jeu sportif Jogo de malha
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Cadre Azulejo
14H40-15H40	
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Jeu sportif
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés



PLANNING CHINE



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	<div>  </div> Activité manuelle : Lanterne chinoise
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Jeu sportif : divers petits jeux
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Jeu sportif
14H40-15H40	Activité manuelle : Lanterne chinoise
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	<div>  </div> Activité manuelle :
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés




PLANNING ANGLETERRE



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	Jeu sportif : divers petits jeux
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	 Activité manuelle : Soldat Anglais
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Soldat Anglais
14H40-15H40	Jeu sportif divers petits jeux
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	 Activité manuelle : Bus Anglais
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés



PLANNING BRESIL



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes) TIRAGE AU SORT DU PAYS
8H40-10H	 <p>Jeu sportif : Initiation Samba</p>
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	<p>Activité manuelle : Tambour</p> 
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	Activité manuelle : Tambour
14H40-15H40	<p>Jeu sportif : Initiation Samba</p> 
15H40-16H	RECREATION
16H-17H	Activité manuelle : Tambour
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés

FIN DU VOYAGE !



7H45-8H40	ACCUEIL (dont 10min appel et répartition des groupes)
8H40-10H	Activité manuelle : Finition des divers ateliers Ou JEU SPORTIF 
10H-10H20	RECREATION
10H20-11H45	Activité manuelle : Finition des divers ateliers Ou JEU SPORTIF
11H45	Possibles arrivées/départs
12H-13H	CANTINE
13H-13H40	Temps calme/Jeux encadrés/Possibles arrivées et départs
13H40-14H40	 MACHJA ZITELLINA
14H40-15H40	
15H40-16H	
16H-17H	
17H	Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie.
17H-17H30	Jeux de société par groupe
17H30-17H45	Départs échelonnés

LA PREPARATION AU VOYAGE



LE PASSEPORT

Objectifs :

- Développer la motricité fine
- Encourager la créativité
- Favoriser la concentration et la patience
- Donner du sens au projet en offrant un support concret
Que les enfants utiliseront pour « voyager » d'un pays à l'autre.

Nombre de séances :

1 séance

Tranche d'âge :

3/11 ans

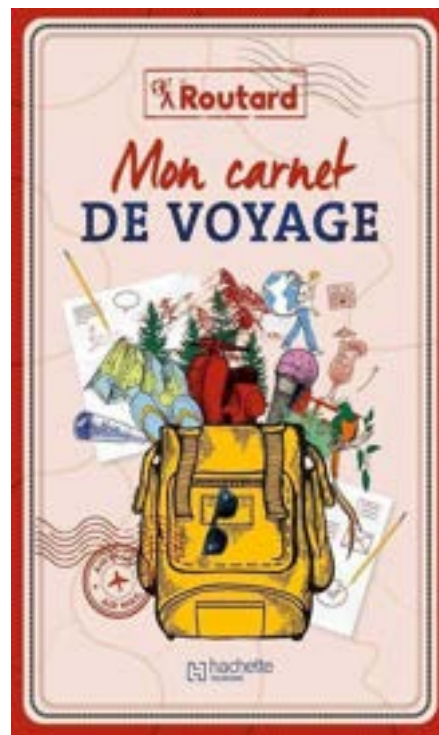
Matériel :

- Passeport pré-imprimé
- Ciseaux
- Colle
- Crayons de couleurs/ Feutres
- Une photo de l'enfant (optionnel)

The image shows a passport template divided into four quadrants. The top-left quadrant is labeled 'MY PASSPORT' vertically and contains a globe. The top-right quadrant is labeled 'PERSONAL INFORMATION' and contains a large empty box for a photo, followed by fields for NAME, DATE OF BIRTH, PLACE OF BIRTH, NATIONALITY, DATE OF ISSUE, and SIGNATURE. The bottom-left quadrant is empty. The bottom-right quadrant is labeled 'WORLD TRAVELLER' and contains a world map with various travel-related icons like a plane, suitcase, and compass.

1. Présenter aux enfants le passeport et expliquer son rôle dans le projet “Un jour, un pays” : ce passeport sera utilisé tout au long du projet il devra être présenté tous les matins pour recevoir son « visa » du jour.
2. Distribuer les passeports pré-imprimés.
3. Accompagner les enfants dans les étapes de découpage et de pliage.
4. Les inviter à colorier et personnaliser leur passeport (photo, prénom, décorations...).

LE CARNET DE VOYAGE



Les enfants recevront un carnet de voyage avec une page d'accueil déjà imprimée. Chaque jour, après avoir découvert un pays, ils colleront une fiche récapitulative présentant ses monuments, son drapeau, ses plats ou ses costumes traditionnels. Ils pourront également enrichir leur carnet avec des photos prises dans la journée, des recettes, des paroles de chansons ou leurs propres dessins, afin de garder une trace personnelle et vivante de leurs découvertes.

LA VALISE

Objectifs :

- Développer la motricité fine à travers le découpage, le collage, la peinture et la décoration de la boîte.
- Encourager la créativité et l'expression personnelle en transformant une simple boîte à chaussures en valise de voyage.
- Favoriser la valorisation personnelle : chaque enfant crée un objet unique qui lui appartient.
- Donner du sens au projet en offrant un support concret pour rassembler tous les objets, créations et souvenirs réalisés durant le voyage autour du monde.
- Renforcer le sentiment d'appartenance et l'implication dans le projet en permettant aux enfants de conserver une trace matérielle de leurs découvertes.

Matériel :

- Boîtes à chaussures (une par enfant)
 - Peinture, feutres, crayons de couleur
 - Papier coloré, gommettes, autocollants
 - Colle, ciseaux
 - Etiquettes de voyage, drapeaux (facultatif)
 - Vernis colle (pour une finition plus solide, si souhaité)
1. Présenter l'activité et expliquer que cette boîte deviendra leur valise de voyage, destinée à accueillir toutes les créations réalisées pour chaque pays.
 2. Distribuer les boîtes à chaussures.
 3. Proposer aux enfants de peindre ou recouvrir leur boîte avec du papier coloré.

Nombre de séances :

2/3 séances

Tranche d'âge :

3/11 ans



4. Les inviter à décorer leur valise : gommettes, dessins, drapeaux, étiquettes, motifs inspirés du voyage.
5. Laisser sécher si nécessaire.
6. Expliquer que tout au long des vacances, ils y déposeront leurs objets, bricolages, recettes, photos, fiches pays, etc.
7. En fin de séjour, chaque enfant repartira avec sa valise remplie de souvenirs de son tour du monde.



MAROC



LA MAIN DE FATMA



Objectifs :

- Développement de la motricité fine.
- Apprendre à tenir un outil avec précision.
- Coordination.
- Concentration et attention.
- Créativité.

Matériel :

- Une petite toile.
- 3 cotons tiges.
- De la peinture (rouge, vert et jaune).
- Aquarelle (bleu et orange).
- Gabarit de la main.
- Bâtonnet de colle.

Tranche d'âge : 3 ans et +

Nombre de séances : 1 séance

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Peinture du fond : Peindre le fond du support avec de l'aquarelle bleue et orange. Laisser sécher complètement.

Collage de la forme de la main : Une fois le fond sec, coller la forme de la main au centre du support.

Etape 2 :

Préparer trois cotons – tiges, chacun associé à une couleur de peinture : rouge, vert et jaune.

Tremper un coton – tige dans la peinture rouge et réaliser des points sur la main en tapotant doucement. Faire de même pour les autres couleurs.



TAPIS BERBERE

Matériel :

- Tissu en lin de 8cmx10cm.
- Fils à broder de différentes couleurs.
- Aiguille à broder.
- Laine beige (50 x 5cm).
- Scotch double face.
- Ciseaux et crayon.

Tranche d'âge :

6/11ans

Nombre de séances :

2 à 3 séances.

Objectifs :

- Développer la motricité fine.
- Explorer les formes, les motifs géométriques, les couleurs...
- Encourager la créativité.
- Découvrir un élément du patrimoine marocain.

Déroulé de l'activité :

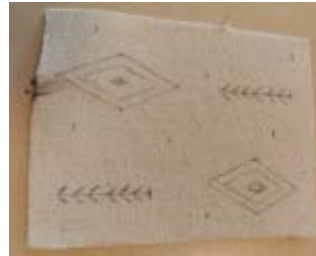
Etape 1 :

Sur du tissu en lin dessiner un rectangle de 8cm sur 10cm puis le découper.



Etape 2 :

Au crayon dessiner les motifs souhaités sur le tapis.



Etape 3 :

Choisir les couleurs de fils à broder : découper une longueur de fil l'introduire dans le chat de l'aiguille, doubler le fil et faire un double nœud.



Etape 4 :

Passer l'aiguille de l'arrière à l'avant du travail puis de l'avant vers l'arrière en suivant les motifs préalablement dessinés.

Une fois terminé une couleur faire un nœud afin de bloquer le travail.



Etape 5 :

Dans la pelote de laine beige découper 50 fils de 5cm.

Découper 2 bandes de scotch double face de 8cm chacune et les coller à l'arrière du tapis.



Coller 25 fils de laine beige d'un côté du tapis sur le scotch double face et les 25 autres à l'autre extrémité.



A l'aide d'un ciseau égaliser les fils.



Etape 6 :

Regrouper les fils de laine par 5 et former des pompons.



PHOTOPHORE MAROCAIN



Matériel :

- Pot en verre avec couvercle.
- Peinture acrylique de différentes couleurs.
- Pinceaux.
- Bicarbonate de soude.
- Strass autocollants.
- Bougie led.

Tranche d'âge :

6/11ans

Nombre de séances :

2 séances.

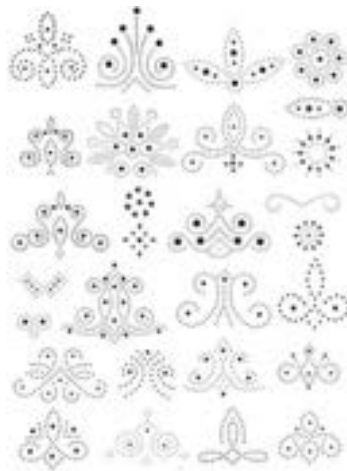
Objectifs :

- Développer la motricité fine.
- Explorer les formes, les motifs géométriques, les couleurs...
- Encourager la créativité.
- Découvrir un élément du patrimoine marocain.

Etape 1 : Mettre une dose de peinture acrylique à l'intérieur du bocal, refermer le bouchon et secouer jusqu'à ce que la peinture tapisse entièrement les parois en verre. Laisser sécher le pot à l'envers.

Etape 2 : Préparer un mélange moitié bicarbonate de soude moitié peinture et dessiner des motifs sur l'extérieur du pot et coller des strass.

Idées de motifs :



Etape 3 : Une fois sec retirer le bouchon et glisser une bougie led à l'intérieur.

INITIATION A LA DANSE ORIENTALE

Objectifs :

- Prendre conscience de son corps et de ses appuis.
- Découvrir un nouveau style de danse.
- Développer la coordination, la dissociation et l'isolation.
- Encourage la confiance en soi à travers l'expression corporelle.

Matériel :

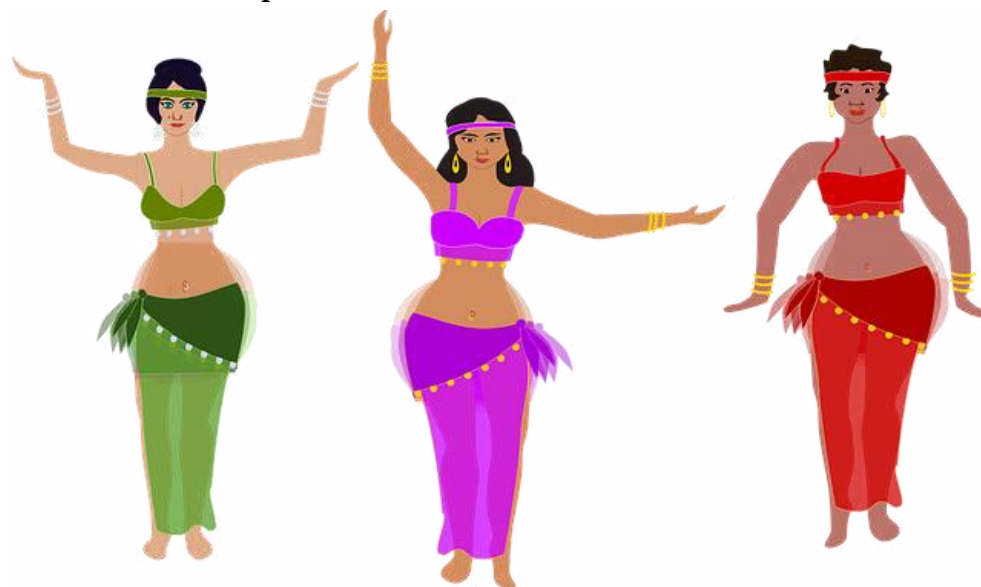
- Un espace assez grand
- Une enceinte et un téléphone

Tranche d'âge :

6/11 ans

Durée de la séance :

45min



« La danse orientale est une danse qui vient du Moyen-Orient et du Maghreb. Elle utilise beaucoup les hanches, le ventre, les bras et les épaules. C'est une danse très joyeuse, pleine de couleurs et de musique rythmée.

Elle raconte souvent des émotions : la joie, la douceur, la fête. Les danseuses et danseurs bougent leur corps comme des vagues, des cercles ou des vibrations.

C'est une danse qui permet d'exprimer ce qu'on ressent, de bouger librement et de s'amuser tout en découvrant une culture riche et ancienne. »

ECHAUFFEMENT : Préparer le corps, mobiliser les articulations.

1. Debout les pieds légèrement écartés : inclinons lentes de tête devant/milieu/derrière/milieu puis droite/milieu/gauche/milieu. Cercles vers la droite et vers la gauche.
2. Cercles d'épaules vers l'arrière puis en rajoutant des cercles de bras, répéter les mêmes mouvements vers l'avant.
3. Cercles de poignets dans un sens puis dans l'autre, secouer les mains.
4. Déplacements latéraux ouvre, croise, ouvre, ferme, cercles de chevilles : des deux côtés.
5. En enroulant la colonne vertébrale ; vertèbre après vertèbre descendre au sol.
6. En papillon, relâcher le buste et laisser faire le poids du corps avec la respiration.

APPRENTISSAGE DES PAS DE BASE : Apprendre les fondamentaux de la danse orientale.

- Isolation du bassin
 - *Cercle de hanches* : lent, puis un peu plus rythmé.
 - *Déplacements latéraux* (droite/gauche).
 - Travail du buste et des épaules
 - *Shimmy d'épaules* (vibrations rapides).
 - *Ondulation du buste* (haut → bas).
 - Bras et mains
 - Bras fluides en vague.
 - Mouvements de poignets (arabesques).

❖ Chaque mouvement est d'abord montré, puis répété en musique.

RETOUR AU CALME : Détendre le corps et clôturer la séance.

Enchaînement d'étirements doux debout et au sol.

JEU DES 7 PIERRES

« Le jeu des 7 pierres est un jeu traditionnel très populaire au Maroc. Les enfants y jouent dans les villages, les écoles et les rues. Il mélange adresse, vitesse et stratégie. C'est un jeu d'équipe où il faut faire tomber une pile de pierres puis la reconstruire avant que l'équipe adverse ne vous touche avec une balle. C'est un jeu simple, amusant et plein d'énergie, transmis depuis des générations. »

Objectifs :

- Développer l'adresse et la précision lors du lancer de balle.
- Améliorer la coordination œil-main.
- Travailler la vitesse de déplacement et l'agilité.
- Renforcer l'équilibre et la maîtrise corporelle lors de la reconstruction de la pile.
- Découvrir un jeu traditionnel marocain transmis de génération en génération.

Matériel :

- Un terrain assez grand
- 7 plots
- 1 balle

Tranche d'âge :

6/11 ans

Objectif du jeu

Faire tomber une pile de pierres avec une balle, puis la reconstruire avant que l'équipe adverse ne touche les joueurs avec la balle.

Nombre de joueurs

À partir de 6 joueurs, répartis en 2 équipes.

Mise en place

- On empile les 7 pierres au centre du terrain.
- Une équipe commence en tant que lanceurs.
- L'autre équipe est défenseurs.

Règles du jeu (version adaptée)

1 Les lanceurs

- Ils lancent la balle pour faire tomber la pile.
- Dès que la pile tombe, ils doivent reconstruire les 7 pierres le plus vite possible.
- Ils peuvent se déplacer librement.

2 Les défenseurs

- Ils récupèrent la balle et tentent de toucher les lanceurs en lançant la balle (toujours sous la taille).
- S'ils touchent un joueur, celui-ci est "gelé" et ne peut plus aider à reconstruire.
- Ils doivent empêcher la reconstruction de la pile.

3 Fin de manche

- Si les lanceurs réussissent à reconstruire la pile avant d'être tous touchés → ils gagnent la manche.
- Si les défenseurs touchent tous les lanceurs → ils gagnent la manche.

On inverse ensuite les rôles.

Variantes :

- Ajouter un chronomètre (ex : 1 minute pour reconstruire).
- Autoriser les défenseurs à faire des passes pour mieux viser.
- Ajouter un "gardien des pierres" qui protège la pile sans bouger les pieds.

LA KHARBA

La Kharbga est un jeu traditionnel marocain très ancien.

A l'origine, c'est un jeu de stratégie joué avec des pions, ici il est adapté en jeu sportif pour les enfants.

Objectifs :

- Coopération
- Rapidité
- Réflexion
-

Matériel :

- Cerceaux
- Dossards ou foulards de couleurs
- Plots pour délimiter le terrain
-

Règles du jeu :

But du jeu : Se déplacer sur un parcours et atteindre les cases sans se faire toucher, tout en coopérant avec son équipe.

Le terrain est organisé en cases, comme un plateau géant. Les enfants se déplacent de case en case. Un joueur peut toucher un adversaire pour le faire revenir au départ. Le but est d'atteindre la dernière case.

Comment les joueurs avancent ?

Les joueurs avancent de case en case, au signal de l'animateur, en utilisant un mode de déplacement imposé.

Exemples de déplacements :

- En marchant
- En petits sauts
- En pas chassés
- A quatre pattes

Un seul déplacement à la fois, choisi par l'animateur.

BOULE COCO

Pour 1 enfant :

- 20g de coco râpé
- 40g de lait concentré

Pour 8 enfants :

- 160g de coco râpé
- 320g de lait concentré

Pour 12 enfants :

- 240g de coco râpé
- 480g de lait concentré

Matériels :

- Saladier
- Cuillère
- Balance
- Film alimentaire



Etapes :

- 1- Dans un saladier mélanger le lait concentré avec la noix de coco râpé
- 2- Recouvrir de film alimentaire puis laisser reposer au réfrigérateur
- 3- Prélever une petite quantité avec une cuillère puis former des boules entre les mains

JAPON



SAKURA



Objectifs :

Découvrir la symbolique du Sakura dans la culture japonaise.

Explorer une technique artistique mêlant sculpture de fil et enfilage de perles.

Renforcer la motricité fine.

Matériel :

- Fil d'aluminium 0,6mm (7m50)
- Règle/pince coupante
- Perles roses

Tranche d'âge :

6/11 ans

Nombre de séances :

2 à 3 séances

Etape 1 :

Mesurer et couper 50 fils d'aluminium de 15 cm.

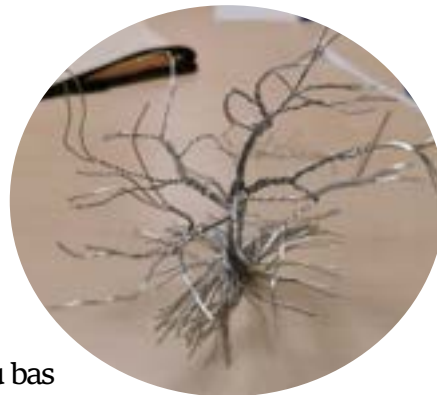
Etape 2 :

Réunir les 50 fils pour en faire un fagot, torsader le tiers du milieu (maintenir une extrémité et tourner les fils sur eux-mêmes) afin de former le tronc.



Etape 3 :

Diviser le tiers du haut en plusieurs parties afin de créer les branches et torsader.



Etape 4 :

Procéder de la même façon que l'étape 3 avec le tiers du bas

afin de créer les racines.

Etape 5 :

Enfiler des perles aux extrémités des branches, refermer le fil d'aluminium en formant une boucle et en torsadant afin de bloquer les perles.



EVANTAIL ROND



Objectifs :

Découvrir un objet traditionnel japonais et sa forme spécifique (éventail rond “uchiwa”).

Expérimenter la création d'un objet décoratif et fonctionnel.

Renforcer la motricité fine.

Développer la précision dans les gestes.

Apprendre à mesurer et tracer.

Matériel :

- 2 feuilles de papier japonais de 15x15cm
- Règle
- Colle
- 2 bâtonnets en bois

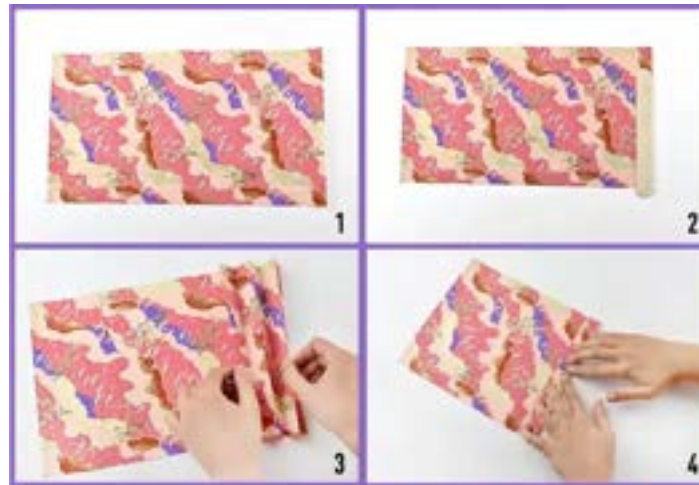
Tranche d'âge :

6/11 ans

Nombre de séances :

1 à 2 séances

Etape 1 : Mesurer la largeur du bâtonnet (ici 1 cm). Sur les feuilles de papier japonais (en haut et en bas) faire des traits tous les 1 centimètre et tracer les lignes.



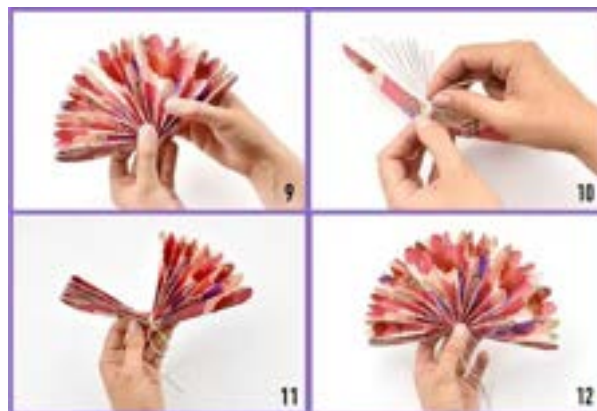
Plier la feuille en accordéon en conservant la largeur calculée. Répéter l'opération sur la 2^{ème} feuille.

Etape 2 : Une fois l'accordéon terminé, pliez-le en deux parties égales.



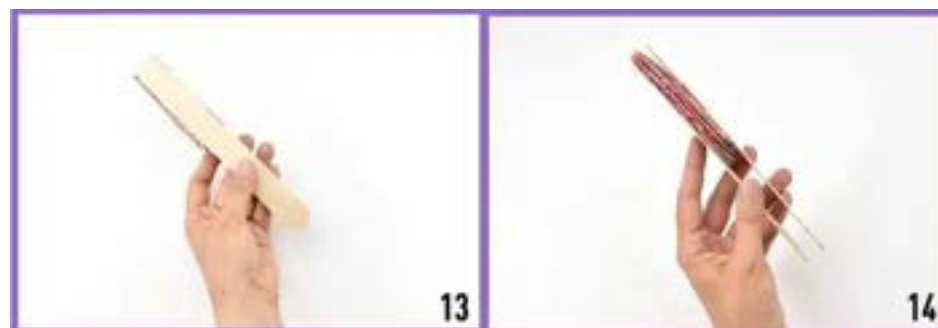
Etape facultative : faire une découpe arrondie à l'extrémité opposée au pli.

Etape 3 : Coller les parties internes du pliage de manière à relier l'éventail.



Etape 4 : Coller les bâtonnets sur les parties restées libre de l'éventail.

Déplier l'éventail !



CARPE KOI



Objectifs :

- Améliorer la dextérité des enfants en leur permettant de manipuler divers outils
- (ciseaux, pinceaux, colle, etc.) et matériaux (papier, carton, pâte à modeler)
- Encourager la concentration des enfants en les incitant à réaliser une activité manuelle qui demande attention et soin.

Tranche d'âge :3-5 ans

Matériel :

- Colle
- Tissus à motif
- Papier blanc simple A4
- Scotch
- Pique a brochette
- ficelle
- Papier de soie
- Yeux mobiles

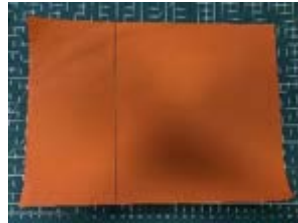
Nombre de séances :

1 à 2 séances

Déroulé de l'activité :

Etape 1 : Confection des tubes

Découper sur une feuille de papier A4 une bande de papier de 10cm sur la largeur de la feuille, puis ajouter un morceau de scotch double face sur une extrémité, rouler pour former un tube d'environ 4cm de diamètre (plus pratique pour la suite)



Etape 2 : Les écailles

À l'aide d'un patron, découper des ronds de 4cm de diamètre dans du papier à motifs ou dans du tissu type serviette, il en faut environ 24 par enfants.



Etape 3 : Coller les écailles

Demander aux enfants de coller les écailles sur le tube, utiliser un bâton de colle et coller les écailles sur le tube en commençant par une extrémité, normalement, il faut 4 écailles pour faire le tour du tube, en les superposant légèrement. Une fois le tour fait, il faut ensuite faire une deuxième ligne en quinconce par rapport à la première, puis faire une troisième ligne, toujours en quinconce par rapport à la deuxième, et laisser dépasser les écailles en rapport avec l'extrémité.

PETITS JEUX SUR LE JAPON



Daruma-san ga koronda

(L'équivalent japonais du "1, 2, 3 soleil")

- Un enfant est le "Daruma".
- Il se retourne en disant "Da-ru-ma-san-ga-ko-ron-da".
- Les autres avancent pendant qu'il parle et s'immobilisent quand il se retourne.
- S'il en voit un bouger, il retourne au départ.



Le jeu du Koinobori (poisson volant)

- Chaque équipe a un "koinobori" (poisson en papier ou tissu).
- Objectif : le faire avancer en l'éventant avec un éventail ou un carton.
- Course en relais.



Course des Onigiri

- Les enfants doivent transporter un "onigiri" (boule de riz factice : balle, mousse, ballon) avec des baguettes géantes ou deux bâtons.
- Parcours d'obstacles possible.



Combat de Samouraïs (version douce)

- Chaque joueur a une "queue" (foulard) accrochée derrière lui.
- Objectif : attraper la queue de l'adversaire sans perdre la sienne.



Statues Zen

- Musique japonaise douce.
- Les enfants marchent, puis deviennent des "statues zen" quand la musique s'arrête.

- Celui qui bouge est éliminé ou fait un gage.

Origami Challenge

- Chaque équipe doit réaliser un origami simple (grue, bateau, cœur).
- L'animateur montre les étapes.
- Première équipe à réussir gagne.

LEPARCOURS DU PETIT NINJA

- Objectif :

- motricité, équilibre

- Matériel :

- cerceaux, bancs, plots

- Principe :

- Les enfants deviennent des ninjas japonais et doivent traverser un parcours :
 - sauter dans des cerceaux (pierres du jardin japonais),
 - marcher en équilibre sur un banc (pont japonais),
 - ramper sous une corde (passage secret du ninja).
 - 🖐️ On peut chuchoter pour rester “discret comme un ninja”.

Tranche d'âge :3-5 ans

PECHE AUX POISSONS KOÏ

- Objectif :

- coordination

- Matériel :

- poissons en papier/carton, bassine ou cerceau

- Principe :

- Les enfants pêchent des poissons koï, très présents dans la culture japonaise.
 - On peut demander une couleur précise ou compter les poissons pêchés.

DANSE EVOCATRICE DES PETALES

- Objectif :

- expression corporelle, imagination

- Matériel :

- foulards roses/blancs, musique douce

- Principe :

- Les enfants sont des pétales de fleurs de cerisier qui tombent avec le vent :
 - marcher lentement,
 - tourner,
 - s'arrêter quand la musique s'arrête.

LE JEU DU NINJA

- Objectif :

- contrôle du corps

- Principe :

- Le maître ninja se retourne en criant "1, 2, 3 ninja !".
 - Les autres avancent en marchant comme des ninjas (silencieux, accroupis, bras levés).

TEMPLE JAPONNAIS

- Objectif :

- coopération

- Matériel :

- briques en mousse, gros blocs, cartons

- Principe :

- En équipe, les enfants construisent un temple ou une pagode japonaise.
 - On peut imposer une forme simple ou une hauteur à atteindre.

COURSE CARPE KOÏ

- Objectif :

- courir, se repérer

- Matériel :

- images de carpes koï, plots • Principe : • Les enfants sont des carpes koïs qui nagent jusqu'à la rivière (ligne d'arrivée).

- Principe :

- Ils peuvent courir, sauter ou slalomer entre des plots.

RELAIS DES CHES JAPONNAIS

- Objectif :

- jeu d'équipe

- Matériel :

- faux aliments (boules = onigiri, bâton = baguettes géantes)

- Principe :

- En relais, les enfants transportent un "onigiri" jusqu'à une assiette sans le faire tomber.

BRESIL



TAMBOUR BRESILIEN



Objectifs :

- Découverte de l'instrument de musique
- Motricité fine
- Développement de la créativité
- Valorisation de l'enfant par la réussite du projet
- Comprendre la relation cause à effet (je tape, je produis un son)

Tranche d'âge : 3-5 ans

Matériel :

- 1 boîte de conserve
- 2 vessies vertes
- Feuille canson jaune
- 1 fil chenille bleu
- Pompons verts jaunes et bleus
- Yeux mobiles
- 2 baguettes en bois
- 2 perles en bois
- Scotch double face et colle forte

Nombre de séances : 1

Déroulé de l'activité :

Etape 1 : Découper les 2 vessies vertes de cette façon.



Etape 2 : Recouvrir le haut et le bas de la boîte de conserve avec les 2 vessies découpées.



Etape 3 : Découper une bande de papier cartonné jaune de 7cm x 20cm.

Etape 4 : Mettre le scotch double face sur les longueurs et une bande sur la largeur du haut, puis coller sur la boîte de conserve (bien au centre pour camoufler le bord des vessies).



Etape 5 : Coller des petites bandes de double face sur le dos des pompons.



Etape 6 : Coller les pompons des 3 couleurs différentes (jaune vert et bleu) tout autour de la boîte de conserve.



Etape 7 : Coller les yeux mobiles.



Etape 8 : Prendre un fil chenille bleu de 20 cm et former un cœur, enrouler les 2 bouts qui dépassent autour de la pointe du cœur de façon à former un nœud papillon puis le coller sur le tambour.



Etape 9 : Prendre 2 baguettes de bois de 20 cm et 2 perles de bois de 2.5cm de diamètre. Insérer la perle dans la baguette, coller à la colle forte ; répéter l'opération pour la deuxième baguette.



MASQUE DE CARNAVAL

Objectifs :

- Découvrir la culture Brésilienne à travers le carnaval.
- Comprendre l'importance des traditions et des fêtes populaires dans une culture.
- Explorer les différentes matières (plumes, sequins, peinture etc...)
- Développer la créativité et l'expression personnelle.
- Développer la motricité fine.

Tranche d'âge : 6 ans et +

Matériel :

- Masque blanc
- Papier canson / cartonné vert, bleu et jaune
- sequins vert et bleu
- Colle
- Ciseaux
- Peinture jaune
- Pinceaux

Nombre de séances : 1 séance

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Peindre le masque en jaune et laisser sécher.

Etape 2 :

Découper le gabarit des plumes puis en reporter le contour sur des papiers aux couleurs du Brésil.

Etape 3 :

Coller les plumes sur le masque, puis ajouter des sequins autour des yeux et sur le contour du masque.

Etape 4 :

Vérifier que tous les éléments soient bien collés, puis laisser sécher. Le masque est désormais bien terminé

INITIATION A LA SAMBA-6ANS

Objectifs :

- Explorer le rythme et l'énergie
- Mobiliser le corps dans l'espace
- Développer l'écoute musicale

Matériel :

- Enceinte

Déroulé de l'activité :

Tranche d'âge : 3-5 ans

Nombre de séances : 1 séance

Etape 1 : Ancrage & mobilité

Marche libre dans l'espace, mobilisation articulaire (petits sauts a cloche pied, transfert de poids du corps)

L'idée est de permettre aux enfants une expérience sensible du corps en mouvement

Etape 2 : Travail rythmique

Des pas simples sur les pulsations de la musique (tape des mains, ouvre ferme les bras et les jambes rebonds sur place) (video transmise aux animateurs concernés)

Musique : loitsu batucada de helsinki samba carnaval

Etape 3 : Exploration guidée

Leur faire découvrir la musique choisie puis leur apprendre des pas de base. (vidéo transmise aux animateurs concernés)

Musique La samba de Jesus Fernandez

Etape 4 : Improvisation dirigée

Refaire la petite chorégraphie apprise pendant l'étape 3

Alternance duos / trio / groupe entier

Etape 5 : Retour au calme

Respiration guidée en cercle, reparler des mouvements qu'ils ont appris, débriefer avec eux sur le cours



SAMBA

Objectifs :

- Développer coordination et dissociation.
- Stimuler l'expression corporelle.
- Travailler le cardio et la rythmique.
- Développer la mémoire chorégraphique.
- Découvrir une culture sportive et festive.
- Favoriser le bien-être et l'amusement.

Tranche d'âge : 6 ans et +

Durée : 20 à 30 minutes

FOOTBALL Brésilien :

Objectifs :

- Développer coordination et motricité.
- Esprit d'équipe et fair-play.
- Favoriser la cohésion de groupe.
- Parcours technique (dribbles, passes, tirs).
- Jeux collectifs dynamiques.
- Découverte du « joga bonito » (le beau jeu).

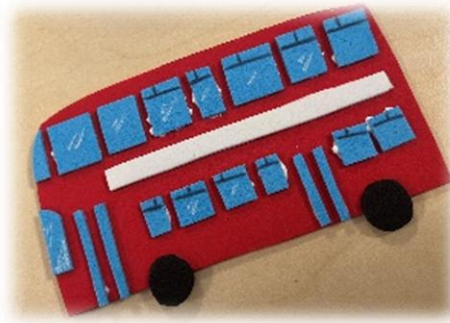
Tranche d'âge : 6 ans et +

Durée :: 20 à 30 minutes

ANGLETERRE



ROUTEMASTER



Objectifs :

- Développer la motricité fine : coller, manipuler des petites formes
- Développer la concentration et la créativité
- Reconnaître les formes géométriques simples : rectangle, carré, cercle

Matériels :

- Papier mousse rouge, bleu, blanc et noir
- Ciseaux
- Colle
- Gabarits
- Feutre noir et blanc

Tranche d'âge :

3/5 ans

Nombres de séances :

1/2 séances

Déroulé de l'activité :

Etape 1 : A l'aide des gabarits, faire les contours dans le papier mousse



Etape 2 : Une fois les contours fait, découper chaque pièce

Etape 3 : Coller les parties du bus comme sur le modèle



Etape 4 : Avec les feutres noir et blanc, faire les ombres



GARDE ANGLAIS



Objectifs :

- Développer la motricité fine : couper, coller
- Développer la concentration et la créativité
- Apprendre à suivre des consignes simples

Matériels :

- Rouleau en carton de 16 cm
- Ciseaux, colle
- 6 pompons rouges
- Peinture noir, rouge, beige
- Feutre acrylique doré et rose
- Yeux mobiles
- 3 plumes
- Masking tape doré
- Feutrine noire

Tranche d'âge :

3/5 ans

Nombres de séances :

2/3 séances

Déroulé de l'activité :

Etape 1 : Sur le rouleau en carton tracer les différentes zones en partant du bas : - une à 3.5 cm toujours en partant du bas

- une à 8 cm

- une à 11 cm

Etape 2 : Peindre en beige, rouge et noir comme sur la photo sauf le chapeau

Etape 3 : A l'aide du gabarit, tracer et couper dans la feutrine le chapeau

Etape 4 : Une fois la peinture sèche, coller la feutrine comme sur la photo



Etape 5 : Coller les yeux, les plumes et dessiner la bouche



Etape 6 : Coller le masking tape pour délimiter le corps des jambes et du visage

Etape 7 : Coller les pompons et les plumes

Etape 9 : Dessiner la bouche, les joues et relier les pompons



CABINE TELEPHONIQUE

Objectifs :
ans et +

Tranche d'âge : 6

- Travailler la motricité fine
- Comprendre la notion de volume en 3D
- Découvrir un élément patrimoine britannique
- Développer l'autonomie dans la réalisation d'un projet
- Associer création manuelle et apprentissage culturel

Matériel :
séances

Nombre de séances : 2

- Papier cartonné rouge
- Papier mousse blanc
- Pistolet à colle
- Crayon à papier
- Feuille blanche
- Ciseaux
- Règle
- Gabarit couronne
- Patron forme rectangle 3D

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Reporter le contour du gabarit sur le papier cartonné en traçant soigneusement tout autour au crayon à papier.

Etape 2 :

Découper le gabarit sur le papier cartonné et commencer le pliage

Etape 3 :

Plier les différentes parties de la cabine le long des traits de pliage, puis assembler les faces entre elles en appliquant de la colle sur les languettes prévues à cet effet. Maintenir quelques secondes pour assurer une bonne fixation.

Etape 4 :

Coller les petits carrés blancs afin de représenter les vitres et créer l'effet « cabine téléphonique »

Etape 5 :

Créer la bande blanche avec l'inscription « TELEPHONE » en haut de la cabine puis ajouter la couronne au centre pour finaliser la décoration.
Enfin, ajouter son matériel dans son pot à crayon en forme de cabine téléphonique.

LAST MAN STANDING

Objectifs :

- Découvrir et mémoriser du vocabulaire en anglais
- Travailler la coordination

Tranche d'âge :

3/5 ans

Déroulement de l'activité :

- On commence par choisir une catégorie : objet, couleur, animaux
- Les enfants se placent debout en cercle et doivent se passer une balle en prononçant chacun un mot de la catégorie choisie
- Si l'enfant met plus de 10 secondes à dire un mot, en répète un déjà dit ou le prononce de façon incorrecte, il est éliminé et doit s'asseoir à l'endroit où il se trouve
- Le gagnant est le dernier à rester debout, last man standing

RUGBY

En 1823, le rugby a été imaginé par un étudiant de la ville de rugby, en Angleterre

Objectifs :

- Découvrir une activité sportive collective
- Développer la motricité globale (courir, lancer, attraper)
- Apprendre à coopérer avec les autres
- Respecter des règles simples et la sécurité
- Canaliser son énergie dans un cadre structuré

Tranche d'âge :

3/5 ans

Matériel :

Ballon en mousse, plots, chasubles (2 couleurs)

Déroulement de l'activité :

- 1- Echauffement ludique
 - Courir librement
 - Marcher/trotter/s'arrêter au signal
 - Faire rouler le ballon au sol
- 2- Ateliers
 - Les enfants courent avec le ballon jusqu'à une ligne ou un plot puis reviennent
 - Lancer le ballon à un camarade à courte distance
 - Poser le ballon dans une zone matérialisée (zone d'essai)
- 3- Jeu collectif simplifié
 - 2 équipes
 - Faire circuler le ballon sans contact
 - Marquer un point en posant le ballon dans la zone d'essai
 - Possibilité d'avancer librement avec le ballon



DOBBLE HARRY POTTER

Objectifs :

- Jouer avec un personnage magique issue de la littérature Anglaise
- Associer une image à un mot
- Développer la mémoire visuelle et la rapidité
- Découvrir de nouveaux mots

Déroulement de l'activité :

1-Installation

- L'adulte présente les cartes et explique la règle simplement

2-Règle du jeu (version maternelle)

- Deux cartes sont posées face visible. Il y a toujours une image identique entre les deux cartes
- L'enfant qui trouve l'image identique la nomme à voix haute

3-Lancement du jeu

- L'adulte pose une carte au centre, puis donne une carte à chaque enfant
- Les enfants cherchent l'image commune avec la carte centrale

4- Fin de la partie

- Le jeu s'arrête après plusieurs manches ou lorsque l'attention diminue

Tranche d'âge :

3/5 ans



CRICKET ANGLAIS / VERSION ADAPTEE

« BASEBALL AU PIED » :

Objectifs :

Tranche d'âge : 6 ans et +

- Coordination pied-ballon.
- Précision de frappe.
- Vitesse de course.
- Orientation dans l'espace.
- Coopération en défense / Communication.

Durée : 20 à 30 minutes

RUGBY (sans plaquage):

Objectifs :

Tranche d'âge : 6 ans et +

- Améliorer la vitesse de course.
- Apprendre à passer en mouvement.
- Esprit d'équipe / Se repérer dans l'espace.
- Comprendre la règle de la passe en arrière.
- Adapter sa stratégie en fonction de la défense.
- Prendre des décisions rapides.

Durée : 20 à 30 minutes.

CHINE



LANTERNE CHINOISE



Objectifs :

- Améliorer la dextérité des enfants en leur permettant de manipuler divers outils
- (ciseaux, pinceaux, colle, etc.) et matériaux (papier, carton, pâte à modeler)
- Encourager la concentration des enfants en les incitant à réaliser une activité manuelle qui demande attention et soin.

Tranche d'âge : 3-5 ans

Matériel :

- Patron de la lanterne
- Scotch
- ciseaux

Nombre de séances :

1 à 2 séances

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Avec le ciseau, découper la partie B du patron, puis replier la feuille en deux.



Etape 2 :

- Une fois replié, découper avec les ciseaux toutes les lignes rouges sur la longueur en s'arrêtant au niveau de la ligne rouge A.
- Une fois toutes les lignes découpées, déplier le patron puis rouler le patron pour former la lanterne, utiliser deux bouts de scotch pour attacher la lanterne, appuyer dessus pour former la lanterne.



Etape 3 :

Utiliser le morceau B découper pour faire la poignée de la lanterne.



LE DRAGON CHINOIS

Objectif :

-Coopération, coordination

Matériel :

-foulards, ceintures ou tissu long

Principe :

Les enfants se tiennent par la taille pour former un dragon chinois.

Ils avancent ensemble en suivant la tête du dragon, en zigzagant dans la cour.

👉 Variante : le dragon doit attraper des “perles” (plots ou balles).

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

LE PARCOURS DU TEMPLER CHINOIS

Objectif :

-motricité globale

Matériel :

-cerceaux, bancs, tunnels

Principe :

Les enfants traversent un temple chinois : sauter de pierre en pierre (cerceaux), passer sous une porte (arceau), marcher lentement sur le pont du temple (banc).

LACOURSE DES PANDAS

Objectif :

-courir, se déplacer autrement

Matériel :

-images de bambous

Principe :

Les enfants sont des pandas qui doivent rapporter du bambou à leur maison.

Ils peuvent courir, marcher à quatre pattes ou rouler doucement.

LES ENVELOPPES DU BONHEUR

Objectif :

-coopération, repérage

Matériel :

-enveloppes rouges (ou images), cerceaux

Principe :

Les enfants transportent les enveloppes rouges chinoises jusqu'aux cerceaux "maisons".

LE RELAIS DES BAGUETTES

Objectif :

-coordination oculo-manuelle

Matériel :

-baguettes géantes (ou pinces), balles légères

Principe :

En relais, les enfants transportent une balle sans la faire tomber, comme avec des baguettes chinoises

ITALIE



LE VOLCAN EN ERUPTION



Objectifs :

- Découvrir un phénomène naturel : le volcan.
- Observer une réaction chimique simple.
- Développer le vocabulaire (volcan, lave éruption, mousse).
- Eveiller la curiosité scientifique.

Tranche d'Age : enfants 3 à 5 ans (activité encadrée par un adulte)

Matériel :

- Maquette de volcan que l'animatrice à préparer en amont.
- Bicarbonate de soude
- Vinaigre blanc
- Colorant alimentaire rouge ou orange
- Liquide vaisselle

Sécurité :

L'expérience est réalisée par l'adulte

Les enfants observent sans toucher les produits

Ne pas porter les mains à la bouche

Nettoyage des mains après l'activité

Déroulement :

Préparation

- Placé la maquette au centre de la table
- Mettre 1 cuillère à soupe de bicarbonate de soude dans le volcan
- Ajouter quelques gouttes de colorant rouge ou orange
- Ajouter une demi-cuillère à café de liquide vaisselle

L'expérience

- Verser doucement le vinaigre blanc dans le volcan
- Observer l'éruption : la mousse déborde comme de la lave !!

Observation / verbalisation sur l'expérience

- que se passe-t-il ?
- de quelle couleur est la lave ?
- est ce que ça monte où ça descend ?
- est ce que ça fait des bulles ?

Explication (mots simples)

Le vinaigre et le bicarbonate se rencontrent. Ils font des bulles qui poussent très fort, comme un volcan qui se réveille,

TOUR DE PISE



Objectifs :

- Comprendre les bases de la construction en volume
- Expérimenter l'assemblage de forme cylindrique
- Développer la précision, la création et la motricité

Tranche d'âge : 6 à 10 ans

Matériel :

- Carton ondulé
- Carton épais
- Colle forte
- Ciseaux, règles, crayon à papier et gomme
- Support en bois
- Peinture verte
- Épingle à tête
- Gabarits

Nombre de séances : 2 séances

Déroulé de l'activité :

Étape 1 :

Peindre le support en bois en vert.

Étape 2 :

Préparation des éléments :

-Tracer et découper sur le carton ondulé les différentes bandes pour les formes cylindrique.

Une bande de 16cm de longueur et 5,5cm de largeur, deux bandes de 16cm de longueur et 4,5cm de largeur, et une bande de 15cm de longueur et 3,5cm de largeur

-Tracer le gabarit et découper sur du carton épais trois disques circulaires servant de plancher intermédiaire. -Tracer et découper des bandelettes pour les différents étages sur le carton ondulé.

Le 1^{er} étage : 6 bandelettes de 0,5cm de largeur et 10cm de longueur.

Le 2^{ème} et le 3^{ème} étage : 12 bandelettes de 0,5cm de largeur et 8cm de longueur.

Le 4^{ème} étage : 7 bandelettes de 0.5cm de largeur et 6cm de longueur.



Etape 3 :

Fabrication des cylindres :

-Tracer 1cm sur la largeur des bandes, celui-ci va servir de repère pour appliquer la colle et obtenir des cylindres de diamètre similaire. Enroulée chaque bande de cartons sur elle-même.



Etape 4 :

Assemblage des étages :

-Coller un disque de carton sur le dessous de chaque cylindre. Superposer les cylindres en les centrant correctement. Vérifier l'alignement vertical à chaque ajout.



Etape 5 :

Fabrication des voûtes :

- Pour un bon assemblage, appliquer la colle directement sur le cylindre en veillant à en mettre dans les creux.
- Coller les bandelettes de carton ondulé de 10cm sur le 1er étage du bas, les fixés avec des aiguilles à tête en mettre 4 par voûte pour une bonne fixation.
- Répéter l'opération, pour l'étage 2 et 3, avec le carton ondulé de 8cm.
- Et le 4 -ème étage avec le carton, ondulé de 6cm.
- Une fois sec enlever délicatement les aiguilles du carton.

Etape 6 :



- Fixation sur la base :
- Découper légèrement la base du premier étage pour donner cet effet pencher, typique de la tour de Pise.
- Coller l'ensemble sur le support en bois.



LA BOCCE



Objectifs :

- Favoriser le travail d'équipe
- Améliorer la précision

Tranche d'âge : 6 à 10ans

Matériel :

- 16 boules : 8 boules rouges et 8 boules vertes (ou bleues).
- 1 pallino : l'équivalent du cochonnet
- Un terrain plat et long (souvent en terre battue ou synthétique)

Règles de base de la bocce

Voici le principe général :

- Deux équipes s'affrontent (1 contre 1, 2 contre 2 ou 4 contre 4).
- Une équipe lance le pallino au début de la manche.
- Les joueurs lancent ensuite leurs boules pour se rapprocher du pallino.
- L'équipe ayant la boule la plus proche du pallino marque des points.
- Chaque boule plus proche que la meilleure adverse rapporte 1 point.

-On joue jusqu'à 12 ou 15 points, selon les variantes.

En Italie, il existe plusieurs formes de bocce :

Bocce volo : version plus compétitive avec lancer en cloche et tir puissant.

Le lancement de volo :

-Pour ce lancer, il faut frapper la boule de l'adversaire ou le pallino avec ou sans l'aide du terrain. Pour que ce type de lancer soit validé, vous devez l'annoncer. L'arbitre trace alors un arc de cercle contre la cible dans lequel la boule devra atterrir, avant de la frapper. Si vous ratez votre cible, les points marqués ne compteront pas.

Bocce raffa : très codifiée, avec un style plus lent et stratégique.

Le lancement de raffa

-Ce lancer est similaire au lancement de volo, mais celui-ci ne prend pas en compte l'aide du terrain. Le joueur annonce sa cible, soit un bocce, soit le pallino et lance la boule qui doit frapper directement sa cible. Si vous échouez, les points ne seront pas validés.

PIZZA

Pour 6 enfants

- 1 sachet francine pizza
- 200 g de sauce tomate
- 120 g de fromage râpé
- 15 cl d'eau tiède
- 3 c à s d'huile d'olive



Pour 12 enfants (ou 8 maters) :

- 2 sachets francine pizza
- 400g sauce tomate
- 240g de fromage râpé
- 30cl d'eau
- 6 c à s d'huile d'olive

Pour un enfant :

- 42g de francine pizza
- 2 c à s de sauce tomate
- 20g de fromage râpé
- 2 c à s d'eau
- 1 c à c d'huile d'olive

Matériels :

- Saladier
- Balance
- Cuillère
- Papier cuisson

Etapes :

- 1- Préchauffer le four à 250°C
- 2- Préparer la pâte à pizza : mélanger la farine avec l'eau et l'huile d'olive puis former une boule
- 3- A l'aide d'un rouleau à pâtisserie ou avec les mains, étaler la pâte



- 4- Avec une cuillère à soupe mettre la sauce tomate puis ajouter le fromage râpé



- 5- La mettre au four 10 minutes

COMPTINE GIRO GIRO TONDO

Objectifs :

- Développer la mémoire.
- Développer le vocabulaire, apprendre des mots en italien
- Apprendre à jouer en communauté

Nombre séance : 1 séance

Tranche d'âge : à partir de 3ans

Paroles et Gestuelles proposées :

Giro giro tondo les enfants se donnent les mains

casca il mondo/casca la terra on fait semblant que tout tremble

tutti giù par terra tout le monde s'accroupit ou s'assoit par terre

Traduction :

En rond, en rond,
Le monde s'effondre,
La terre s'effondre,
Tout le monde tombe à terre !

MEMORY



Objectifs :

- Développer la mémoire.
- Développer le vocabulaire, apprendre des mots en italien.
- Apprendre à jouer en communauté

DRAPEAU



Objectifs :

- Développer la motricité fine et la coordination.
- Développer la créativité et l'imaginaire.
- Découverte et réutilisation de matériaux
- Apprendre les couleurs du drapeau, enrichir le vocabulaire

Tranche d'âge : 3-5 ans

Matériel :

- Pique en bois
- Étiquettes cartonnées
- Feutre acrylique ou peinture, verte, blanche et rouge.
- Colle
- Pinceaux

Nombre de séance : 1 séance

Etape N° 1 :

Délimiter 3 parties carré sur l'étiquette cartonnée,
Peindre ou colorier la 1 ère partie en vert.

Etape N° 2 :

Peindre ou colorier la 2ième partie en blanc.

Etape N°3 :

Peindre ou colorier la 3ième partie en rouge.

Etape N°4 :

Utiliser le même procédé pour l'autre côté de l'étiquette,

LE VESUVE



Objectifs :

- Développer la motricité fine et la coordination.
- Développer la créativité et l'imaginaire.
- Découverte et réutilisation de matériaux
- Apprentissage du vocabulaire (volcan lave, cendre, éruption, phénomène volcanique)

Tranche d'âge : 3-5 ans

Matériel :

- Support en bois rond 20 cm de diamètre
- Peinture verte + bleu+marron
- Pinceaux
- Copeaux de crayon rouge, jaune et orange.
- Colle vinylique
- Gabarit de montagne à découper ou coupé pour les plus petits
- Papier mousse blanc
- Ciseaux

Etape N° 1 :

Délimiter sur le support en bois les 3 quarts pour le ciel, le peindre en bleu, peindre le reste en vert, laisser sécher.

Etape N° 2 :

Prendre le gabarit de la montagne, le faire reproduire et découper par les plus grands, les plus petits le peindront en marron laissé sécher, puis le coller au milieu du support en bois sur la peinture verte.

Etape N°3 :

Coller les copeaux de crayons de couleur, en commençant par le rouge, orange puis jaune en haut du volcan en veillant que cela forme une éruption comme sur le modèle,

Etape N°4 :

Découper dans le papier mousse blanc des nuages que les enfants auront reproduit avec les gabarits ou même dessiner par eux même, pour les plus petits ils auront été découper au préalable par l'animatrice. Les coller ensuite au-dessus du volcan.

EGYPTE



PORTE ENCENS

Objectifs :

- Découvrir et expérimenter une technique de modelage (malaxer, aplatir, rouler, assembler).
- Explorer les formes simples (rond, boudin, creux) et les empreintes décoratives.
- Réaliser un objet en volume en respectant une intention artistique

Tranche d'âge :3-5ans

Matériel :

- Pate bicarbonate
- Peinture dorée
- Pinceaux
- Cure dent

Nombre de séance : 2 séances

Déroulement :

- Préparer de la pâte bicarbonate en suivant la recette
- Former une boule de la taille d'une petite clémentine, ensuite former un boudin.
- Pincer chaque extrémité du boudin, pour former une pointe à chaque bout.
- Aplatir le milieu du boudin avec un doigt pour former l'intérieur du porte encens.
- Avec un cure dent piquer à l'extrémité du boudin pour pouvoir mettre une tige d'encens.
- Peindre le porte encens avec la peinture dorée et laisser sécher.

COIFFE PHARAON



Objectifs :

- Développer la motricité fine et la coordination.
- Développer la créativité et l'imaginaire.
- Découverte et réutilisation de matériaux

Matériel :

- Gabarit de la coiffe du pharaon sur du papier 300g
- Feutre acrylique bleu et doré
- Ciseaux
- Pique en bois
- Photo des enfants (l'animateur prendra les enfants en photo et les imprimera)

Etape N° 1 :

Colorier la coiffe du pharaon en alternant le bleu et le doré, en suivant le modèle,

Etape N° 2 :

Une fois terminer, découper la coiffe du pharaon, coller le pique en bois, puis la photo.

Tranche d'âge :3-5 ans

Nombre de séance :2 séances



HIEROGLYPHE



Objectifs :

- Découvrir que les hiéroglyphes sont une forme d'écriture ancienne.
- Comprendre que l'on peut communiquer avec des symboles et des images.
- Faire le lien entre image et sens (un dessin représente une idée ou un mot).

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

Déroulement :

Nombre de séances : 1séance

Quelle utilité ?

A écrire des histoires

A raconter la vie des pharaons.

A laisser des messages.

Chaque enfant repère les symboles correspondants aux lettres de son prénom

Ils les découpent et les colles sur une feuille.

LA PYRAMIDE ET SON SCARABE



Objectifs :

- Développer la motricité fine
- Découvrir ou reconnaître le monde des insectes
- Apprendre à suivre des étapes dans une activité manuelle
- Stimuler la créativité et l'imagination
- Découvrir les formes géométriques

Matériel :

- Pâte autodurcissante
- Cure-pipe noir ou doré
- Feutres acryliques
- Pique à brochette
- Vernis colle
- Paillettes dorées
- Cordon noir
- Gabarits en papier cartonné
- Papier de soie
- Rubans de couleur

Déroulé de l'activité :

Tranche d'âge :6-10 ans

Nombre de séances :2 séances

-Perforatrice, ciseaux et règle

Etape 1 :

Modelage du scarabée :

- Former une boule pour le corps, l'aplatir légèrement avec la paume de la main.
- Utiliser un pique à brochette pour définir la tête et les ailes du scarabées en appuyant légèrement avec celui-ci. Faire un trou au niveau de la tête avec le pic à brochettes, pour pouvoir passer le cordon.
- Découper le cure-pipe en 6 de 3,5 cm. Enfoncez trois cure-pipes de chaque côté, à peu près de 0,5 cm dans la pâte avant qu'elle ne sèche.

Une fois sec, décoré le scarabée avec les feutres acryliques ou avec un mélange de vernis et de paillettes doré, en s'aidant de différents modèles.



Etape 2 :

Confection de la pyramide :

- Faire 1 ou 2 cafés avant de commencer l'activité pour que celui-ci ne soit pas chaud lors de l'utilisation.
- Peindre au café, la pyramide sur la feuille cartonnée. Laisser sécher.
- Décorer aux feutres acryliques les motifs de l'œil oudjat.
- Découper la pyramide et perforé aux endroits indiqués. Plier le papier cartonné pour former la pyramide.
- Découper le ruban de 50cm environ et enfiler le pour le système de fermeture.
- Découper dans le papier de soie un carré de 15 par 15cm. Ajouter le à l'intérieur pour l'esthétique et le collier scarabée au centre. Refermer la pyramide en resserrant le ruban, faites un joli nœud.



LA LUTTE



Objectifs :

Tranche d'âge : 6 à 10 ans

- Développer les habiletés basées sur l'équilibration, la locomotion et la préhension (domaine psychomoteur)
- Feinter, anticiper, établir des projets d'action (domaine cognitif)
- Gérer son agressivité, respecter le partenaire, l'adversaire, les règles. Mieux se connaître et mieux connaître autrui (domaine affectif et social)

Matériel :

- Tapis
- Ballon

Les règles d'or :

Ne pas faire mal - Ne pas se faire mal - Ne pas se laisser faire mal

Pas de saisies au cou / Pas de coups frappés (pieds, poings) / Ne pas se pincer, mordre, tirer les cheveux, chatouiller, s'agripper aux vêtements mais saisir une partie du corps / Ne pas porter de bijoux, de vêtements fragiles / Avoir les ongles courts / Saluer l'adversaire : avant le signal de l'arbitre ; à chaque reprise du jeu ; à la fin du combat / Donner un signal clair d'arrêt immédiat de la prise

Échauffements :



Exercice :

Les singes gourmands et le melon

Présentation

Un singe gourmand, à quatre pattes, tient un melon (le ballon) sous son ventre.

But

Un deuxième singe gourmand tente de s'emparer du melon que protège son adversaire.

Si celui-ci est mis sur le dos, il doit le lâcher.



Les chats et les souris

Présentation

Un groupe de chats et un groupe de souris sont à quatre pattes sur le tapis.

But

Le groupe de chats part à la chasse. Ils cherchent à immobiliser les souris en les mettant sur le dos. Les chats peuvent s'entraider (maximum deux chats sur une souris).

Les souris sont libérées lorsqu'une autre souris vient les toucher.



Le gendarme

Présentation

Le gendarme est situé derrière le voleur qui est à 4 pattes.

But

Le gendarme doit ligoter le voleur par la taille pour l'empêcher de se sauver (il cherche à s'échapper à 4 pattes).



Le lion et sa proie

Présentation

Le lion a attrapé une proie dans la savane qui est à 4 pattes.

But

Il essaie de la mettre à plat ventre. La proie doit rester à 4 pattes.

Variante

La proie essaie de se relever.



PORTUGAL



AZULEJO PORTUGUESE

Matériel :

- Plaque pour perles à repasser
- 93 perles à repasser bleues et 196 blanches
- Fer à repasser/papier sulfurisé
- Cadre en bois
- Peinture bleue et pinceau
- Impression AZULEJO

Tranche d'âge :

3/5ans

Nombre de séances :

3 séances.

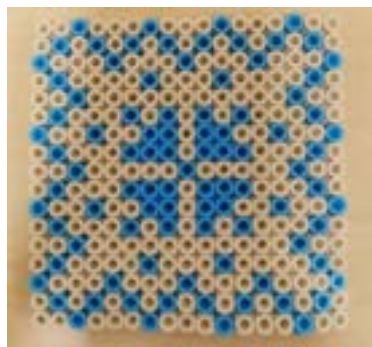
Objectifs :

- Développer la motricité fine.
- Explorer les formes, les motifs géométriques...
- Encourager la créativité.
- Découvrir un élément du patrimoine portugais.

Etape 1 : A l'aide d'un pinceau peindre le cadre en bois en bleu. Laisser sécher.



Etape 2 : Se munir de la grille modèle et la placer sous la plaque pour perles à repasser. Placer les perles selon le modèle.



Etape 3 : (à faire par l'animateur) recouvrir les perles à repasser de papier sulfurisé et les repasser. Attendre que le tout refroidisse avant de sortir le motif de la plaque.

Avec le pistolet à colle coller l'azulejo à l'intérieur du cadre.



Etape 4 : Après avoir imprimer l'inscription AZULEJO PORTUGUESE le coller sur le haut ou le bas du cadre.

DRAPEAU PORTUGAIS EN MOSAIQUE



Objectifs :

- Développer la motricité fine et la précision
- Découvrir la technique de la mosaïque
- Réaliser une composition décorative sur support en bois

Tranche d'âge : 6 ans et plus

Matériel :

- 1 base en bois
- Carreaux de mosaïque en verre :
- Rouge : 36 carreaux
- Vert : 24 carreaux
- Jaune : 8 carreaux
- Colle spéciale mosaïque
- Pâte à joint pour mosaïque
- Spatule ou carte rigide
- Éponge
- Chiffon
- Crayon

Nombre de séances : 1

Déroulé de l'activité :

Étape 1 :

Préparer la base en bois.

Tracer au crayon les zones de couleur en s'aidant du modèle.

Étape 2 :

Disposer les carreaux à sec sur le support pour vérifier l'emplacement et le nombre de carreaux par couleur.

Étape 3 :

Coller les carreaux un par un sur la base en bois en laissant un petit espace régulier entre chaque carreau.

Laisser sécher.

Étape 4 :

Préparer la pâte à joint.

L'étaler sur toute la surface afin de remplir les espaces entre les carreaux.

Étape 5 :

Après quelques minutes, retirer l'excédent de joint avec une éponge légèrement humide.

Laisser sécher puis essuyer avec un chiffon sec

JEU DU PIOLHO

Objectifs:

- Rapidité et stratégie
- Découverte d'un nouveau jeu

Matériel : Des plots pour limiter le terrain et ballon

Tranche d'âge : de 6 à 12 ans

Nombre de joueurs : 8 joueurs et plus

But du jeu

Toucher les joueurs de l'équipe adverse avec le ballon pour les envoyer dans la zone Piolho, puis libérer ses coéquipiers. Le terrain est divisé en 2 parties.

Derrière chaque terrain, il y a une zone Piolho (zone des joueurs touchés).

Pour éliminer un adversaire, il faut le toucher avec le ballon.

Si un joueur est touché, il va dans la zone Piolho, derrière le terrain adverse.

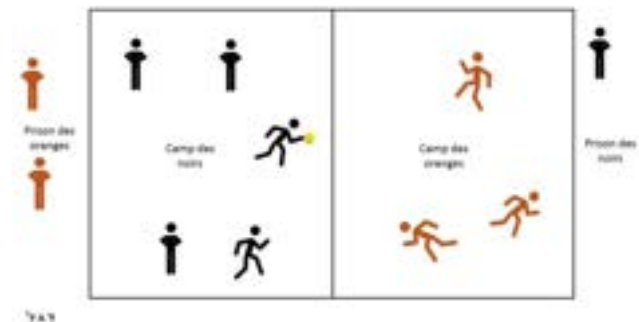
Un joueur de l'équipe doit faire une passe à un Piolho dans la zone.

Si le Piolho attrape le ballon, il est libéré.

Il revient directement sur son terrain.

Une fois libéré, le joueur ne retourne en zone Piolho que s'il est touché à nouveau.

Une équipe gagne quand tous les joueurs adverses sont dans la zone Piolho.



LE JOGHO DE MAHLA

Le Jogo de Malha est un jeu traditionnel portugais très ancien. Il était pratiqué dans les villages et sur les places publiques.

Objectifs :

Tranche d'âge : de 3 à 7 ans.

- Coordination œil- main
- Précision
- Respect des règles
- Patience

Matériel :

- Palets en mousse ou petits sacs rembourrés
- Un plot (cible)
- Ligne de lancer

Règles du jeu :

Objectif du jeu : Lancer un palet pour se rapprocher ou toucher une cible posée au sol.

Les enfants se placent derrière la ligne.

Chacun lance son palet à tour de rôle.

Le but est de faire tomber la cible ou de s'en approcher le plus possible.

Pas de compétition obligatoire.

CATRINA



Objectifs :

- Découvrir la culture mexicaine (Día de los Muertos)
- Développer la créativité et la motricité fine
- Réaliser une décoration colorée à partir de matériaux recyclés

Tranche d'âge : À partir de 6 ans

Matériel :

- 1 bouteille en plastique
- Peinture acrylique (orange)
- Pinceaux
- Papier crépon(jaune,orange)
- Colle liquide ou pistolet à colle
- Ciseaux
- Crayon
- Tête de Catrina imprimé sur papier cartonné

Nombre de séances :2

Déroulé de l'activité :

Étape 1 :

Peindre la partie supérieure de la bouteille en orange. Laisser sécher.

Étape 2 :

Dans le papier crépon, tracer un cercle de 10cm de diamètre. Tracer ensuite un petit cercle au centre de 8 cm de diamètre. Découper le contour extérieur et l'intérieur pour obtenir une forme d'anneau.



Étape 3 :

Faire une petite découpe droite du bord extérieur jusqu'au cercle intérieur. Cette découpe permettra au papier crépon de se plier naturellement et de créer l'effet jupe.

Étape 4 :

Coller le cercle autour de la bouteille, sous la partie peinte. Le papier crépon formera une jupe plissée.

Étape 5 :

Répéter les étapes pour réaliser une deuxième jupe d'une autre couleur. La coller au-dessus ou en dessous de la première.

Étape 6 :

Coller la tête de Catrina (imprimée sur du papier cartonné) Fixer la tête sur le haut de la bouteille.

Étape 7 :

Coller les perles tout autour de la tête, puis coller le crépon noir et dentelle à l'arrière de la tête.

LE BALLON MEXICAIN

Objectifs :

- Rapidité et stratégie
- Découverte d'un nouveau jeu

Matériel :

Un cerceau par équipe pour la cible
Des plots

Tranche d'âge :

6/11ans

Nombre de joueurs : 8 joueurs et plus

But du jeu

Diviser les enfants en deux équipes. Chaque équipe doit faire circuler le ballon entre ses joueurs sans le faire tomber. Après cinq passes réussies, l'équipe peut tenter de tirer dans la cible adverse.

Le ballon se joue uniquement à la main. Les joueurs doivent se faire des passes sans faire tomber le ballon et peuvent se déplacer librement sur tout le terrain.

Il est interdit de courir avec le ballon, seulement trois pas maximum sont autorisés par enfant.

Lorsqu'une équipe réussie cinq passes consécutives sans chute de balle, elle peut tenter de tirer dans la cible. Un point est marqué si le ballon touche l'intérieur du cerceau(cible).

Si le ballon tombe, le compteur de passes revient à zéro et la balle change d'équipe.

Chaque équipe a une cible (cerceau) placée au fond du terrain avec une zone de tir devant.