

Projet d'activité des Vacances de printemps 2026

ALSH de Vescovato

VESCOVATO FAIT SON SHOW

Groupe scolaire
« U bel fiuritu »
20215 Vescovato

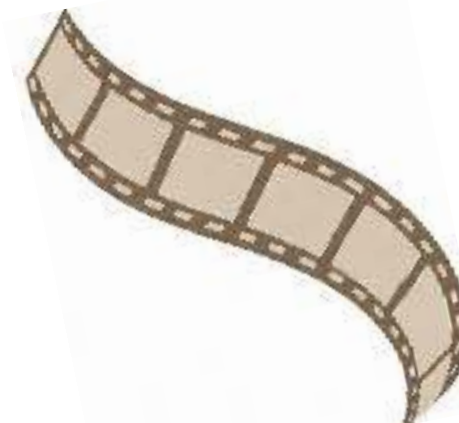
POURQUOI CE THEME ?

Le cinéma est souvent appelé le septième art, car il regroupe et mélange plusieurs formes artistiques déjà existantes. Avant lui, on comptait six arts principaux : l'architecture, la sculpture, la peinture, la musique, la poésie et les arts de la scène comme le théâtre et la danse. Le cinéma est venu compléter cette liste en réunissant plusieurs de ces disciplines dans une seule œuvre.

En effet, un film combine l'image, le jeu d'acteur, la musique, l'écriture d'une histoire, la création de décors et de costumes, mais aussi des techniques de mise en scène et de montage. C'est un art collectif où de nombreuses personnes travaillent ensemble pour raconter une histoire et transmettre des émotions au public.

Depuis son invention à la fin du XIX^e siècle, le cinéma est devenu un moyen d'expression artistique et culturel majeur. Il permet de voyager, de découvrir d'autres univers, de rêver, de rire ou de réfléchir. C'est un art accessible à tous qui stimule l'imagination et rassemble les spectateurs autour d'une expérience commune.

Le cinéma est un thème fédérateur, riche et polyvalent, qui permet de mobiliser la créativité, l'imaginaire et la coopération des enfants tout en s'amusant. Il offre un cadre motivant pour développer de nombreuses compétences à travers des activités variées (artistiques, manuelles, langagières, corporelles et techniques).



Ce thème permet aux enfants de :

1) Eveiller la créativité et développer l'imaginaire

Imaginer des histoires, créer des décors, jouer des rôles... sont autant de d'exercices qui offrent la possibilité à chaque enfant d'aiguiser sa curiosité tout en stimulant sa créativité et son imagination.

2) Ouvrir une fenêtre culturelle

Découvrir un univers qu'ils connaissent souvent en tant que spectateur mais qu'ils peuvent ici explorer en tant que créateurs. Cela sera rendu possible en comprenant ce qu'est un film, comment il est fabriqué, quels sont les différents corps de métiers qui interviennent lors des multiples étapes de création d'un film.

3) Développement des compétences techniques et artistiques

- Découvrir les différents genres cinématographiques (animation, muet, documentaire...) ainsi que les étapes de création d'un film.
- Manipuler du matériel simple
- S'initier au montage pour les plus grands

4) Favoriser le vivre ensemble et la coopération

Apprendre à travailler ensemble sur un projet collectif où chaque rôle est valorisé (acteur, cameraman, décorateur, scénariste...). Encourager le vivre -ensemble à travers la coopération, afin de mettre en avant le respect des rôles et le travail de chacun.

5) Valoriser chaque enfant

S'exprimer et prendre confiance en soi à travers le jeu d'acteur, l'improvisation ou la présentation lors de la projection finale. Mais si certains préféreront jouer, d'autres seront plus à l'aise derrière la caméra, à la création de costumes ou encore à la fabrication de décors... s'essayer aux divers métiers qui compose l'univers du cinéma permettra à chacun d'asseoir ses préférences et trouver sa place.

C'est également un thème adaptable à toutes les tranches d'âge, de 3 à 12 ans, grâce à des activités différenciées :

- Les plus jeunes découvrent le cinéma de manière ludique (jeux de mime, déguisements, petites scènes filmées).
- Les plus grands participent activement à la création du film (scénario, tournage, montage).

Le cinéma est un support qui stimule l'imagination, encourage l'expression personnelle et favorise la participation active. Il permet à chaque enfant de trouver sa place, que ce soit devant ou derrière la caméra, dans la fabrication d'accessoires, l'écriture d'histoires ou la mise en scène.

COMMENT ?

Dans le cadre du thème « Vescovato fait son show », les enfants du groupe élémentaire participeront à un projet autour de la création cinématographique. Tout au long des vacances, ils seront amenés à découvrir les coulisses du cinéma en devenant eux-mêmes réalisateurs, acteurs et techniciens.

L'objectif est de permettre aux enfants de s'exprimer, de créer collectivement et de découvrir différentes formes de réalisation audiovisuelle, de la conception à la projection finale.

Théâtre d'ombres filmé

Les enfants créeront un théâtre d'ombres entièrement conçu par eux :

- invention de l'histoire
- fabrication des silhouettes et du décor
- mise en scène et manipulation
- captation vidéo de la représentation

Cet atelier permettra de travailler l'imaginaire, la narration et l'expression artistique tout en découvrant une technique originale de mise en scène.

Atelier stop motion

Un atelier film d'animation en stop motion sera réalisé sur plusieurs séances :

- création du scénario
- fabrication des personnages et décors
- prises de vues image par image
- découverte du montage simple

Les enfants découvriront les bases de l'animation et apprendront la patience, la précision et le travail d'équipe.

Film sur le plombier préféré des enfants

Les enfants réaliseront un court métrage sur l'univers de Mario.

- écriture du scénario
- création de décors
- préparation des costumes et accessoires
- jeu d'acteur et tournage
- participation au montage

L'univers du petit plombier moustachu nous permettra de les plonger plus facilement dans le monde du 7ème art.



Les animateurs des moins de six ans ont choisi de travailler le thème du cinéma à travers le personnage de Bob l'éponge, un personnage bien connu et apprécié des enfants. Ce choix permet de proposer un univers familier, ludique et attractif, favorisant ainsi l'implication et la motivation des enfants dans les différentes activités proposées.

Les enfants de maternelle découvriront l'univers du cinéma de manière ludique et adaptée à leur âge, à travers différents ateliers manuels et expériences visuelles. L'objectif sera de leur faire comprendre, de façon simple et amusante, les bases de l'image en mouvement ainsi que certains effets visuels.

Pour cela, plusieurs petits ateliers créatifs seront proposés :

Le flipbook : les enfants créeront un petit carnet d'images qui, une fois feuilleté rapidement, donne l'impression que le dessin s'anime.

Le zootrope : ils découvriront comment des images successives peuvent créer une illusion de mouvement.

Le thaumatrope : un petit objet composé de deux images qui, lorsqu'il tourne rapidement, se superposent pour former une seule image.

Le kaléidoscope : les enfants observeront les effets visuels et les jeux de formes et de couleurs produits par la lumière et les miroirs.

En complément, des ateliers autour des jeux de lumière et de projection seront proposés. Les enfants pourront expérimenter les ombres, les silhouettes et différentes sources lumineuses afin de comprendre comment les images peuvent être projetées et transformées.



Ces activités permettront aux plus jeunes de découvrir les bases du cinéma et de l'image animée tout en développant leur créativité, leur curiosité et leur motricité fine, dans une approche à la fois éducative et amusante.

Si le projet met en avant la découverte du cinéma et de ses techniques, il laisse également une place importante aux activités sportives, permettant aux enfants de varier les expériences entre activités culturelles et temps de mouvement.

Vacances de Printemps rime avec beau temps

Avec l'arrivée des beaux jours à l'approche des vacances de printemps, des activités sportives seront proposées.

Les enfants pourront profiter de l'espace sportif aménagé par la mairie, comprenant notamment des tables de ping-pong, un terrain de basket, un parcours ninja ainsi qu'un petit terrain de boules.

Ces installations permettront de proposer des activités variées adaptées à l'âge des enfants.

Des interventions spécifiques seront également mises en place : trottinettes et draisienne pour les plus jeunes, tandis que les plus grands pourront s'initier au skate et au BMX. Des séances d'accrobranche seront également organisées sur le parcours situé à Moriani, activité accessible à tous les âges.

Ces temps sportifs viendront compléter les activités culturelles tout en favorisant le mouvement, la découverte et le plaisir de pratiquer ensemble.



Activité BMX

L'activité BMX permet aux participants de découvrir une pratique sportive dynamique basée sur la maîtrise d'un vélo spécifique, plus petit et plus maniable qu'un vélo classique. Cette activité vise principalement à développer l'équilibre, la coordination et la confiance en soi, tout en offrant des sensations ludiques et motivantes.

Elle s'adresse principalement à un public d'enfants et d'adolescents, débutants ou ayant déjà une première expérience du vélo. L'activité se déroule idéalement dans un skatepark ou sur une piste adaptée, garantissant un environnement sécurisé.

Cette activité favorise le développement de la motricité, de la persévérance et de la gestion du risque.



Activité Accrobranche



L'accrobranche est une activité de plein air qui consiste à évoluer d'arbre en arbre sur des parcours sécurisés. Elle permet aux participants de se confronter à des situations nouvelles tout en développant leur autonomie, leur équilibre et leur confiance en eux.

Cette activité est particulièrement adaptée aux enfants et aux adolescents, sous réserve de respecter les conditions de taille et de sécurité imposées par le parc. Elle se pratique dans un environnement naturel, ce qui en fait également un support intéressant pour sensibiliser au respect de la nature.

L'accrobranche permet de travailler la gestion des émotions, le dépassement de soi et l'autonomie

Activité Skate

Le skate est une activité de glisse urbaine qui permet aux participants de se déplacer et de réaliser des figures à l'aide d'une planche à roulettes. Cette activité favorise l'équilibre, la coordination ainsi que l'expression personnelle.

Elle s'adresse à un public d'enfants et d'adolescents, notamment débutants, et se pratique dans un skatepark ou sur un espace sécurisé. Le cadre doit être adapté afin de limiter les risques et faciliter l'apprentissage.

Le skate développe la persévérance, la concentration et la créativité.



Activité Trottrinet



La trottrinet est une activité ludique et accessible qui permet aux participants de se déplacer et de réaliser des figures simples. Elle constitue souvent une première approche des sports de glisse.

Cette activité est adaptée aux enfants et aux adolescents, quel que soit leur niveau. Elle peut se pratiquer dans un skatepark ou sur un espace sécurisé, propice à l'apprentissage.

Cette activité permet de développer la coordination, la confiance en soi et le respect des consignes.

Activité Draisienne

La draisienne est un vélo sans pédales spécialement conçu pour les jeunes enfants. Elle permet une première approche de la mobilité sur deux roues en toute sécurité, en favorisant l'apprentissage de l'équilibre de manière progressive et naturelle.

Cette activité s'adresse principalement aux enfants de 2 à 5 ans. Elle constitue une étape idéale avant l'apprentissage du vélo classique, en supprimant la difficulté liée au pédalage et en permettant à l'enfant de se concentrer sur la coordination et la stabilité.

Cette activité favorise le développement de l'équilibre, de la motricité globale et de la confiance en soi. Elle permet également d'encourager l'autonomie et le plaisir de bouger dès le plus jeune âge.












































Capacité d'accueil et encadrement :

36 enfants de 6 à 11 ans pour 2 animatrices diplômés et 1 BAFA stagiaire titulaire permanent et BAFA stagiaire

HORAIRES	SCÈNE DE LA JOURNÉE	CONTENU
7h45 – 8h30	Ouverture du cinéma	Accueil échelonné des enfants – Temps libre et jeux surveillés
8h30 – 9h30	Réunion de production	Appel des enfants et répartition des groupes
9h30 – 10h30	Tournage du matin	Activité manuelle ou jeu sportif
10h30 – 10h45	Entracte	Récréation
10h45 – 11h45	Suite du tournage	Activité manuelle ou jeu sportif
11h45 – 12h00	Fin de scène - Rangement - Temps calme - Départs/arrivées possibles	
Pause déjeuner		
12h00 – 13h00	Pause des acteurs	Cantine
13h00 – 13h30	Retour en plateau Temps libre - Jeux surveillés - Arrivées/départs	Temps libre – Jeux surveillés – Arrivées/départs possibles
13h40 – 14h40	Grand tournage	Activité manuelle, sportive ou pâtisserie
14h40 – 15h40	Deuxième prise	Récréation
16h00 – 17h00	Entracte	Activité manuelle ou jeu sportif

		LUNDI 13	MARDI 14	MERCDREDI 15	JEUDI 16	VENDREDI 17	LUNDI 20	MARDI 21	MERCREDI 22	JEUDI 23	VENDREDI 24
8H30/9H30	Claudia/GP 1	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier		Atelier		
	Celia/GP 2	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	
	Stacy/GP 3	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
9H30/10H30	Claudia/GP 1	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier		Atelier		
	Celia/GP 2	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
	Stacy/GP 3	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs		Jeux sportifs	Jeux sportifs		Jeux sportifs		
10H30/10H45	RECREATION										
10H45/1145	Claudia/GP 1	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Atelier	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Atelier	Jeux sportifs	Atelier	
	Celia/GP 2	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
	Stacy/GP 3	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier		Atelier		
12h/13h30	CANTINE/DEPARTS/ARRIVEES/TEMPS CALME										
13H40/14H40	Claudia/GP 1	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
	Celia/GP 2	Jeux sportif	Jeux sportif			Jeux sportif	Jeux sportif		Jeux sportif		
	Stacy/GP 3	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	
14H40/15H40	Claudia/GP 1	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
	Celia/GP 2	Atelier	Atelier			Atelier	Atelier		Atelier		
	Stacy/GP 3	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs		Jeux sportifs	Jeux sportifs				
15H40/16H	RECREATION										
16H00/17H	Claudia/GP 1	Jeux sportifs	Jeux sportifs		Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	Jeux sportifs	
	Celia/GP 2	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
	Stacy/GP 3	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier				



Capacité d'accueil et encadrement :

45 enfants de 3 à 5 ans pour 4 animateurs diplômés et 1 BAFA stagiaire permanent et 1 non diplômé

HORAIRES	ACTIVITÉS	CONTENU
7h45 - 8h30	Ouverture du cinéma Accueil échelonné des enfants	Accueil échelonné des enfants - Temps libre et jeux surveillés
8h40 - 9h30	Réunion de production	Atelier
9h30 - 10h30	Casting et essais	Activité physique
10h30 - 11h00	Pause pop-corn	Temps libre et jeux surveillés
11h00 - 11h30	Suite de tournage	Activité manuelle ou contes
11h30 - 11h45	Fin de scène	Départs/arrivées possibles
<i>Pause déjeuner</i>		
12H - 13H	Pause des acteurs	Cantine
13H - 14H	Salle de montage	Arrivées/départs
14H - 15H	Clap 2 ^{me} !	Activité manuelle ou sieste PS
15H - 16H	Séance mystère	Projection ou Activité manuelle PS
16H - 16h30	Filmothèque	Temps libre et jeux surveillés
16h30 - 17H	Clap de fin	Retour sur la journée

		LUNDI 13	MARDI 14	MERCDREDI 15	JEUDI 16	VENDREDI 17	LUNDI 20	MARDI 21	MERCREDI 22	JEUDI 23	VENDREDI 24
8H40/9H30	Serena/GP 1	Atelier			Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Le film
	Lea/GP 2	Atelier			Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	
	Julien/GP 3	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
	Meyssoon/GP 4	Atelier			Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	
	Jeannie//GP 5	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
9H30/10H15	Serena/GP 1	Jeux sportif			Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	
	Lea/GP 2	Jeux sportif			Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif		Jeux sportif	
	Julien/GP 3	Jeux sportif	Jeux sportif		Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	
	Meyssoon/GP 4	Jeux sportif			Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif		Jeux sportif	
	Jeannie//GP 5	Jeux sportif	Jeux sportif		Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	
10H15/10H45	RECREATION										
10H45/11H15	Serena/GP 1	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Jeux sportif
	Lea/GP 2	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Jeux sportif
	Julien/GP 3	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Jeux sportif
	Meyssoon/GP 4	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Jeux sportif
	Jeannie//GP 5	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Jeux sportif
11H15/11H45	Tous	Contes	Contes	Contes	Contes	Contes	Contes	Contes	Contes	Contes	Contes
11h45/13h45	CANTINE/DEPARTS/ARRIVEES/TEMPS CALME										
13h45/14H45	Serena/GP 1	Sieste	Sieste	Sieste	Sieste	Sieste	Sieste	Sieste	Sieste	Sieste	
	Lea/GP 2	Sieste	Sieste		Sieste	Sieste	Sieste	Sieste		Sieste	
	Julien/GP 3	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	
	Meyssoon/GP 4	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	
	Jeannie//GP 5	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	
14H45/15H45	Serena/GP 1	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	
	Lea/GP 2	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	
	Julien/GP 3	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif		Jeux sportif	
	Meyssoon/GP 4	Jeux sportif			Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif		Jeux sportif	
	Jeannie//GP 5	Jeux sportif		Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif	Jeux sportif		Jeux sportif	
15H45/16H15	RECREATION										
16H15/17H	Serena/GP 1	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier
	Lea/GP 2	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier
	Julien/GP 3	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier
	Meyssoon/GP 4	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier
	Jeannie//GP 5	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier		Atelier	Atelier



LE THAUMATROPE



Objectifs :

- Observer et expérimenter un phénomène optique simple.
- Développer la coordination motrice (faire tourner correctement l'objet).
- Favoriser la compréhension du lien entre mouvement et image.
- Initier les enfants aux premiers principes du cinéma et de l'image animée.

Matériel :

- -Carton ou papier épais (type bristol)
- Modèles imprimés
- Crayons de couleur, feutres ou peinture
- Ciseaux
- Paille en papier blanc *ou* ficelle / élastiques (selon la technique choisie)
- Scotch double face fin
- Perforatrice (si utilisation de ficelle)

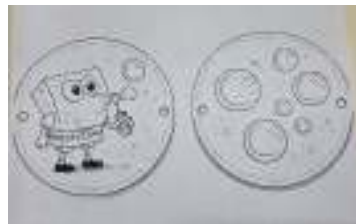
Déroulé de l'activité :

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

Nombre de séances :3 séance

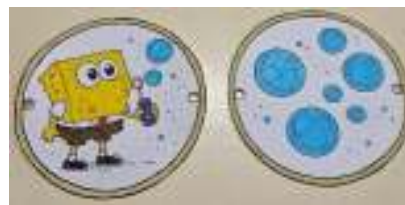
Etape 1 :

Imprimer les 2 faces sur le papier épais



Etape 2 :

Colorier et découper



Etape 3 :

Peindre la paille



Etape 4 :

Placer le scotch



Etape 5 :

Coller la 2^{ème} face



LE FLIP BOOK



Objectifs :

- Comprendre le principe de la décomposition du mouvement en images successives.
- Observer comment la succession rapide d'images crée une illusion de mouvement.
- Expérimenter la notion de rythme et de vitesse dans l'animation.
- Découvrir les bases de la chronologie des images (début, transformation, fin).

Matériel :

- Impression des séquences sur papier épais
- Feutres
- Ciseaux
- Agrapheuse
- Maskin tape doré
- Feutre indelebile noir

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

Nombre de séances : 3 séances

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Colorier les séquences



Etape 2 :

Découper les séquences et agraffer les entre dans le bon ordre (ne pas oublier la couverture)



Etape 3 :

Coller le mask in tape sur les agrafes et dessiner en noir les parties en diagonale



Etape 4 :

Tenir fermement le flip book et passer le feuillet rapidement sur les doigts

BOÎTE DE POP-CORN



Objectifs :

- Développer la motricité fine (découpage, collage)
- Stimuler la créativité et l'imaginaire
- Travailler le suivi de consignes
- Valoriser la réalisation personnelle
- Créer un lien avec le thème du cinéma

Matériel :

- Gabarit de boîte de pop-corn imprimé
- Feuilles mousse rouge pailletée et blanche pailletée
- Ciseaux
- Colle
- Ouate / coton de rembourrage
- Un peu de peinture jaune (facultatif)

Tranche d'âge : à partir de 4 ans

Nombre de séances : 3 à 4 séances

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Imprimer le gabarit sur une feuille cartonnée. Découper la forme principale de la boîte. Reporter le gabarit sur le papier mousse rouge

- Gabarit imprimé sur feuille A4
- Hauteur finale : env. 10 cm
- Largeur en haut : env. 7 à 8 cm
- Largeur de la base : env. 4 à 5 cm



Etape 2

Découper, plier puis coller les côtés du gabarit pour former la boîte de pop-corn. Vérifier que la base tient bien avant de passer à la décoration.



Etape 3 :

Découper les bandes blanches qui serviront de décor sur la face avant. Elles peuvent être faites dans de la mousse pailletée blanche.



Etape 4 :

Former plusieurs petites boules de coton ou de ouate. Pour un rendu plus réaliste, certaines boules peuvent être légèrement teintées en jaune.



Etape 5:

Coller les bandes blanches sur la boîte rouge, puis garnir l'intérieur avec les boules de coton pour représenter le pop-corn.



LE CADRE CHARLIE CHAPLIN

Objectifs :

- Développer la motricité fine
- Stimuler la créativité
- Découvrir un personnage célèbre
- Travailler le collage et la peinture

Tranche d'âge : 3 à 5 ans

Matériel :

- Toiles
- Peinture noire
- peinture de couleur (rose,jaune ou bleu)
- pinceaux
- photo de l'enfant
- papier mousse
- autocollants
- colle
- ciseaux
- modèle de moustache et chapeau

Nombre de séances : 1 à 2 séances

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Peindre le contour de la toile en noir et laisser le centre pour pouvoir le peindre d'une couleur claire.

Etape 2 :

Une fois la peinture sèche, ajoutez la photo de l'enfant au centre de la toile.

Etape 3 :

Transformation en Charlie Chaplin : Coller la moustache et le chapeau sur la tête.

Etape 4 :

Décorer le contour du cadre avec du papier mousse découpé en carré (3 cm) ou coller des autocollants.

LE PLANCTON DE BIKINI BOTTOM



Objectifs :

- Développer la motricité fine
- Stimuler l'imagination et la créativité
- Manipuler différents matériaux

Matériel :

- Rouleau de papier toilette
- Peinture
- Pinceau
- Fils chenilles
- Feutres
- Colle
- Ciseau
- Papiers mousses blanc, jaune et rouge

Tranche d'âge : 3-5 ans

Nombre de séances : 1 à 2

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Peindre le rouleau de couleur vert et laisser sécher.

Etape 2 :

Découper l'œil jaune (5 cm de hauteur et 3 cm de large) et un plus petit cercle rouge pour la pupille.

Etape 3 :

Dessiner et découper une bouche sur du papier mousse blanc et dessiner les dents avec du feutre.



Etape 4 :

Ajouter les tentacules (7/ 8cm) et deux autre (4/ 5 cm) et le sourcil (5cm) avec les fils chenilles et les coller.



APPAREIL PHOTO



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.

Matériel :

- Boite à œufs
- peinture blanche et noir
- Rouleau en carton
- feuille rhodoid
- image de la pellicule
- Papier mousse blanc et rouge
- Papier cartonné noir
- colle/ciseaux
- feutre

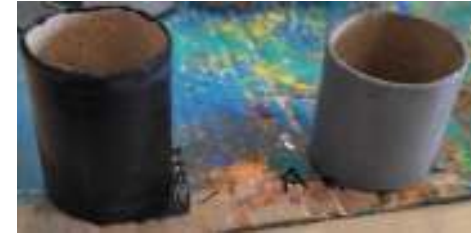
Tranche d'âge :

3 à 5 ans

Nombre de séances : 4 à 5 séances

Etape 1 :

Faire de la peinture grise avec le noir et le blanc puis peindre la boîte à œufs en gris (tout l'extérieur), laisser sécher, couper le rouleau en carton en deux parties d'environ 6 cm chacun, puis les peindre en noir et laisser sécher.



Etape 2 :

Sur la feuille de rhodoïd, tracer deux cercles du diamètre du tube utilisé précédemment, et les découper, colorier ensuite l'image de la pellicule avec des crayon ou des petits feutres, puis découper et plastifier les.



Etape 3 :

Une fois sec, utiliser le diamètre du rouleau en carton pour tracer un cercle sur les deux côtés de la boîte, afin de pouvoir mettre en place l'objectif de l'appareil, découper les deux parties avec un cutter, glisser les deux rouleaux en carton, coller les avec de la colle chaude et faire en sorte de laisser un espace entre les deux pour faire glisser la pellicule. Laisser sécher.

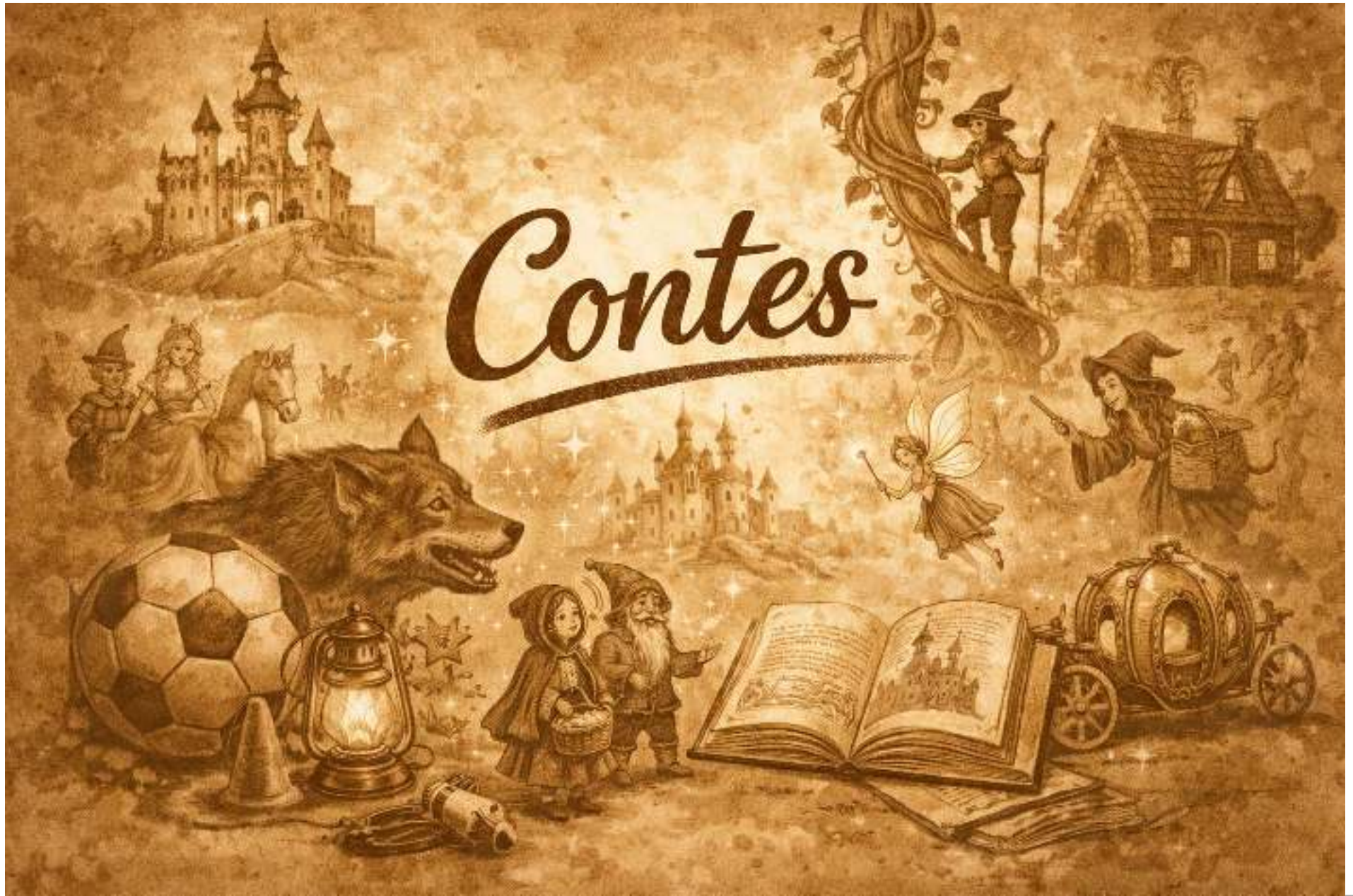
Etape 4 :

A l'aide d'un cutter, faire une entaille sur le dessus et le dessous de l'appareil afin de faire glisser la pellicule (faire en sorte que l'entaille fasse la taille de la pellicule et de la faire passer devant l'objectif), une fois faite, faire glisser la pellicule, puis coller les deux cercles de rhodoïd sur les deux objectifs de l'appareil.

Etape 5 :

Utiliser une des images de la pellicule pour faire un écran, et le coller au dos de l'appareil, puis sur du papier mousse rouge utiliser une perforatrice pour faire un petit rond rouge, et faire un rectangle sur le papier mousse rouge, puis coller les deux éléments sur la face avant de l'appareil, dans le coin haut gauche.

Contes



HANSEL ET GRETEL

Il était une fois, dans une grande forêt, un pauvre bûcheron qui vivait avec ses deux enfants, Hansel et Gretel, et leur belle-mère. Un jour, la famine frappa le pays, et il n'y avait plus assez de nourriture pour tout le monde.

La belle-mère, le cœur dur, dit au père :

« Nous devons abandonner les enfants dans la forêt... sinon nous mourrons tous de faim. »

Le père, triste mais faible, accepta.

Hansel, qui avait tout entendu, attendit la nuit et sortit ramasser de petits cailloux blancs qu'il mit dans sa poche. Le lendemain, leurs parents les emmenèrent au fond de la forêt. En marchant, Hansel laissait tomber les cailloux derrière lui, sans que personne ne le remarque

Quand la nuit tomba, les parents disparurent en laissant les enfants seuls. Gretel se mit à pleurer, mais Hansel la rassura :

« Ne t'inquiète pas, regarde les cailloux brillent sous la lune. Ils vont nous montrer le chemin. »

Et en effet, grâce aux cailloux, ils retrouvèrent leur maison.

Mais la belle-mère n'abandonna pas. Quelques jours plus tard, elle les emmena encore plus loin dans la forêt. Cette fois, Hansel n'avait pas de cailloux. Il sema des miettes de pain... mais les oiseaux les mangèrent toutes.

Les enfants se perdirent. Ils marchèrent longtemps, très longtemps, jusqu'à ce qu'ils découvrent une maison incroyable... faite de pain, de sucre et de bonbons !

Affamés, ils commencèrent à manger les murs et le toit. Soudain, une vieille femme sortit :



« Entrez, mes enfants, venez-vous réchauffer et manger à votre faim. »

Mais cette vieille femme était une sorcière ! Elle enferma Hansel dans une cage et força Gretel à travailler pour elle. Elle voulait engraisser Hansel pour le manger.

Chaque jour, elle demandait :

« Hansel, montre-moi ton doigt ! »

Mais Hansel lui tendait un petit os à la place. La sorcière, qui voyait mal, croyait qu'il restait maigre.

Un jour, impatiente, elle décida de le manger quand même. Elle demanda à Gretel d'allumer le four.

« Penche-toi pour voir si le feu est assez chaud », dit-elle.

Gretel répondit :

« Je ne sais pas comment faire... pouvez-vous me montrer ? »

La sorcière se pencha... et hop ! Gretel la poussa dans le four et referma la porte.

Hansel fut libéré, et les enfants trouvèrent un trésor dans la maison. Ils prirent des bijoux et s'enfuirent.

Après bien des efforts, ils retrouvèrent leur chemin jusqu'à la maison. Leur père, qui regrettait profondément son geste, les accueillit avec joie. La belle-mère, elle, avait disparu.

Grâce au trésor, ils ne manquèrent plus jamais de rien, et ils vécurent heureux tous ensemble.

LA BELLE AU BOIS DORMANT

Il était une fois un roi et une reine qui attendaient avec impatience la naissance de leur enfant. Un jour, une magnifique petite princesse naquit. Ils l'appelèrent Aurore.



Pour fêter cela, ils organisèrent un grand festin et invitèrent toutes les fées du royaume. Chacune offrit un don à la princesse : la beauté, la gentillesse, la grâce...

Mais une vieille fée, oubliée et vexée de ne pas avoir été invitée, entra soudain dans le château. En colère, elle lança une terrible malédiction :

« Le jour de ses seize ans, la princesse se piquera le doigt sur un fuseau...et mourra ! »

Tout le monde fut terrifié. Heureusement, une jeune fée n'avait pas encore donné son cadeau. Elle adoucit le sort
« Elle ne mourra pas, mais tombera dans un profond sommeil. Elle ne se réveillera que grâce au baiser d'un prince. »

Le roi fit aussitôt brûler tous les fuseaux du royaume. Mais le temps passa...et le jour des seize ans arriva.

La princesse, curieuse, monta dans une vieille tour du château. Elle y trouva une vieille femme qui filait la laine. Aurore s'approcha...et se piqua le doigt.

Aussitôt, elle s'endormit profondément. Et avec elle, tout le château plongea dans le sommeil. Une épaisse forêt de ronces poussa autour du palais, le rendant inaccessible.

Les années passèrent...cent ans.

Un jour, un jeune prince entendit parler du château endormi. Courageux, il traversa la forêt, qui s'ouvrit devant lui comme par magie.

Il entra dans le château silencieux et trouva la princesse endormie. Ému par sa beauté, il s'approcha et déposa un baiser sur son front.

Aussitôt, Aurore ouvrit les yeux. Le château entier se réveilla avec elle !

Le prince et la princesse tombèrent amoureux, et bientôt ils célébrèrent un grand mariage.

Et ils vécurent heureux pour toujours.

JACK ET LE HARICOT MAGIQUE

Il était une fois un petit garçon nommé Jack, qui vivait seul avec sa maman dans une petite maison. Ils étaient très pauvres, et leur seule richesse était une vieille vache.

Un jour, ils n'eurent plus rien à manger. Sa maman dit alors :

« Jack, nous n'avons plus le choix. Va vendre la vache au marché. »

Jack partit tristement. Sur le chemin, il rencontra un drôle de vieil homme qui lui dit :

« Je peux te donner quelque chose de bien plus précieux que de l'argent... des haricots magiques ! »

Jack hésita, puis accepta l'échange. Il rentra tout fier chez lui... mais sa maman, furieuse, jeta les haricots par la fenêtre.

« Nous avons besoin d'argent, pas de haricots ! » cria-t-elle.

Le lendemain matin, Jack ouvrit les yeux... et resta bouche bée : une immense tige de haricot avait poussé pendant la nuit, montant si haut qu'elle touchait les nuages !

Curieux et courageux, Jack décida de grimper. Il monta, monta, monta... jusqu'à arriver dans un pays au-dessus des nuages. Là, il aperçut un grand château.

Jack entra doucement. À l'intérieur vivait un terrible géant. Heureusement, la femme du géant, plus gentille, cacha Jack quand elle entendit son mari arriver.

Le géant entra en grondant :

« Fee-fi-fo-fum ! Je sens l'odeur d'un petit humain ! »

Mais ne trouvant rien, il s'assit et demanda :

« Apporte-moi ma poule aux œufs d'or ! »

La poule pondit des œufs en or sous les yeux émerveillés de Jack. Puis le géant s'endormit profondément.

Jack en profita pour prendre la poule et s'enfuir. Il redescendit la tige et retrouva sa maman. Grâce à la poule, ils devinrent un peu moins pauvres.

Mais Jack, avide d'aventure, remonta une deuxième fois. Cette fois, il vola des sacs d'or. Puis une troisième fois, il prit une harpe magique qui chantait toute seule.

Mais la harpe cria :

« Au secours ! »

Le géant se réveilla et poursuivit Jack en hurlant. Jack courut, descendit la tige à toute vitesse, le géant juste derrière lui !

Arrivé en bas, Jack cria :

« Maman, vite, la hache ! »

Et il coupa la tige. Le géant tomba du ciel... et ne revint jamais.

Grâce à la poule, à l'or et à la harpe magique, Jack et sa maman ne manquèrent plus jamais de rien.

Et ils vécurent heureux pour toujours



LE CONTE DES ANIMATEURS

Il était une fois, dans un village entouré de forêts enchantées, quatre jeunes animateurs pleins de courage : Julien, Jeannie, Serena et Lea. Chaque jour, ils s'occupaient des enfants du village et leur racontaient des histoires merveilleuses.

Un soir, alors que le soleil se couchait, un petit garçon arriva en courant :

« La lumière magique de la forêt a disparu ! Sans elle, les rêves des enfants vont s'éteindre... »

Julien prit une grande inspiration :

« Alors, allons la retrouver ! »

Jeannie, toujours organisée, prépara un sac avec des lanternes. Serena, curieuse, ouvrait la marche, et Léa, douce et rassurante, veillait sur tout le monde.

Ils entrèrent dans la forêt. Très vite, ils rencontrèrent une chouette qui leur dit :

« Pour avancer, vous devrez résoudre une énigme : qu'est-ce qui grandit quand on le partage ? »

Serena réfléchit et s'écria :

« L'amitié ! »

La chouette hocha la tête et leur montra le chemin.

Plus loin, une rivière leur barra la route. Julien trouva un tronc pour faire un pont, pendant que Jeannie aidait tout le monde à traverser sans tomber.

Enfin, ils arrivèrent devant une grotte sombre. À l'intérieur brillait faiblement la lumière magique... gardée par une petite créature triste.

Léa s'approcha doucement :

« Pourquoi as-tu pris la lumière ? »

La créature répondit :

« Parce que je me sentais seule... »

Alors Jeannie sourit :

« Tu n'as plus besoin d'être seule. Viens avec nous. »

La créature rendit la lumière, qui brilla encore plus fort qu'avant.

De retour au village, les rêves des enfants revinrent, plus beaux que jamais. Et depuis ce jour, Julien, Jeannie, Serena et Léa racontent non seulement des histoires... mais vivent aussi de vraies aventures.



LE PETIT POUCKET

Il était une fois un pauvre bûcheron et sa femme qui avaient sept enfants. Le plus jeune était très petit, si petit qu'on l'appelait le Petit Poucet. Mais il était aussi le plus malin.



Un jour, la famine frappa, et les parents décidèrent d'abandonner leurs enfants dans la forêt...

Le Petit Poucet, qui avait tout entendu, sortit la nuit et ramassa de petits cailloux blancs qu'il glissa dans ses poches.

Le lendemain, en marchant dans la forêt, il laissa tomber les cailloux derrière lui. Quand leurs parents les abandonnèrent, les enfants eurent peur... mais grâce aux cailloux qui brillaient sous la lune, ils retrouvèrent leur chemin.

Mais quelques jours plus tard, les parents recommencèrent. Cette fois, Poucet n'eut que du pain pour marquer le chemin... et les oiseaux mangèrent toutes les miettes.

Les enfants se perdirent.

Après avoir longtemps marché, ils trouvèrent une maison. Une femme leur ouvrit et dit :

« Hélas, mes pauvres enfants... mon mari est un ogre, il mange les petits garçons ! »

Mais ils étaient si fatigués qu'ils restèrent.

La nuit, l'ogre rentra. Il sentit les enfants et gronda :

« Je sens la chair fraîche ! »

Malgré tout, il décida de les garder pour le lendemain. Pendant la nuit, le Petit Poucet eut une idée : il échangea les bonnets de ses frères avec les couronnes des filles de l'ogre.

Dans l'obscurité, l'ogre se trompa... et laissa les garçons en vie.

Au matin, ils s'enfuirent. L'ogre, furieux, mit ses bottes de sept lieues pour les poursuivre.

Fatigué, il s'endormit sur un rocher. Le Petit Poucet s'approcha doucement... et lui vola ses bottes magiques !

Grâce à elles, il courut très vite et rentra chez lui.

On raconte même qu'il les utilisa pour devenir messager du roi et aider sa famille à ne plus jamais manquer de rien.

Jeux Sportifs

