
PROJET D'ACTIVITÉ
EL DÍA DE LOS MUERTOS
3 à 12 ans
DU 19 OCTOBRE AU 30 OCTOBRE 2026
Découvrir
Créer
S'émerveiller
Se souvenir
Partager !
Culture
Traditions
Couleurs
Souvenirs
ALSH de Vescovato

À l'occasion des vacances de la Toussaint, nous proposons aux enfants de découvrir la fête mexicaine du *Día de los Muertos* (Jour des Morts). Cette célébration traditionnelle, inscrite au patrimoine culturel immatériel de l'UNESCO, est un moment festif durant lequel les familles rendent hommage à leurs proches disparus à travers des couleurs, des symboles, de la musique et des moments de partage.

Cette période de vacances est traditionnellement associée au souvenir des défunts. En France, et particulièrement en Corse où le lien aux ancêtres et à la mémoire familiale occupe une place importante, cette période est souvent vécue de manière plus recueillie. À travers la découverte du *Día de los Muertos*, les enfants pourront comprendre que chaque culture possède ses propres rites et traditions pour honorer les personnes disparues.

Ce projet permet ainsi d'ouvrir les enfants à la diversité culturelle tout en les amenant à réfléchir à la place de la mémoire, de la famille et de la transmission dans différentes sociétés.



Le lien avec le film *Coco*

Pour introduire cette thématique auprès des enfants, notamment des maternelles, nous nous appuierons sur le dessin animé *Coco*, un support qu'ils connaissent souvent déjà et auquel ils sont particulièrement sensibles. Ce film met en lumière de façon accessible et bienveillante les traditions du *Día de los Muertos* et la place essentielle des souvenirs familiaux.

Grâce à cet univers coloré, musical et rassurant, les enfants peuvent aborder plus facilement un sujet parfois délicat. *Coco* permet de présenter la mort non pas comme quelque chose d'effrayant, mais comme un lien qui continue d'exister à travers les souvenirs, les histoires et les générations qui se succèdent.

Un thème en lien avec la période d'Halloween

Le choix de cette thématique s'inscrit également pleinement dans l'ambiance des vacances de la Toussaint. À cette période de l'année, les enfants sont particulièrement sensibles à l'univers d'Halloween, aux histoires mystérieuses, aux légendes, aux fantômes et à tout l'imaginaire qui entoure la fête des morts.

Sans traiter directement Halloween, le *Día de los Muertos* permet d'aborder des thèmes proches : le souvenir des disparus, le monde des esprits, les traditions ancestrales et le rapport entre les vivants et les morts. Cette approche offre une alternative culturelle et éducative qui conserve l'aspect fascinant, symbolique et parfois mystique que les enfants apprécient tant durant cette période.

Le projet s'inscrit donc naturellement dans l'atmosphère d'Halloween tout en permettant une découverte culturelle riche de sens et adaptée aux différents âges.

Une autre vision de la mort



L'un des objectifs du projet est également de montrer que la mort n'est pas représentée de la même manière partout dans le monde. Alors qu'en France elle est souvent associée au recueillement et à la tristesse, le *Día de los Muertos* propose une approche plus joyeuse, festive et colorée. Les familles célèbrent la mémoire de leurs proches en décorant des autels, en partageant des repas et en évoquant des souvenirs heureux.

Cette découverte permettra aux enfants de comprendre qu'il existe différentes façons d'exprimer le souvenir, l'amour et le respect envers les personnes disparues.

Comment transmettre ces valeurs aux enfants ?

L'ensemble du projet sera construit autour d'une pédagogie active, basée sur la découverte, l'expérimentation et l'échange. L'objectif n'est pas seulement de faire découvrir une fête traditionnelle mexicaine, mais aussi d'accompagner les enfants dans une réflexion adaptée à leur âge sur les notions de mémoire, de famille, de transmission et de respect des différences culturelles.

Pour les plus jeunes, l'entrée dans le projet se fera principalement par l'imaginaire, les histoires, les couleurs, les chansons et le dessin animé *Coco*, qui constitue un support rassurant et familier. Les personnages, les décors et les valeurs véhiculées par le dessin animé, dont un chapitre sera conté chaque jour, permettront d'aborder naturellement les thèmes du souvenir et des liens familiaux.

Les activités manuelles et artistiques offriront aux enfants la possibilité de s'approprier les symboles du *Día de los Muertos* à travers la création de décorations, de fleurs, de masques ou encore d'autels symboliques. En créant eux-mêmes, les enfants développent leur curiosité, leur sensibilité culturelle et leur capacité à donner du sens à ce qu'ils découvrent.

Des temps de discussion seront également proposés afin de permettre aux enfants d'exprimer leurs représentations, leurs questions et leurs connaissances sur les différentes traditions liées à la fête des morts, à la Toussaint ou encore à Halloween. Ces échanges favoriseront l'écoute, le respect de la parole de chacun et l'ouverture à d'autres façons de voir le monde.

Enfin, tout au long du projet, l'équipe d'animation veillera à mettre en avant les valeurs de partage, de tolérance, de respect des cultures et de transmission intergénérationnelle. Les enfants seront ainsi amenés à comprendre que derrière les différences de traditions se retrouvent souvent des valeurs universelles : l'importance de la famille, le souvenir des êtres chers et le besoin de transmettre son histoire aux générations futures.



Pouki nous emmène au Mexique !



Cette année, Pouki accompagnera les enfants de maternelle dans leurs découvertes. Petit personnage de référence présent tout au long de l'année scolaire, il permet de créer un lien entre les différents projets et surtout d'aider les plus petits à **entrer dans un nouvel univers par l'imaginaire**.

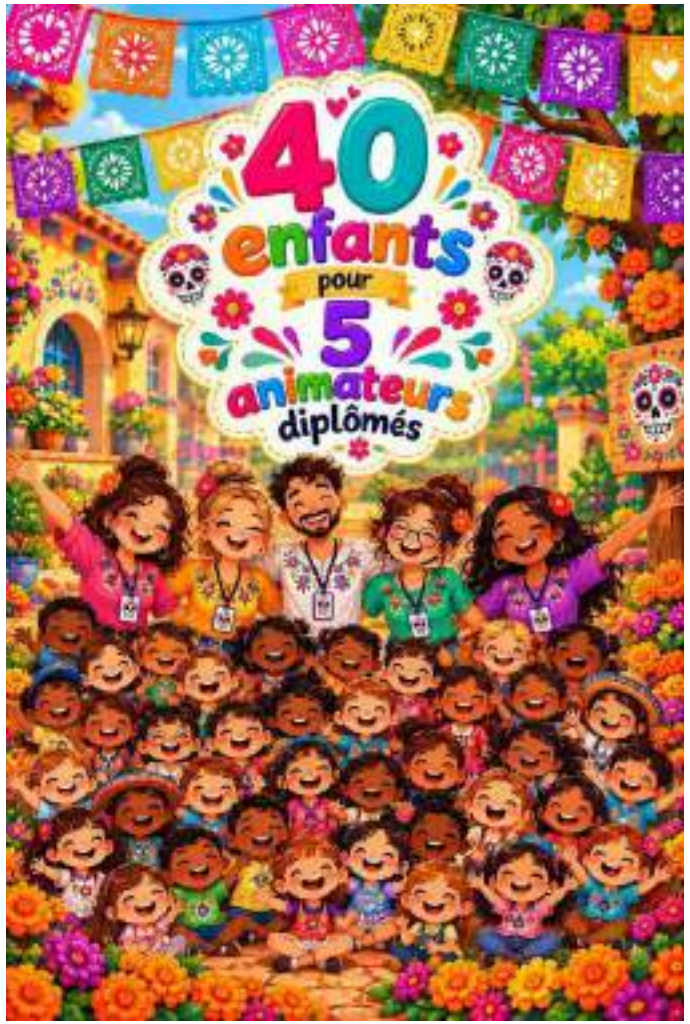
Pouki est parti découvrir le Mexique !

L'année passée Pouki est parti au Mexique et pendant son voyage, il a découvert une fête extraordinaire : **El *Día de los Muertos*, la fête des morts mexicaine**.

À l'occasion des vacances de la Toussaint, Pouki va donc devenir **le petit guide des maternelles**. À travers ses souvenirs de voyage, ses histoires et les trésors qu'il a rapportés du Mexique, il invitera les enfants à le suivre dans une nouvelle aventure.

Jour après jour, les enfants suivront les pas de Pouki à travers le Mexique et entreront avec lui dans l'univers du *Día de los Muertos*. Ils découvriront ses couleurs, ses fleurs, ses calaveras, ses musiques, ses décorations, mais aussi les traditions qui entourent cette fête et la manière dont les familles mexicaines rendent hommage aux personnes disparues et entretiennent leur souvenir.


Jouer
Découvrir
Partager
Grandir !
JOURNÉE TYPE
Au centre de loisirs
LES MATERNELLES
Une journée pleine d'aventures !
Amitié
Jeux
Découvertes
Rires
Aventures
MATIN
7H30 - 8H00 Réception des enfants en garderie (matin)
8H15 - 8H30 Ouverture du centre (accueil échelonné)
8H40 - 9H30 Activité manuelle ou Pâtisserie
9H30 - 10H30 Jeux sportif
10h30 - 11h00 RÉCRÉATION
11h00 - 11h30 Activité manuelle
11h30 - 11H45 Conte
11h45 - 12h00 Départ
11H45 - 12h45 CANTINE
APRÈS-MIDI
13H00 - 13H15 Temps libre, jeux surveillés Possible arrivées/départs
13H40 - 14H30 Activité manuelle ou sieste PS
14H30 - 15H30 Jeu sportif ou Activité manuelle PS
15H30 - 16h00 RÉCRÉATION
16h00 - 17h00 Activité manuelle
17h00 Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie
17H00 - 17H30 Temps calme
17H30 - 17H45 Départs échelonnés garderie
Merci à tous pour cette belle journée !
Des souvenirs plein la tête !
Grandir ensemble aujourd'hui et demain !


40
enfants
pour
5
animateurs
diplômés



Horaires	Groupes	19/10 2026	20/10 2026	21/10 2026	22/10 2026	23/10 2026	26/10 2026	27/10 2026	28/10 2026	29/10 2026	30/10 2026
7h45 / 8h30	TOUS	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins	Accueil Jeux - Dessins
08h30 - 09h30 ATELIER	G1 Lea	Présentation du thème des vacances	CALAVERAS GOMMETTE PEINTURE SUITE	BANNIERE A PEINDRE POUR DECO FACE 1	CALAVERAS COTON TIGE	PAPILLON A PEINDRE FACE 1	SOMBRERO PEINTURE VERRE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	PAPILLON A PEINDRE FACE 1	MISE EN ROUTE DU GRAND JEU LA FETE DES MORTS A DISPARU
	G2 Laetitia	Présentation du thème des vacances	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS PEINTURE	SOMBRERO PEINTURE VERRE	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	
	G3 Meysoon	Présentation du thème des vacances	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS PEINTURE	SOMBRERO PEINTURE VERRE	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	
	G4 Julien										
	G5 Jeannie	Présentation du thème des vacances	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS PEINTURE	SOMBRERO PEINTURE VERRE	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	
09h30-10h30 JEUX SPORTIFS	G1 Lea	PARCOURS DE MOTRICITE PS 1	PARCOURS DE MOTRICITE PS 2	PARCOURS DE MOTRICITE PS 4	PARCOURS DE MOTRICITE PS 1	PARCOURS DE MOTRICITE PS 5	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	
	G2 Laetitia	PARCOURS DE MOTRICITE MS 1	PARCOURS DE MOTRICITE MS 2	PARCOURS DE MOTRICITE MS 4	PARCOURS DE MOTRICITE MS 5	PARCOURS DE MOTRICITE MS 5	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	
	G3 Meysoon	PARCOURS DE MOTRICITE MS 1	PARCOURS DE MOTRICITE MS 2	PARCOURS DE MOTRICITE MS 4	PARCOURS DE MOTRICITE MS 5	PARCOURS DE MOTRICITE MS 5	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	ÉTAPE 1 JEU N°1
	G4 Julien	PARCOURS DE MOTRICITE GS 1	PARCOURS DE MOTRICITE GS 2	PARCOURS DE MOTRICITE GS 3	PARCOURS DE MOTRICITE GS 4	PARCOURS DE MOTRICITE GS 5	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	
	G5 Jeannie	PARCOURS DE MOTRICITE GS 1	PARCOURS DE MOTRICITE GS 2	PARCOURS DE MOTRICITE GS 3	PARCOURS DE MOTRICITE GS 4	PARCOURS DE MOTRICITE GS 5	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	PARCOURS DE MOTRICITE 6	
10H30-11H00	TOUS	Récréation									
11H00 - 11H30 FIN ATELIER	G1 Lea	CALAVERAS GOMMETTE COLLAGE	CALAVERAS GOMMETTE PEINTURE	BANNIERE A PEINDRE POUR DECO FACE 2	CALAVERAS COTON TIGE	PAPILLON A PEINDRE FACE 2	SOMBRERO ASSEMBLAGE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	PEINTURE PAPILLON FACE 2	
	G2 Laetitia	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS CUSTOMISATION	SOMBRERO ASSEMBLAGE	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	
	G3 Meysoon	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS CUSTOMISATION	SOMBRERO ASSEMBLAGE	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	ÉTAPE 2 JEU N°3
	G4 Julien	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS CUSTOMISATION	SOMBRERO ASSEMBLAGE	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	
	G5 Jeannie	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS CUSTOMISATION	SOMBRERO ASSEMBLAGE	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	
11H30 11h45 CONTE	TOUS	COCO CHAP 1 Jeannie	COCO CHAP 2 Julien	COCO CHAP 3 Lea	COCO CHAP 4 Laetitia	COCO CHAP 5 Meysoon	COCO CHAP 6 Jeannie	COCO CHAP 7 Julien	COCO CHAP 8 Lea	COCO CHAP 9 Laetitia	COCO CHAP 10 Meysoon
11H45 - 13H30		PAUSE MERIDIENNE									
13h40-14h30 ATELIER / SIESTE PS	G1 Lea	SIESTE	SIESTE	SIESTE	SIESTE	SIESTE	SIESTE	SIESTE	SIESTE	SIESTE	SIESTE
	G2 Laetitia	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS CUSTOMISATION	SOMBRERO CUSTOMISATION	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	BANDEROLE PEINTURE FACE 1	TEMPS CALME
	G3 Meysoon	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS CUSTOMISATION	SOMBRERO CUSTOMISATION	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	BANDEROLE PEINTURE FACE 1	TEMPS CALME
	G4 Julien	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS CUSTOMISATION	SOMBRERO CUSTOMISATION	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	BANDEROLE PEINTURE FACE 1	TEMPS CALME
	G5 Jeannie	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CONFECTION DE FLEURS	PHOTOPHORE CALAVERAS CUSTOMISATION	SOMBRERO CUSTOMISATION	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	BANDEROLE PEINTURE FACE 1	TEMPS CALME
14h30-15h30 JEUX SPORTIFS / ATELIER PS	G1 Lea	CALAVERAS GOMMETTE PEINTURE	CALAVERAS GOMMETTE PEINTURE FINITIONS	CALAVERAS COTON TIGE	CALAVERAS COTON TIGE	SOMBRERO PEINTURE ASSIETTE	SOMBRERO CUSTOMISATION	CREE TON ANIMAL MAGIQUE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	PAPILLON A PEINDRE FACE 1	GRAND JEU
	G2 Laetitia	LE RELAIS DES MUSICIENS SQUELETTE	LE LOUP GAROU DES ALLERGIES	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	LE RELAIS DES MUSICIENS SQUELETTE	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	LE RELAIS DES MUSICIENS SQUELETTE	
	G3 Meysoon	LE LOUP GAROU DES ALLERGIES	LE RELAIS DES MUSICIENS SQUELETTE	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE LOUP GAROU DES ALLERGIES	LE RELAIS DES MUSICIENS SQUELETTE	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	
	G4 Julien	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	LE RELAIS DES SQUELETTES SQUELETTE	LE LOUP GAROU DES ALLERGIES	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	
	G5 Jeannie	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE LOUP GAROU DES ALLERGIES	LE RELAIS DES MUSICIENS SQUELETTE	LE RELAIS DES SQUELETTES ENDORMIS	LE BAL DES TÊTES RIGOLOTTE	LE LOUP GAROU DES ALLERGIES	LE RELAIS DES MUSICIENS SQUELETTE	LE REVEIL DES SQUELETTES ENDORMIS	
15H30-16H00	TOUS	Récréation									
16h00-17h00 ATELIER	G1 Lea	EVEIL CORPOREL	EVEIL CORPOREL	EVEIL CORPOREL	EVEIL CORPOREL	EVEIL CORPOREL	EVEIL CORPOREL	EVEIL CORPOREL	EVEIL CORPOREL	EVEIL CORPOREL	GRAND JEU
	G2 Laetitia	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN PAILLETTES	CONFECTION DE FLEURS	SOMBRERO PEINTURE ASSIETTE	SOMBRERO CUSTOMISATION PAILLETTES	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	BANDEROLE PEINTURE FACE 2	
	G3 Meysoon	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN PAILLETTES	CONFECTION DE FLEURS	SOMBRERO PEINTURE ASSIETTE	SOMBRERO CUSTOMISATION PAILLETTES	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	BANDEROLE PEINTURE FACE 2	
	G4 Julien	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN PAILLETTES	CONFECTION DE FLEURS	SOMBRERO PEINTURE ASSIETTE	SOMBRERO CUSTOMISATION PAILLETTES	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	BANDEROLE PEINTURE FACE 2	
	G5 Jeannie	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN	CALAVERAS EN SEQUIN PAILLETTES	CONFECTION DE FLEURS	SOMBRERO PEINTURE ASSIETTE	SOMBRERO CUSTOMISATION PAILLETTES	CALAVERAS COTON TIGE PEINTURE	SQUELETTE CALAVERAS ATTACHE PARISIENNE COLORIAGE	BANDEROLE PEINTURE FACE 2	
17h 17h30	TOUS	GARDERIE									


Ateliers
Manuels

Squelette articulé Mexicain



Objectifs :

- Travailler le découpage, le coloriage minutieux, et l'assemblage mécanique.

Tranche d'âge : 3 à 5 ans.

Matériel :

- Gabarit du squelette
- Attaches parisiennes
- Feutres acryliques
- Perforeuse

Nombre de séances : 1 séance.

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Découper le gabarit du squelette, puis le colorier avec des feutres acryliques.

Etape 2 :

Faire des petits trous sur chaque repère rond au niveau des articulations. Relier les pièces entre elles à l'aide des attaches parisiennes en veillant à ne pas trop les serrer pour que les membres restent mobiles.

Masque Calaveras



Objectifs :

- Travailler la motricité fine avec le découpage, collage et pointillisme.

Tranche d'âge : 3 à 5 ans.

Matériel :

Nombre de séances : 1 à 2 séances.

- Feuille de papier canson noir
- Gommettes rondes colorées de différentes tailles
- Peintures
- Cotons - tiges
- Ciseaux
- Elastiques

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Dessiner une forme de crâne sur le papier noir, découper le contour ainsi que les deux grands trous pour les yeux.



Etape 2 :

Coller les gommettes de couleurs sur l'ensemble du masque pour forme le centre des fleurs. Puis, à l'aide du coton- tige, faire des petits points tout autour des gommettes pour former les pétales.



Etape 3 :

Pour terminer, percer les côtés du masque pour y passer l'élastique.

Sombrero Mexicain



Objectifs :

- Motricité fine et précision
- Créativité et découverte culturelle

Tranche d'âge : 3 à 5 ans.

Matériel :

- Gobelet en carton
- Assiette en carton
- Peinture et pinceaux
- Pompons
- Colle forte ou pistolet à colle
- Feutre noir
- Journal ou papier (papier mâcher)

Nombre de séances : 3 à 4 séances.

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Recouvrir entièrement le gobelet avec des bandes de papier imbibées de colles (papier mâcher) pour lui donner de la rigidité. Laisser sécher complètement jusqu'à que la surface devienne dure. Puis peindre le gobelet en orange.



Etape 2 :

Préparation du bord de l'assiette : coller le galon à pompons tout autour du bord extérieur de l'assiette en carton.



Etape 3 :

Peindre le fond de l'assiette en jaune et les bordures extérieure en orange. Laisser sécher.

Sur l'assiette : Tracer un motif de ligne brisée (zigzag/ étoile) en orange, puis repasser soigneusement tous les contours au feutre noir épais.

Sur le gobelet : Peindre un motif zigzag jaune sur le bas du gobelet



Etape 4 :

Assemblage final et finitions : Fixer solidement le gobelet au centre de l'assiette.

Coller de petits pompons autour de la base du gobelet pour masquer la jonction et ajouter une touche festive.

Fleur en papier de soie



Objectifs :

Tranche d'âge : 3 à 5 ans.

- Développer la motricité fine en froissant et manipulant le papier
- Développer la créativité et l'expression artistique

Matériel :

Nombre de séances : 1 séance.

- Papier de soie rose
- Agrafeuse et agrafe
- Ciseau

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Faire une épaisseur de 5 ou 6 feuilles de papier de soie, avec un gabarit style pot en verre, tracer sur la première feuille le rond.

Etape 2 :

Découper le rond en tenant bien les feuilles, puis l'animateur agrafe le milieu pour tout bien maintenir.

Etape 3 :

Ensuite, faire des petites entailles sur tout le tour du rond. Replier la première feuille vers le centre et ainsi de suite avec toutes les autres feuilles.

Tableau Sequin



Objectifs :

- Développer la motricité fine
- Favoriser la concentration et la patience
- Améliorer la précision et la coordination œil- main

Tranche d'âge : 4 à 5 ans.

Matériel :

- Plaque de polystyrène
- Sequin de couleurs
- Papier de soie blanc
- -colle
- Epingles
- Papier mousse brillant noir

Nombre de séances : 4 à 5 séances.

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Préparer le support : Coller le papier de soie sur la plaque, bien lissé pour ne pas avoir de bulles. Découper le crâne et le coller sur la plaque.



Etape 2 :

Commencer par coller les sequins noirs avec les épingles sur le contour du crâne, la bouche, les yeux et le nez.



Etape 3 :

Une fois le contour du crâne, la bouche, les yeux et le nez en noir fait, coller avec les épingles les sequins de couleur sur le reste du décor du crâne.



Etape 4 :

Avec le papier brillant noir découper deux bandes de 15X2 et deux bandes de 20x2 et un rectangle de 15x20 et les coller au dos de la plaque.





Photophore



Objectifs :

-Motricité fine

-Développer la créativité

-Harmoniser les couleurs

Tranche d'âge : 4 à 5 ans.

Matériel :

- Pot en verre
- Gabarit crâne Calaveras
- Pinceau fin
- Peinture sur verre
- Colle vinylique

Nombre de séances : 1 séance.

- Papier de soie bleu, vert, rose
- Feutre acrylique

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Peindre l'extérieur du pot en verre avec de la peinture sur verre de couleur orange.



Etape 2 :

Découper le gabarit du crâne et le colorier avec les feutres acryliques.

Etape 3 :

Faire trois fleurs en papier de soie de couleur, bleu, rose et vert. (fiche activité 'Fleur de papier en soie')

Etape 4 :

Coller avec la colle vinylique le crâne au centre du pot, puis les trois fleurs au-dessus.

Banderole mexicaine



Objectifs :

- Participer à une création collective
- Découverte de la peinture au rouleau

Tranche d'âge : 3 à 5 ans.

Matériel :

- Gabarit de la banderole

- Rouleau

- Peinture

Nombre de séances : 1 séance.

Déroulé de l'activité :

Etape 1 :

Peindre le gabarit de la banderole avec le rouleau. Chaque enfant en peint un, ils seront ensuite accrochés les uns aux autres afin de former une banderole



Objectifs :

- Découvrir une tradition mexicaine
- Développer la créativité et l'imagination
- Développer la motricité fine

Tranche d'âge : 3 à 5 ans.

Matériel :

Nombre de séances : 1 séance.

- Modèles d'animaux aux couleurs de la fête des morts
- Ciseaux
- Sacs Krafts

Déroulé de l'activité :

Etape 1 : Un **alebrije** est une sculpture d'art populaire mexicain aux couleurs vives représentant une créature fantastique, issue des rêves de son créateur et symbolisant un guide spirituel protecteur.

Découper plusieurs animaux et un assemblage atypique afin de créé un alebrije






Jeux


Parcours 1
Moyenne Section
Grande Section
DÉPART
1 Pieds joints dans les cerceaux
2 Saut de haie
3 Poutre
4 Slalom
5 Roulade
ARRIVÉE


Parcours 2
Moyenne Section
Grande Section
DÉPART
1 Pieds joints dans les cerceaux
2 Poutre
3 Cloche - Pieds
4 Echasses
5 Slalom
ARRIVÉE


Parcours 3
Moyenne Section
Grande Section
DÉPART
1 Echelle (pas chassé)
2 Pieds joints
3 Poutre
4 Tunnel
5 Poutre
6 • Pieds joints (1 cerceau)
• Pieds écartés (2 cerceaux)
ARRIVÉE


Parcours 4
Moyenne Section
Grande Section
DÉPART
1 Saut de grenouille
2 Roulade
3 Pieds joints
ARRIVÉE
5 Cloche - Pieds
4 Slalom


Parcours 5
Moyenne Section
Grande Section
DÉPART
1 Pieds joints dans les cerceaux
2 Poutre
3 Cloche - Pieds
ARRIVÉE
5 Barres parallèles (ramper en dessous)
4 Echelle (araignée)


Parcours 1
Petite Section
DÉPART
1 Pieds joints
2 Poutre
3 Slalom
4 Cloche-pieds
ARRIVÉE


Parcours 2
Petite Section
DÉPART
1 Pieds joints (1 carreau)
Pieds écartés (2 carreaux)
2 Poutre
3 Cloche-pied
4 Tunnel
5 Slalom
ARRIVÉE


Parcours 3
Petite Section
DÉPART
1 Pieds joints
2 Tunnel
3 Pieds joints et pieds écartés
4 Poutre
5 Pieds joints
ARRIVÉE


Parcours spécial :
Voyage vers l'autre monde
Petite Section
Moyenne Section
Grande Section
DÉPART
1
2
3
4
ARRIVÉE
8
7
6
5


Voyage vers l'autre monde
Tu t'aperçois que les photos de l'ofrenda ont disparu... Elles se trouvent désormais dans l'autre monde. Il va falloir partir à leur recherche pour les récupérer !
Pour y arriver, tu dois d'abord traverser le portail magique (tunnel). Une fois de l'autre côté, tu devras franchir le pont de fleurs (poutre).
Quand tu auras réussi à le franchir, tu arriveras devant l'enclos des Alebrijes.
Fais attention, car tu vas devoir le traverser, mais pour cela, tu auras besoin d'échasses
(échasses pour les plus grands, faire des roulades pour les plus petits).
Quand tu auras réussi à passer l'enclos, tu arriveras dans les ruelles.
Tu vas devoir te faufiler entre les bâtiments (slalom) et passer par-dessous (barres parallèles).
Tu trouveras les photos sur la place centrale, récupères-en une et retourne vite chez toi !
Pour revenir dans notre monde, il te faudra refaire le chemin :
refranchir le pont de fleurs puis traverser à nouveau le portail magique.
Mission accomplie : la photo peut retrouver sa place sur l'ofrenda !

GRAND JEU

« La fête des morts a disparu ! »



« Bonjour les enfants ! Aujourd'hui, je vous emmène au Mexique pour une grande fête : Día de los Muertos ! C'est une fête pleine de fleurs, de couleurs, de musique et de jolies décorations. »

« Mais... j'ai un gros problème ! 😱 Je préparais mon autel pour la fête et... toutes les décorations ont disparu ! Les fleurs, les bougies, les papillons... tout a disparu ! »



« Est-ce que vous voulez m'aider à tout retrouver ? »

Laisser les enfants répondre.

« Super ! Pour chaque mission réussie, vous retrouverez un élément. À la fin, nous devrons tous ensemble reconstruire l'autel. C'est parti ! »

LA CHASSE AUX FLEURS

Matériel: 20 à 30 fleurs en papier, paniers. Cacher les fleurs dans une zone délimitée. Les enfants doivent les retrouver et les rapporter.

« Coco a besoin de beaucoup de fleurs ! Regardez bien partout. Certaines sont faciles à trouver… d'autres se cachent un petit peu. Quand vous trouvez une fleur, vous la mettez dans votre panier et vous repartez en chercher une autre. »

« Bravo ! Vous avez retrouvé les fleurs ! Une première partie de l'autel est sauvée ! »

« Oh ! Je viens de me rappeler quelque chose… Les fleurs ne suffisent pas ! Il faut aussi retrouver les bougies. Mais pour les obtenir, vous allez devoir traverser le cimetière des squelettes ! »

LE PARCOURS DES SQUELETTES

Matériel: cerceaux, plots, cordes, banc ou lignes au sol. Parcours : marcher dans les cerceaux ⟶ passer sous une corde ⟶ slalomer entre les cactus ⟶ suivre une ligne ⟶ traverser le pont. Autant de parcours que d'équipe.



« Attention, nous entrons dans le cimetière enchanté ! Ici, il faut avancer doucement comme un squelette. On ne court pas et on fait attention aux copains. Quand tout le monde est passé, Coco pourra récupérer les bougies. »

« Magnifique ! Vous avez traversé le cimetière sans réveiller les squelettes ! Voici les bougies ! »

LA CALAVERA

Matériel: grand crâne en carton, feutres, gommettes, fleurs, cœurs, étoiles, rubans, papillons. Décorer collectivement une grande Calavera.

« Regardez ! Nous avons retrouvé une Calavera. Une Calavera est une décoration en forme de crâne que l'on retrouve beaucoup pendant cette fête. Elle peut être très colorée et joyeuse. À vous de la décorer ! »

« Quelle couleur veux-tu mettre ? Où pourrait-on placer cette fleur ? Est-ce qu'on ajoute un papillon ? »

« Waouh ! Elle est magnifique! Maintenant, notre autel va vraiment commencer à prendre des couleurs.

LA MÉMOIRE DE COCO

Matériel: 3 à 6 objets : fleur, bougie, papillon, orange, crâne, ruban. Les enfants observent, ferment les yeux, puis l'animateur retire un objet.

« Coco a besoin de vérifier si vous avez une bonne mémoire ! Regardez bien les objets... Et maintenant, fermez tous les yeux ! »

Retirer un objet.

« Vous pouvez ouvrir les yeux. Quel objet a disparu?

« Bravo les détectives ! Vous avez retrouvé l'objet disparu. Vous gagnez une nouvelle décoration ! »

« Nous avons presque tout retrouvé... mais regardez ! Il manque encore les papillons. Ils se sont envolés ! Vite, il faut les ramener dans leur maison avant qu'ils ne partent trop loin!

LES PAPILLONS VOYAGEURS



Matériel : papillons en papier, cerceaux, cuillères ou petites assiettes. Transporter les papillons jusqu'à leur maison. Pour les 3 ans, autoriser le transport à la main.

« Chaque papillon doit retrouver sa maison. Prenez-en un, avancez doucement et déposez-le dans le cerceau. Si le papillon tombe, ce n'est pas grave : on le ramasse et on recommence. »

« Ils sont tous rentrés à la maison ! Vous avez réussi ! »

RECONSTRUIRE L'AUTEL

Preparer un grand carton/tableau avec des emplacements pour fleurs, bougies, Calavera, papillons, fruits et decorations. Tous les enfants participent.

Coco: « Les enfants... regardez tout ce que nous avons retrouvé ! Mais la fête ne peut pas commencer tant que l'autel n'est pas terminé. Est-ce que vous voulez le construire tous ensemble? »

Laisser les enfants placer les éléments.

« Il est magnifique! Grace à vous, nous avons retrouvé toutes les décorations. Vous avez travaillé ensemble et vous avez sauvé la fête!»


Conte

Coco

Chapitre 1 — Miguel, le petit garçon qui aimait la musique

Imaginez un petit village au Mexique, avec des maisons très colorées, des fleurs partout, des rues où les voisins se saluent et une grande place au milieu du village. Dans ce village vivait un petit garçon appelé Miguel. Miguel était un garçon plein de vie. Il aimait courir, jouer, poser des questions et surtout... il aimait la musique ! Dès qu'il entendait une mélodie, ses pieds bougeaient tout seuls. Pourtant, chez les Rivera, il y avait une règle très importante : on ne faisait pas de musique. Cette règle venait d'une très vieille histoire. Bien avant la naissance de Miguel, une jeune femme appelée Imelda vivait avec son mari et leur petite fille Coco. Le mari d'Imelda adorait la musique. Un jour, il partit avec sa guitare en promettant de revenir. Mais il ne revint jamais. Imelda dut alors élever seule Coco. Elle devint très courageuse et fabriqua des chaussures pour faire vivre sa famille. Peu à peu, sa famille devint une grande famille de cordonniers. Mais Imelda avait gardé une grande tristesse dans son cœur. Elle ne voulait plus entendre parler de musique. Pour elle, la musique était liée au souvenir de l'homme qui était parti. Des années plus tard, la famille Rivera répétait donc la même règle : « Pas de musique ! » Miguel, lui, ne comprenait pas. Il aimait tellement chanter qu'il se cachait dans une petite pièce secrète où il avait installé des photos de son idole : Ernesto de la Cruz, le chanteur le plus célèbre du Mexique. Miguel regardait ses films, connaissait ses chansons et rêvait de lui ressembler. Il s'entraînait même à jouer de la guitare en secret. Un soir, Miguel prit sa guitare et chuchota : « Un jour, je serai un grand musicien. » Il ne savait pas encore que ce rêve allait l'emmener dans une aventure extraordinaire...

Chapitre 2 — La photo mystérieuse

Le jour de la Fête des Morts approchait. Dans tout le village, les familles préparaient des fleurs, des bougies et de jolies décorations. Chez les Rivera, on préparait également l'autel familial. Miguel aimait regarder les vieilles photos. Il y avait beaucoup de personnes qu'il ne connaissait pas, mais sa famille lui expliquait qui elles étaient. Miguel regarda attentivement une vieille photo. Il y avait Coco lorsqu'elle était petite, sa maman Imelda... mais quelque chose semblait bizarre. Une partie de la photo avait été déchirée. On ne voyait pas le visage de l'homme qui se trouvait à côté de Coco. On distinguait seulement une chose : une guitare. Miguel resta silencieux un moment. « Une guitare... Alors peut-être que mon arrière-arrière-grand-père était musicien ! » Miguel commença à chercher une ressemblance avec Ernesto de la Cruz. Puis il se rappela la guitare d'Ernesto : une magnifique guitare blanche décorée. Miguel courut jusqu'à son petit sanctuaire secret. Il regarda une image d'Ernesto et observa la guitare. Puis il regarda la guitare visible sur la vieille photo. Même forme. Même décoration. Miguel était convaincu ! « J'ai trouvé ! Ernesto de la Cruz est mon arrière-arrière-grand-père ! » Il était tellement heureux qu'il avait envie de danser. Mais il y avait un problème : sa famille ne voulait pas qu'il joue de la musique. Et Miguel avait justement décidé de participer à un concours de musique organisé pour la Fête des Morts. Il lui fallait une guitare. Et il savait où en trouver une...



Chapitre 3 — La Fête des Morts et le passage vers l'autre monde

Le grand jour arriva. Le village était magnifique. Les fleurs orange décoraient les rues et les familles se réunissaient pour penser à ceux qu'elles aimaient. Chez les Rivera, tout le monde était occupé. Miguel, lui, pensait toujours à la musique. Mais sa famille découvrit son projet. On lui interdit une nouvelle fois de jouer. Miguel était triste et en colère. Il voulait seulement montrer ce qu'il savait faire. Alors il prit une grande décision : il allait emprunter la

guitare d'Ernesto de la Cruz, même si cela était interdit. Il se rendit devant le mausolée du célèbre musicien. La guitare était là, posée comme un trésor. Miguel la regarda longtemps. « Je suis désolé... mais j'en ai vraiment besoin. » Il prit la guitare et gratta doucement les cordes. DRIIIIING ! Soudain, tout changea. Miguel regarda autour de lui. Le village semblait différent. Les couleurs étaient encore plus vives. Et surtout... sa famille avait disparu. Puis Miguel aperçut une forme étrange. Un squelette ! Miguel ouvrit grand les yeux : « Aaaaaah ! » Le squelette cria lui aussi : « Aaaaaah ! » Miguel se rendit compte que les squelettes n'étaient pas des monstres. Ils parlaient, marchaient, riaient et faisaient la fête. Miguel venait de découvrir un passage vers le monde des morts. Et dans ce monde, quelque chose d'extraordinaire l'attendait : les personnes de sa famille qu'il ne connaissait qu'en photo étaient là, devant lui...

Chapitre 4 — Le monde des morts

Miguel avançait dans les rues du monde des morts. Il avait l'impression d'être entré dans un rêve. Les maisons étaient immenses et très colorées. Des lumières brillaient partout. De magnifiques fleurs formaient des chemins et de grands ponts reliaient les différents endroits. Miguel regardait tout avec de grands yeux. « Waouh... c'est magnifique ! » Puis il entendit une voix familière. C'était sa famille ! Miguel retrouva Imelda et plusieurs de ses ancêtres. Ils étaient heureux de le voir, mais Imelda était surtout inquiète. « Miguel ! Tu ne devrais pas être ici ! » Miguel expliqua qu'il voulait seulement jouer de la musique et découvrir la vérité sur son arrière-arrière-grand-père. Imelda lui expliqua que son mari était parti autrefois et que la musique avait causé beaucoup de tristesse dans la famille. Pour aider Miguel à rentrer chez lui, Imelda pouvait lui donner sa bénédiction. Mais elle posa une condition : « Tu dois promettre de ne plus jamais jouer de musique. » Miguel baissa la tête. Il aimait sa famille, mais il aimait aussi profondément la musique. Finalement, il répondit : « Je suis désolé... mais je ne peux pas promettre ça. » Miguel voulait trouver quelqu'un qui comprendrait son rêve. Il pensait à Ernesto de la Cruz. Il partit donc à sa recherche, accompagné par une personne qu'il venait de rencontrer : un drôle de squelette nommé Héctor.

Chapitre 5 — Miguel et Héctor

Héctor était un drôle de personnage. Il avait beaucoup d'humour, parlait très vite et semblait connaître tous les recoins du monde des morts. « Tu cherches Ernesto ? » demanda-t-il. « Oui ! C'est mon arrière-arrière-grand-père ! » répondit Miguel. Héctor accepta de l'aider, mais il demanda quelque chose en échange. Il voulait que Miguel emporte sa photo dans le monde des vivants pour que sa famille puisse se souvenir de lui. Car Héctor avait peur d'une chose terrible : être oublié. Miguel lui promit de l'aider. Les deux compagnons partirent donc ensemble. Ils traversèrent les rues colorées, passèrent devant des musiciens et découvrirent des endroits étonnants. Héctor connaissait même des raccourcis ! Mais parfois, il se trompait de chemin. « Tu es sûr que c'est par ici ? » demandait Miguel. « Absolument ! Enfin... presque... » répondait Héctor. Miguel riait. Finalement, ils arrivèrent devant une immense maison lumineuse. Héctor regarda Miguel et murmura : « Voilà la maison d'Ernesto de la Cruz. » Miguel resta bouche bée. Il allait enfin rencontrer son idole. Mais Héctor semblait inquiet. Il connaissait Ernesto depuis longtemps et quelque chose dans cette histoire lui faisait peur. Miguel, lui, ne pensait qu'à une chose : « Je vais enfin savoir qui est mon véritable arrière-arrière-grand-père ! »

Chapitre 6 — La rencontre avec Ernesto de la Cruz

La porte s'ouvrit et Miguel entra dans une maison magnifique. Il y avait des lumières, des instruments et des souvenirs de la carrière d'Ernesto. Puis Ernesto apparut. Miguel était émerveillé. « C'est vraiment vous ! » Ernesto sourit et lui demanda qui il était. Miguel raconta toute son histoire. Il parla de la photo, de la guitare et de sa famille. Ernesto semblait très surpris. « Alors tu serais mon arrière-arrière-petit-fils ? » Miguel répondit avec enthousiasme : « Oui ! » Miguel demanda ensuite la bénédiction d'Ernesto pour retourner dans le monde des vivants. Ernesto accepta. Miguel était heureux. Il pensait avoir trouvé sa famille et son héros en même temps. Mais soudain, Héctor apparut. Lorsqu'il vit Ernesto, son visage changea. Il savait que quelque chose n'allait pas. Héctor expliqua qu'autrefois, lui et Ernesto avaient été amis. Ils avaient voyagé ensemble et composé des chansons. Mais Héctor voulait

rentrer chez lui retrouver sa femme et sa petite fille Coco. Ernesto, lui, rêvait de rester célèbre. Héctor révéla alors la vérité : Ernesto lui avait volé ses chansons et avait fait croire qu'elles étaient les siennes. Miguel comprit avec horreur que l'homme qu'il admirait n'était pas son ancêtre. La véritable personne qui avait écrit les chansons et qui était liée à Coco était... Héctor.

Chapitre 7 — Le papa de Coco

Miguel regarda Héctor avec étonnement. « Alors... tu es le papa de Coco ? » Héctor hocha la tête. Il expliqua qu'il n'avait jamais voulu abandonner sa famille. Il avait simplement voulu rentrer chez lui, mais il n'en avait pas eu la possibilité. Miguel comprit alors pourquoi Héctor voulait tellement être rappelé par les vivants. Il voulait que Coco se souvienne de son papa. Héctor avait peur de disparaître complètement si plus personne ne pensait à lui. Miguel lui promit : « Je vais parler de toi à Coco. Je vais lui rappeler que tu l'aimais. » Mais le temps passait. Héctor devenait de plus en plus faible. Miguel comprit que l'oubli était quelque chose de très important dans ce monde. Il fallait retourner chez les Rivera au plus vite. Héctor donna à Miguel un message pour Coco : « Dis-lui que je l'aime. » Miguel serra la main d'Héctor. « Je ne t'oublierai pas. » Puis il repartit vers le monde des vivants avec une mission : raconter la vérité et faire en sorte que Coco se souvienne de son papa. Miguel ne savait pas encore si Coco pourrait se rappeler cette histoire... mais il devait essayer.

Chapitre 8 — Miguel retrouve Coco

Miguel réussit à revenir dans le monde des vivants. Il courut vers sa famille et voulut tout raconter en même temps. Il expliqua qu'Héctor était le véritable arrière-arrière-grand-père de la famille et qu'il n'avait jamais voulu les abandonner. Mais il restait une personne qui pouvait confirmer toute cette histoire : Mamá Coco. Coco était très âgée. Elle était assise tranquillement et regardait les membres de sa famille. Miguel s'approcha doucement d'elle. « Coco... tu te souviens de ton papa ? » Coco regarda Miguel. Elle ne répondit pas tout de suite. Alors Miguel se mit à chanter doucement la chanson que son papa lui chantait autrefois : « Remember Me... » Au début, Coco resta silencieuse. Puis son visage changea. Ses yeux s'illuminèrent. Elle se souvenait ! Elle se souvenait de son papa Héctor. Elle se souvenait de ses chansons. Et elle se souvenait surtout qu'il l'aimait énormément. Coco raconta alors des souvenirs de son enfance et montra une vieille lettre et des dessins qu'elle avait gardés. Toute la famille comprit enfin la vérité. Miguel était très heureux. Il avait réussi à transmettre le message d'Héctor. Et surtout, Coco n'avait pas oublié son papa.

Chapitre 9 — La famille change

Après cette grande aventure, la famille Rivera n'était plus la même. La famille avait compris que la musique n'était pas responsable de la tristesse du passé. Ce qui comptait, c'était l'amour entre les membres de la famille et la manière dont on se souvenait les uns des autres. Miguel pouvait enfin jouer de la guitare sans se cacher. Il chantait dans la maison. Il jouait devant sa famille. Et petit à petit, certains membres de la famille se mirent eux aussi à chanter. Pendant la Fête des Morts suivante, la famille prépara un magnifique autel. Ils déposèrent les photos de leurs ancêtres, des fleurs, des bougies et des objets qui leur rappelaient de beaux souvenirs. Miguel regarda la photo d'Héctor. Il sourit. Il savait maintenant que son arrière-arrière-grand-père avait été un papa aimant et un grand musicien. La famille raconta son histoire pour que personne ne l'oublie. Et la musique revint dans la maison Rivera, non pas comme quelque chose de triste, mais comme quelque chose qui permettait à la famille de se réunir. Miguel comprit alors qu'une famille peut garder ses souvenirs tout en créant de nouvelles histoires ensemble.

Chapitre 10 — Ne jamais oublier

Les années passèrent, mais Miguel n'oublia jamais son aventure. Il continua à jouer de la guitare et à chanter. Sa famille était fière de lui. À chaque Fête des Morts, les Rivera installaient leur autel et racontaient les histoires de ceux qu'ils avaient aimés. Miguel regardait les photos et pensait à Héctor, à Coco, à Imelda et à tous les membres de sa famille. Il avait appris quelque chose de très important : même lorsqu'une personne n'est plus près de nous, les souvenirs que nous avons d'elle peuvent rester très forts. Un sourire, une chanson, une photo, une histoire... parfois une toute petite chose suffit pour nous rappeler quelqu'un que nous aimons. Miguel prit sa guitare. Il regarda sa famille et sourit. Puis il commença à jouer. Un membre de la famille se mit à chanter. Puis un autre. Puis un autre encore. Très vite, toute la famille chantait ensemble. La maison était remplie de musique, de rires et de souvenirs. Miguel regarda une dernière fois les photos de sa famille. Il savait maintenant que l'amour pouvait traverser le temps. Et tant qu'on continue à raconter les histoires des personnes qu'on aime, elles restent une petite partie de nous. Miguel sourit et continua de jouer de la guitare.



Carlos, le fil conducteur des vacances

Pour accompagner les primaires tout au long des vacances, nous avons choisi de leur faire découvrir l'univers du Día de los Muertos à travers une histoire qui servira de fil conducteur à l'ensemble des activités.

Après avoir découvert que, selon les pays et les cultures, les traditions sont différentes pour se souvenir des personnes disparues et leur rendre hommage, les enfants partiront à la rencontre de Carlos, un petit garçon qui vit dans le *Monde des Souvenirs*. À travers son histoire, ils retrouveront plusieurs éléments emblématiques du Día de los Muertos : les souvenirs de famille, les photographies, les fleurs, les calaveras, la musique, les recettes transmises de génération en génération et l'importance de la mémoire.

Mais Carlos a un problème : ses huit souvenirs les plus précieux ont mystérieusement disparu et ont été dispersés dans l'école ! Peu à peu, sa mémoire s'efface et son corps devient transparent. Ne pouvant rejoindre lui-même le monde des vivants, il demande alors l'aide des enfants. Durant les vacances, Carlos deviendra leur guide. Les activités, jeux, énigmes et défis proposés permettront progressivement aux enfants d'entrer dans son histoire et de découvrir différents aspects de la culture et des traditions liées au Día de los Muertos. Chaque nouvelle étape les rapprochera un peu plus des souvenirs perdus de Carlos.

L'histoire évoluera ainsi au fil des jours, créant une aventure commune et donnant du sens aux différentes activités proposées. Les enfants ne seront plus seulement participants : ils deviendront les véritables gardiens des souvenirs de Carlos.
Et toutes les découvertes réalisées pendant les vacances les conduiront progressivement vers le grand jeu final. Ce sera l'ultime étape de leur aventure : coopérer, résoudre les dernières énigmes et relever les dernières épreuves afin de réunir les huit souvenirs perdus de Carlos et reconstituer son histoire avant qu'il ne soit trop tard...

Carlos et ses souvenirs perdus

Dans le Monde des Souvenirs vivait Carlos, un petit garçon joyeux qui aimait plus que tout passer du temps avec sa famille. Ko
Là-bas, Carlos aimait écouter les chansons que son grand-père jouait avec sa guitare. Il pouvait rester près de lui pendant des heures à chanter et à danser.
Il adorait aussi aller chez sa grand-mère. Elle lui préparait toujours son délicieux gâteau aux épices, dont elle conservait précieusement la recette.
Avec sa maman, Carlos allait cueillir de jolies fleurs pour décorer leur maison. Dans son village, les rues étaient remplies de couleurs, de guirlandes et de calaveras décorées.

Carlos aimait également regarder les photographies de sa famille. Elles lui rappelaient les fêtes et tous les beaux moments passés ensemble.

Lorsqu'il était petit, Carlos faisait beaucoup de dessins. Ses parents les conservaient précieusement dans une jolie boîte marron entourée d'un beau ruban rouge.

Mais un matin, lorsque Carlos ouvrit les yeux, il sentit que quelque chose avait changé.

Il essaya de se rappeler la chanson de son grand-père...

Mais il ne se souvenait plus de la mélodie.

Il essaya d'imaginer le visage de sa famille...

Mais les visages devenaient flous dans sa mémoire.

Carlos courut jusqu'à la jolie boîte marron et dénoua le beau ruban rouge.

La boîte était vide.

Tous ses souvenirs avaient disparu !

Au même moment, Carlos regarda sa main et découvrit qu'elle commençait à devenir transparente.

Inquiet, il alla voir la Gardienne des Souvenirs. Elle lui expliqua que, dans ce monde, une personne continuait d'exister tant que son histoire et ses souvenirs étaient conservés quelque part.

Elle découvrit qu'un passage mystérieux s'était ouvert pendant la nuit. Les souvenirs de Carlos avaient traversé ce passage et avaient été dispersés dans le monde des vivants.

Plus précisément...

Dans votre école !

Carlos ne pouvait pas traverser le passage pour venir les chercher. Mais grâce à la magie du Día de los Muertos, il pouvait communiquer pendant quelques minutes avec les enfants du monde des vivants.

Il décida alors de lancer un appel vidéo.

APPEL VIDÉO ENTRANT...

Carlos apparaît à l'écran et demande de l'aide aux enfants:

« Bonjour les enfants... Je m'appelle Carlos et je vis dans le Monde des Souvenirs.

Il s'est passé quelque chose de terrible : mes souvenirs les plus précieux ont disparu. Ils ont traversé un passage mystérieux et sont maintenant cachés dans votre école.

Depuis leur disparition, j'oublie peu à peu mon histoire et mon corps commence à devenir transparent.

J'ai besoin de votre aide pour retrouver les souvenirs de ma famille.

Vous avez dix jours pour les retrouver. Mais chacun d'eux est protégé par une mission, une énigme ou une épreuve.

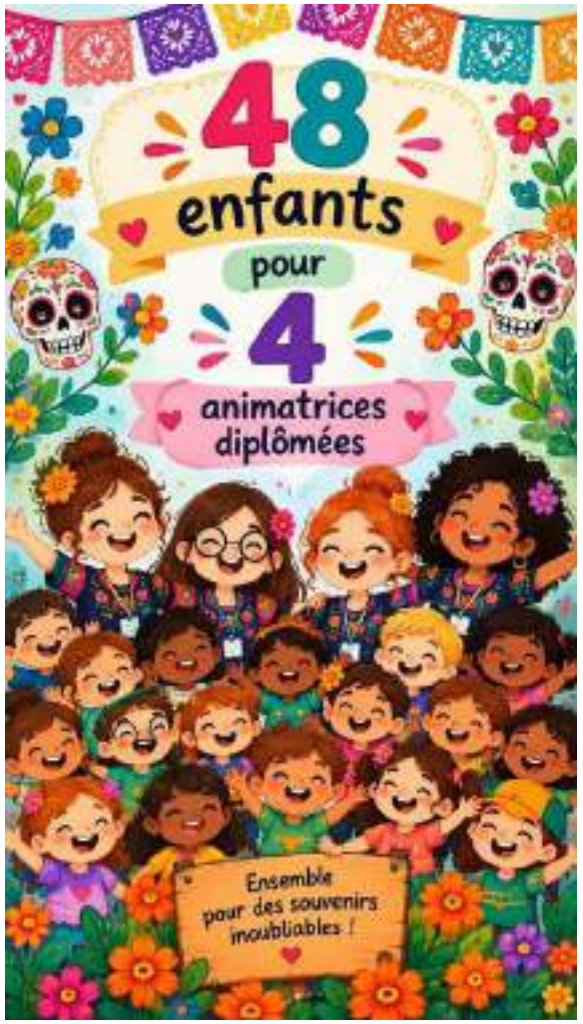
Chaque fois que vous réussirez une mission, vous retrouverez un morceau de mon histoire.

Si vous réunissez tous mes souvenirs à temps, je retrouverai toute ma mémoire. Mais s'il en manque un seul à la fin des dix jours, je disparaîtrai et tout le monde m'oubliera.

Est-ce que vous acceptez de m'aider ? »

Quelque part dans l'école se trouve déjà le premier souvenir de Carlos...


JOURNÉE TYPE
Au centre de loisirs
LES PRIMAIRES
CENTRE DE LOISIRS
Jouer
Découvrir
Partager
Grandir !
Une journée pleine d'aventures !
Amitié
Jeux
Découvertes
Rires
Aventures
MATIN
7H30 - 8H00 Réception des enfants en garderie (matin)
8H15 - 8H30 Ouverture du centre (accueil échelonné)
8H30 - 9H30 Temps libre, jeux surveillés Appel et répartition des groupes
9H30 - 10H30 Activité manuelle ou Jeu sportif
10H30 - 10H45 RÉCRÉATION
10H45 - 11H45 Activité manuelle ou Jeu sportif
11H45 - 12H00 Rangement Temps calme Possible arrivées/départs
12H00 - 13H00 CANTINE
APRÈS-MIDI
13H00 - 13H15 Temps libre, jeux surveillés Possible arrivées/départs
13H40 - 14H40 Activité manuelle ou Jeu sportif ou Pâtisserie
14H40 - 15H40 Activité manuelle ou Jeu sportif ou Pâtisserie
15H40 - 16H00 RÉCRÉATION
16H00 - 17H00 Activité manuelle ou Jeu sportif
17H00 Départs pour les enfants qui ne sont pas inscrits à la garderie
17H00 - 17H30 Jeux de société par groupe
17H30 - 17H45 Départs échelonnés garderie
Merci à tous pour cette belle journée !
Des souvenirs plein la tête !
Grandir ensemble aujourd'hui et demain !


48
enfants
pour
4
animatrices diplômées
Ensemble pour des souvenirs inoubliables !



Horaires	Groupes	19/10	20/10	21/10	22/10	23/10	26/10	27/10	28/10	29/10	30/10
8h30 - 9h30	Jennifer - G1	Présentation	Atelier manuel	Atelier: Calaveras	Atelier manuel	Atelier	Atelier manuel	Atelier manuel	Jeux: Le caffre-code	Diorama: El mundo vivo en Pamplin	Atelier manuel
	Claudia - G2	Présentation	Atelier manuel		Atelier manuel	Atelier	Atelier manuel	Atelier manuel			Atelier manuel
	Celia - G3	Présentation	Atelier manuel		Atelier manuel	Pâtisserie	Atelier manuel	Atelier manuel			Atelier manuel
	Stacy - G4	Présentation	Atelier manuel		Atelier manuel	Atelier	Atelier manuel	Atelier manuel			Atelier manuel
9h30 - 10h30	Jennifer - G1	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Pâtisserie	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel
	Claudia - G2	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel
	Celia - G3	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Pâtisserie	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux
	Stacy - G4	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux
					Récréation						
10h45 - 11h45	Jennifer - G1	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Pâtisserie	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux
	Claudia - G2	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux	Jeux
	Celia - G3	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Jeux	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel
	Stacy - G4	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel
					PAUSE MÉRIDIENNE						
13h40 - 14h40	Jennifer - G1	Jeux	Atelier manuel	Jeux	Atelier manuel	Jeux	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Grand jeu
	Claudia - G2	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Pâtisserie	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	
	Celia - G3	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	
	Stacy - G4	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Jeux	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	
14h50 - 15h40	Jennifer - G1	Atelier manuel	Jeux: Puzzle	Atelier manuel	Jeux: Adivina Mexicana	Atelier manuel	Jeux: La rayuela Jue petalos rocas	Jeux: Mexicano el gato	Atelier manuel	Atelier manuel	Grand jeu
	Claudia - G2	Jeux		Jeux		Pâtisserie			Jeux	Jeux	
	Celia - G3	Jeux		Jeux		Jeux			Jeux	Jeux	
	Stacy - G4	Atelier manuel		Atelier manuel		Pâtisserie			Atelier manuel	Atelier manuel	
					Récréation						
16h - 17h	Jennifer - G1	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Grand jeu
	Claudia - G2	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	
	Celia - G3	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	
	Stacy - G4	Jeux	Atelier manuel	Jeux	Atelier manuel	Pâtisserie	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	Atelier manuel	


Ateliers
Manuels

Calaveras en Bois



Objectifs :

Tranche d'âge: Enfants de 6 à 12 ans

-Découvrir les calaveras et leur place dans la tradition mexicaine du Dia de los Muertos.

-Développer la créativité et l'imagination.

Matériel :

Nombre de séance : 1 séance

-Calaveras en bois

-Colle

-Feutres acrylique

-Sequins de différentes couleurs et formes

Étapes:

1. Coloriage des calaveras

Chaque enfant colorie sa calavera en bois à l'aide des feutres acryliques, en choisissant librement ses couleurs et ses motifs.

2. Décoration avec les sequins et les strass

Les enfants collent des sequins ou des strass sur leur calavera afin de la décorer et de la personnaliser.

3. Collage des petites fleurs

Les enfants ajoutent de petites fleurs décoratives sur leur calavera pour finaliser leur création.

Éventail Calaveras



Objectifs :

Tranche d'âge: Enfants de 6 à 12 ans

Développer la créativité et l'imagination.

Travailler la motricité fine à travers le pliage, le découpage et le collage.

Favoriser l'autonomie et la concentration

Matériel :

Nombre de séance : 1 à 2 séance

-2 feuilles noires.

- 2 feuilles jaunes.

-Modèles de calaveras à colorier.

-Feutres de différentes couleurs.

-Papier crépon de différentes couleurs.

-Ciseaux.

-Agrafeuse

-Colle.

Étapes

1. Fabrication de l'éventail noir

Plier les deux feuilles noires en accordéon, puis les agrafer ensemble afin de former un grand éventail circulaire

2. Fabrication de l'éventail jaune

-Découper une bande de 1,5 cm sur les feuilles jaunes afin d'obtenir un éventail plus petit que le noir.

-Plier les deux feuilles en accordéon, puis les agrafer ensemble pour former un cercle.

-Coller l'éventail jaune au centre de l'éventail noir.

3. Décoration de la calavera

-Découper la calavera, puis la colorier à l'aide des feutres.

-Coller la calavera au centre de l'éventail jaune.

4. Fabrication des fleurs

-Découper plusieurs ronds de papier crépon et les superposer.

-Agrafer les ronds au centre, une fois verticalement et une fois horizontalement.

-Soulever et ouvrir délicatement les différentes couches de papier afin de donner du volume aux fleurs.

5. Assemblage final

-Coller les fleurs autour de la calavera pour finaliser la décoration.

-Laisser sécher la création.

Cadre décoratif mexicain

Objectifs :

- Développer la créativité et l'imagination.
- Découvrir les couleurs et motifs traditionnels du Día de los Muertos.
- Développer la motricité fine grâce au découpage, coloriage, collage et assemblage.
- Apprendre à organiser différents éléments dans un espace donné.
- Favoriser l'expression artistique personnelle.
- Réaliser une décoration en volume et en relief.

Tranche d'Âge : 6 à 10 ans

Matériel :

-Contour de cadre en carton

-Perle à repasser pour le crâne mexicain : noir, blanc, vert, rouge, orange, bleu et rose

-Colle

-Petites fleurs artificielles en papier

-Petits papillons imprimés

-Scotch double-face

-Feuille cartonnée blanche

-Ciseaux

-Pistolet à colle chaude

-Peinture orange/jaune

- Décorations diverses : paillettes, pompons, perles, petits strass...

Nombre de séances : 2 séances

1. **Création de la calavera**

-Distribuer aux enfants un modèle de crâne.

-Les enfants auront une plaque et les perles par couleur dans de petits récipients afin de faciliter la réalisation.

-Les enfants reproduisent le modèle perle par perle sur leur plaque en suivant le quadrillage.

-Ils commencent par placer les perles ligne par ligne en comptant le quadrillage puis remplissent progressivement.

Repasser le crâne : L'animateur recouvre la création avec du papier cuisson puis passe le fer à repasser afin de faire fondre légèrement les perles et de les souder entre elles.

2. **Fabrication du cadre**

-Peindre en orange ou en jaune la feuille cartonnée et le contour du cadre. Une fois sec. Coller les feuilles cartonnées derrière le contour de cadre.

-Découper les papillons. Ils sont ensuite placés dans la partie du cadre pour donner l'impression qu'ils volent autour de la calavera. Coller à la colle blanche, les papillons et les fleurs colorées en papier.

Porte clé Squelette



Objectifs :

Tranche d'Âge : 6 à 10 ans

- Développer la créativité et l'imagination.
- Réaliser une création personnelle en choisissant ses couleurs et ses décorations.
- Développer la motricité fine et la précision grâce à l'enfilage des perles.
- Apprendre à assembler différents éléments pour créer un personnage.
- Découvrir le principe de la récupération et du détournement d'objets.
- Favoriser l'autonomie et la patience.
- Créer un petit objet décoratif sur le thème Halloween / Día de los Muertos.

Matériel :

-Fil nylon ou fil de pêche

-Perles tête de mort

-Ciseaux

Nombre de séances : 1 à 2 séances

-Perles de différentes tailles et couleurs

-Anneaux de jonction

-Petites boîtes ou barquettes pour contenir les perles

Déroulement :

1. Présentation de l'activité

-L'animateur présente quelques exemples de personnages et explique le principe

2. Choix du matériel

-Les enfants choisissent leurs perles et leurs éléments décoratifs.

-On peut mettre le matériel dans plusieurs récipients :

-Perles vertes -Perles rouges

-Perles noires

-Têtes de mort

Cela permet également de travailler le **tri et la reconnaissance des couleurs/formes**.

3. Création du personnage

Les enfants commencent par créer le **bras**.

Ils enfilent différentes perles sur le cordon, puis ajoutent progressivement :

Tête → bras → corps → jambes → accessoires

SOMBRERO MAGNET



Objectifs :

Tranche d'âge : 6-12 ans

- Développer la créativité et la motricité fine.
- Apprendre à modeler, assembler et décorer.
- Découvrir un élément de la culture mexicaine : le sombrero.
- Réaliser un objet décoratif à aimanter sur le frigo.

Matériel:

Nombre de séance: 2

-Pâte autodurcissante. -

-Pinceau.

-Petit aimant.

-Modèle du sombrero.

-Colle.

-Couvercle rond.

-Eau.

-Peinture acrylique jaune et autres couleurs.

-Vernis.

-Pinceaux.

Déroulement :

-Prendre une partie de la pâte autodurcissante et l'étaler.

-À l'aide d'un couvercle rond, découper la pâte pour obtenir la base du sombrero.

-Mettre un peu d'eau au centre de la base à l'aide d'un pinceau.

-Avec le reste de la pâte, réaliser une boule et la poser au centre de la base.

-Avec les doigts, lisser et assembler la boule avec la base jusqu'à obtenir la forme souhaitée du sombrero.

-Placer le magnet sous le sombrero afin qu'il soit intégré à la réalisation et qu'il sèche avec la pâte.

-Laisser sécher le sombrero jusqu'au lendemain.

-Le lendemain, peindre le sombrero en jaune.

-Reproduire les formes et les motifs présents sur le modèle, puis les peindre avec les différentes couleurs.

-Laisser sécher complètement la peinture.

-Appliquer du vernis sur l'ensemble du sombrero afin de protéger la peinture et d'obtenir une belle finition.

-Une fois le vernis sec, vérifier le magnet et le fixer avec de la colle si nécessaire.

Cactus Mexicain



Objectifs :

Tranche d'âges : 6-12 ans

- Développer la créativité et la motricité fine.
- Apprendre à plier, découper, coller et assembler.
- Découvrir l'univers décoratif du Día de los Muertos.
- Réaliser une décoration individuelle.

Matériel :

-Petit pot.

-Vernis.

-Colle.

-Scotch.

-Assiette.

-Peinture acrylique.

-Feuille A4 verte.

-Petits pompons rouges.

-Sel.

-Pinceaux.

-Ciseaux.

-Pique en bois.

-Craies de couleur.

Déroulement :

-Peindre entièrement le petit pot avec la couleur choisie, puis laisser sécher.

-Dessiner et peindre un visage de calavera sur le pot : yeux, nez, bouche et différents motifs décoratifs.

-Une fois la peinture et les décorations sèches, appliquer une couche de vernis sur l'ensemble du pot afin de protéger la réalisation.

-Laisser sécher complètement.

-Prendre une feuille A4 verte et la plier 3 fois. Garder toutes les épaisseurs pliées ensemble.

-Le côté ouvert correspond à la base du cactus.

-Dessiner le patron du cactus sur la feuille pliée.

-Découper le contour du cactus en coupant toutes les épaisseurs en même temps.

-On obtient ainsi 8 cactus identiques.

-Plier chacun des 8 cactus en deux dans le sens de la hauteur.

-Placer le pique en bois au milieu, puis coller les cactus pliés les uns contre les autres pour former un cactus en volume.

-Coller les petits pompons rouges sur le cactus.

-Verser du sel dans une assiette.

-Prendre une craie de la couleur choisie et frotter la craie contre le sel jusqu'à ce que le sel se colore.

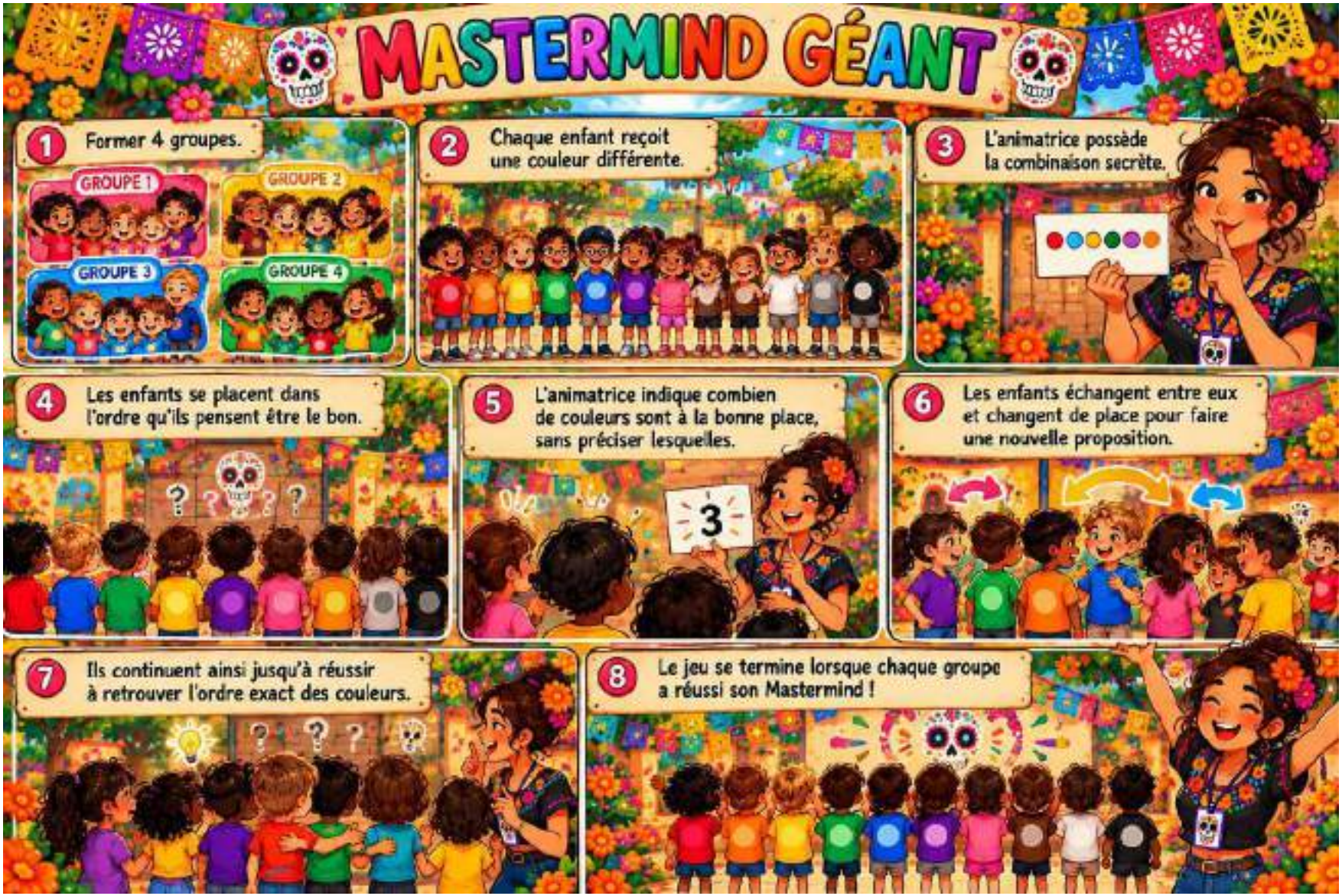
-Placer un morceau de scotch à l'intérieur du pot, sur le trou, afin d'éviter que le sel ne tombe.

-Verser le sel coloré dans le pot.

-Planter le pique en bois dans le sel afin de maintenir le cactus bien droit dans le pot.


Jeux


Le coffre codé
Objectifs
Développer l'observation et la concentration.
Faire travailler la logique et la réflexion.
Favoriser l'entraide et la coopération.
Permettre à chaque enfant de participer.
But du jeu
Les enfants sont répartis en 4 groupes.
Chaque enfant reçoit un petit jeu à réaliser.
En réussissant son jeu, il découvre un chiffre.
Les chiffres trouvés par les enfants d'un même groupe sont ensuite additionnés afin d'obtenir le chiffre final du groupe.
Matériel
Les fiches des différents jeux (mots mêlés, fleurs à colorier, nombres mêlés).
Des crayons de couleur / feutres.
Des feuilles de réponse si besoin.
Une calculatrice (pour l'enseignant si nécessaire).
Un coffre fermé par un cadenas à code.
Déroulement
1 Les mots mêlés
Les enfants doivent retrouver tous les mots cachés dans la grille. Une fois tous les mots trouvés et barrés, ils découvrent un chiffre écrit en lettres. Ils doivent reconnaître le chiffre correspondant.
EXEMPLE
F L E U R S C A
M O R T S O L E
C A N D E L L E
C A L A V E R A
A L E B R I J E
F A M I L L E S
TROIS → 3
2 La fleur à colorier (pour les plus petits)
Les enfants ont devant eux une fleur composée de plusieurs symboles. Ils doivent repérer et colorier les bons symboles en suivant la consigne. Le coloriage permet de faire apparaître un chiffre caché au milieu de la fleur.
EXEMPLE DE CONSIGNE
Colorie les cœurs en rouge.
Colorie les soleils en jaune.
Colorie les fleurs en rose.
Colorie les étoiles en bleu.
EXEMPLE
4
3 Les nombres mêlés
Les enfants doivent retrouver et entourer les nombres demandés parmi de nombreux chiffres mélangés. Une fois tous les bons nombres trouvés, un seul chiffre reste. Ce chiffre est celui que l'enfant doit retenir.
EXEMPLE
2 7 3 5 1 8 4
9 2 6 6 1 5 3
4 8 3 2 7 9 9
5 1 7 2 4 6 8
3 6 9 4 1 8 2
7 5 2 8 3 1 4
6
Fin du jeu
Dans chaque groupe, les enfants additionnent les chiffres obtenus dans tous leurs petits jeux. Chaque groupe obtient ainsi un chiffre final. Lorsque les 4 groupes ont terminé, les quatre chiffres finaux sont additionnés.
Le résultat de cette dernière addition correspond au code du cadenas.
Groupe 1
3 + 4 + 2 = 9
Groupe 2
1 + 6 + 2 = 9
Groupe 3
5 + 2 + 1 = 8
Groupe 4
4 + 3 + 2 = 9
Addition des 4 chiffres finaux :
9 + 9 + 8 + 9 = 35
Le résultat de cette dernière addition correspond au code du cadenas.


MASTERMIND GÉANT
1 Former 4 groupes.
GROUPE 1
GROUPE 2
GROUPE 3
GROUPE 4
2 Chaque enfant reçoit une couleur différente.
3 L'animatrice possède la combinaison secrète.
4 Les enfants se placent dans l'ordre qu'ils pensent être le bon.
5 L'animatrice indique combien de couleurs sont à la bonne place, sans préciser lesquelles.
3
6 Les enfants échangent entre eux et changent de place pour faire une nouvelle proposition.
7 Ils continuent ainsi jusqu'à réussir à retrouver l'ordre exact des couleurs.
8 Le jeu se termine lorsque chaque groupe a réussi son Mastermind !

La thèque en carré

Objectifs

Courir pour esquiver, attraper.

Tranche d'âge

de 6 à 12 ans

But du jeu

Pour l'équipe des lanceur-coureurs :
le coureur n°1 doit faire le tour du carré pendant que son partenaire (coureur n°2) évite les tirs de l'équipe adverse.

Pour l'équipe des chaseurs :
toucher le coureur n°2 avec le ballon avant que le coureur n°1 ait terminé son tour.

Si le coureur n°1 termine son tour sans que le coureur n°2 soit touché, l'équipe A marque **5 points.**

Si le coureur n°2 est touché avant, l'équipe B marque **1 point.**

Déroulement

1. Deux joueurs de l'équipe A se placent au départ.
2. Le coureur n°1 lance le ballon dans le terrain et part faire le tour du carré.
3. En même temps, le coureur n°2 entre dans le cercle central pour éviter les tirs.
4. Les joueurs de l'équipe B récupèrent le ballon et essaient de toucher le coureur n°2.
5. Une fois finie, deux autres coureurs sont désignés.



Matériel



Plots



Ballons

CARACACA

Objectifs

- Développer la réactivité et la vitesse
- Apprendre à anticiper et s'adapter

Tranche d'âge

À partir de 6 ans

Matériel

- 1 espace de jeu dégagé
- 1 ligne de départ (tracée ou imaginaire)
- 1 zone d'arrivée (but) matérialisée (plot, cerceau, ligne...)



Règles du jeu



1. Tous les joueurs se placent alignés sur une ligne.
2. Chaque joueur choisit un nom d'animal et le dit uniquement au meneur (les autres ne doivent pas entendre).



3. Le meneur appelle : « Caracaca sur... (nom d'un animal) ! »
4. Le joueur concerné doit alors : Courir jusqu'au but sans se faire toucher.



5. Les autres joueurs doivent essayer de le rattraper.



6. Le joueur appelé peut :
   - Partir immédiatement
   - Attendre un peu pour surprendre
   - Se déplacer le long de la ligne avant de partir.

7. Si le joueur est touché, il perd 1 point.



Fin du jeu

Le jeu continue avec plusieurs appels.
On peut compter les points :
le joueur avec le moins de points perdus gagne !


Le puzzle de la vieille photo
1
Au début du jeu, les enfants sont répartis en 4 équipes et chaque équipe est dirigée vers son parcours.
ÉQUIPE VIOLETTE
ÉQUIPE JAUNE
ÉQUIPE VERTE
ÉQUIPE BLEUE
2
Au signal de l'animateur, les équipes commencent leur parcours. Elles doivent réaliser les différentes épreuves afin de récupérer les pièces de leur puzzle.
3
À la fin du parcours, une table contient les pièces du puzzle de l'équipe. Chaque équipe récupère ses pièces.
4
Les enfants observent les formes et les détails des pièces afin de les placer correctement sur leur affiche de puzzle.
5
Chaque équipe reconstitue une partie de la vieille photo. Une affiche vide indique l'emplacement des pièces pour les aider.
6
Une fois leur puzzle terminé, les équipes attendent que les autres finissent.
ÉQUIPE VIOLETTE
ÉQUIPE JAUNE
ÉQUIPE VERTE
ÉQUIPE BLEUE
7
Lorsque les 4 équipes ont terminé leur puzzle, elles se réunissent pour assembler les 4 parties et retrouver la vieille photo complète.
8
Lorsque les 4 parties sont correctement assemblées, la vieille photo apparaît entièrement !
Objectifs
Développer la communication et l'écoute au sein de l'équipe.
Encourager la persévérance face aux difficultés.
Créer une dynamique collective puisque les 4 équipes doivent finalement réunir leurs puzzles.
Matériel
4 tables pour déposer les pièces
1 vieille photo imprimée en grand format
Des pièces de puzzle découpées à partir de la photo
4 affiches de puzzle vides
Nombre de séances
1 séance


La chasse aux pétales mystérieux
1
L'ancrement : une courte histoire est racontée aux enfants, puis chaque équipe reçoit l'alphabet morse et sa première enveloppe.
ALPHABET MORSE
2
L'équipe décode l'enveloppe en morse pour découvrir le nom du lieu à rejoindre.
SALLE CELIA !
3
L'équipe se rend sur place et y cherche 3 pétales cachés.
4
L'équipe retourne à la base commune, dans la cour, et pose ses 3 pétales sur la fleur de son équipe.
5
Elle décode l'enveloppe suivante et repart, jusqu'à avoir visité les 4 lieux et réuni les 12 pétales.
x12 pétales
6
Bilan : une fois les 4 fleurs complètes, elles sont exposées ensemble dans la cour.
ÉQUIPE VIOLETTE
ÉQUIPE JAUNE
ÉQUIPE VERTE
ÉQUIPE BLEUE
Les 4 lieux de recherche
Hall d'entrée
Salle Celia
Bibliothèque
Salle Stacy
4 équipes
VIOLETTE
JAUNE
VERTE
BLEUE


Aduana Mexicana
Los Aduaneros contra los Bandidos
« Les douaniers contre les bandits »
ADUANTED
ADUANEROS
WANTED
BANDIDOS
1 Les enfants sont répartis en 4 équipes, chacune avec une couleur.
ÉQUIPE VIOLETTE
ÉQUIPE JAUNE
ÉQUIPE VERTE
ÉQUIPE BLEUE
2 À chaque manche, certaines équipes sont Aduaneros (douaniers) et les autres sont Bandidos.
ADUANEROS
BANDIDOS
3 Les Bandidos doivent transporter un morceau de papier caché sur eux et traverser la zone sans être capturés.
4 Les Aduaneros doivent attraper les Bandidos et retrouver leur morceau de papier grâce à 3 questions maximum.
Est-il sur ton bras ?
Est-il dans une poche ?
Est-il derrière toi ?
5 Le Bandidos doit répondre uniquement par OUI ou NON.
Est-il sur ton bras ?
OUI
NON
6 Si l'Aduaneros trouve le papier : le Bandidos retourne dans son camp et le morceau est rapporté à son équipe.
RETOUR AU CAMP
7 Si l'Aduaneros ne trouve pas le papier : le Bandidos est libéré et peut continuer sa traversée.
Tu es libre !
8 Chaque équipe doit récupérer plusieurs morceaux pour reconstituer son énigme et trouver le lieu mystère !
Je monte ... sans prendre ... les escaliers ... Qui suis-je ?
L'ascenseur !
Objectifs
Développer la stratégie et la réflexion.
Favoriser la coopération et l'entraide au sein de l'équipe.
Développer la rapidité et l'agilité grâce aux déplacements.
Apprendre à respecter des règles et des consignes.
Développer l'observation et la mémoire.
Encourager la communication entre les enfants.
Favoriser l'esprit d'équipe et le fair-play.
Permettre aux enfants de se dépenser tout en s'amusant.
Développer la prise de décision et l'adaptation aux situations de jeu.
Matériel
Papier
Plots
Nombre de séances
1 séance
Tranche d'âge
6 / 12 ans
Exemples d'énigmes
Je monte sans escaliers. Qui suis-je ? L'ascenseur
Où dorment les livres ? Ancienne bibliothèque
Où les profs souffrent ? Salle de pause des professeurs
Où Stacy prépare ses activités ? Salle de l'animatrice Stacy

Dauphin-Dauphine

À partir de : 7 ans

Durée : 40 min

Objectifs :
- Stratégie
- Apprentissage des prénoms
- Course

Matériel :
Ballon, plots

But du jeu

Être le dernier participant en jeu : le Dauphin ou la Dauphine.



Déroulement du jeu

1. Au début, un joueur a le ballon. Les autres participants se placent librement autour de lui.



2. Le joueur lance le ballon en chandelle et crie au choix le prénom d'un autre joueur.



3. Le joueur appelé devra rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. S'il réussit, c'est à lui de lancer le ballon dans les mêmes conditions.



4. Si le ballon touche le sol, le joueur appelé devra crier « STOP ! » dès qu'il aura attrapé le ballon.



5. À ce signal, tous les joueurs doivent s'immobiliser (en statue).



6. Le joueur en possession du ballon a alors le droit de faire trois pas et d'essayer de toucher, en lançant le ballon, l'un des joueurs immobilisés au choix. Avant de tenter de toucher le joueur avec le ballon, il doit annoncer à haute voix le prénom de sa cible.



7. S'il réussit, il élimine le joueur touché ; s'il rate, il est lui-même éliminé.



Attrape la balle

Objectifs

- Rapidité et stratégie
- Découverte d'un nouveau jeu

Tranche d'âge

De 6 à 12 ans
8 joueurs et plus

Matériel

Des plots pour limiter le terrain et un ballon



But du jeu

Toucher les joueurs de l'équipe adverse avec le ballon pour les envoyer en prison, puis libérer ses coéquipiers.
Une équipe gagne quand tous les joueurs adverses sont dans la zone des prisonniers.



Règles du jeu

1. Le terrain est divisé en 2 parties.



2. Derrière chaque terrain, il y a une zone pour les prisonniers (zone des joueurs touchés).



3. Pour éliminer un adversaire, il faut le toucher avec le ballon. Si un joueur est touché, il va derrière le terrain adverse.



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



5. Si le prisonnier attrape le ballon, il est libéré. Il revient directement sur son terrain.
Une fois libéré, le joueur ne retourne en prison que s'il est touché à nouveau.



6. Une équipe gagne quand tous les joueurs adverses sont dans la zone des prisonniers.



L'équipe gagnante est celle qui réussit à mettre tous les joueurs adverses dans la zone des prisonniers !