

Vacances d'Automne 2025

Du lundi 20 au vendredi 31 octobre

Apprendre en jouant !!!!

Les vacances d'automne approchent, offrant une parenthèse bienvenue pour renouer avec la nature alors que les journées s'adoucissent avec les couleurs chaudes.

La première semaine : Amusons-nous avec nos 5 sens.

Cette semaine sera basée sur le fait de permettre aux enfants de découvrir et d'expérimenter leurs 5 sens (la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût) au travers d'activités ludiques, sensorielles, créatives et collectives.

Une semaine riche de partage, d'entraide, de coopération en perspective.

La deuxième semaine : Halloween et ses petits monstres ...

Halloween est la fête anglophone par excellence, qui enchantent les enfants. C'est l'occasion de se laisser aller à sa créativité et de s'amuser comme des fous.

Halloween est une période magique pour les enfants avec des déguisements effrayants, des décorations lugubres, et bien sûr des bonbons ... Cette fête est attendue avec impatience.

Mais pour que cette fête soit vraiment inoubliable, il est essentiel de prévoir des activités qui sauront capturer les petits monstres.

Objectifs pédagogiques

Développer l'imagination, la créativité des enfants : les ateliers créatifs offrent une abondance d'avantages éducatifs

Améliorer les compétences sociales en travaillant en groupe, favoriser la coopération, la collaboration, la complicité entre les enfants ...

Favoriser l'autonomie et la confiance en soi, l'entraide



Créer une atmosphère de détente au quotidien ... veillée la semaine d'Halloween désirée par les enfants

Moyens

Proposer des jeux, des activités créatives adaptées à l'âge des enfants mais aussi des jeux d'équipe, des sports collectifs.

L'imaginaire est une faculté précieuse : jeux de rôles, histoires fantastiques, les enfants font preuve d'une imagination débordante. Celle-ci est nécessaire dans leur développement. Il est important de l'encourager et de la favoriser. Elle est propre à chacun.

Les activités artistiques et créatives permettent aux enfants d'exprimer leur créativité et d'élaborer leur sens artistique. Ces animations stimulent l'imagination, renforcent la confiance en soi et encouragent la pensée divergente

Le plaisir est une valeur qui peut s'exprimer au quotidien ... Il est plus facile d'apprendre et de se développer par le jeu, par des activités créatives, par des ateliers culinaires.

Les jeux ne sont pas seulement un moyen de divertir les enfants mais aussi une excellente occasion de stimuler leur imagination et de renforcer l'esprit d'équipe.

Pour la semaine sur Halloween : chasse au trésor, chaises musicales monstrueuses, course de balais, le jeu des boîtes mystères

Des animations sportives représentent une composante cruciale des activités. Elles donnent aux enfants la possibilité de perfectionner leur coordination motrice et d'améliorer leur condition physique. Que ce soit par le biais de jeux de ballons ou d'activités en solo. Ces animations favorisent le travail en équipe, la collaboration, compétition amicale. Elles aident les enfants à prendre conscience de leur corps.

Des jeux de société mis à la disposition des enfants, constituent des éléments importants. Ils stimulent leur intelligence et leur habilité à collaborer ensemble. En participant à ces jeux de société, les enfants acquièrent la capacité de respecter les règles, de prendre des décisions.

Organisation

- Public ciblé : enfants âgés de 3 à 11 ans
- Durée du programme : 10 jours de 07h30 à 18h30
- Effectif :
- Encadrement : équipe de 4 animateurs
- Lieu : centre de loisirs La Sirène avec accès à un espace extérieur sécurisé, une salle polyvalente, coin créatif et city stade

Programme



1. LA DIRECTION DU CENTRE

S'ENGAGE À :

- Faire respecter les consignes de sécurité que ce soit dans ou en dehors du centre
- Faire respecter les consignes et la discipline à tout moment de l'activité
- Connaître les objectifs et le déroulement de l'animation
- Suivre et participer attentivement aux activités menées par l'animateur pour pouvoir en faire une évaluation à la fin des séances
- Mettre à disposition le matériel nécessaire aux interactions
- Exploiter entre et après les séances les notions abordées lors des interventions

2. L'ANIMATEUR

S'ENGAGE À :

- Définir en amont avec l'animateur les objectifs pédagogiques, le contenu de l'intervention et les outils utilisés afin de s'adapter au mieux au niveau et au besoin des élèves
- Mener une animation de qualité en respectant tous les objectifs pédagogiques définis auparavant
- Coordonner différents groupes s'il y a plusieurs ateliers
- S'adapter au niveau des enfants que ce soit en langage ou en activité
- Motiver les enfants pour un meilleur investissement et une meilleure compréhension
- Intervenir en cas de non-respect des consignes liées à l'activité lors des interventions



3. LE FONCTIONNEMENT DU CENTRE

1. JOURNEE TYPE



2. LES DIFFERENTS TEMPS DE REPAS

Durant le temps du midi (12h00 – 13h00), les enfants mangent au restaurant scolaire.

Les temps de repas sont organisés de manière à inviter les enfants à goûter à tous les aliments pour une éducation alimentaire équilibrée.

Le repas est un moment convivial et respectueux. Pour cela l'enfant doit se sentir en sécurité et avoir la possibilité de vivre ce moment à part entière.

Les animateurs sont présents avec les enfants du début jusqu'à la fin du repas.

Le repas est un moment privilégié de discussion et d'échanges.

Le moment du goûter est l'occasion de faire un bilan journalier avec les enfants.

L'animateur veille à ce que chaque enfant s'exprime. Il tient compte des remarques dans ses préparations futures.

3. LE TEMPS D'ACCUEIL

L'animateur est disponible, garant de la sécurité affective et de la sécurité physique au fur et à mesure de l'arrivée des enfants.

Il garantit que chaque enfant puisse participer aux ateliers de son choix en mettant en place des règles de vie.

4. LES ACTIVITES

L'activité au sein de l'accueil de loisirs se fait en fonction des objectifs pédagogiques, elle reste cependant ouverte en prenant en compte l'envie de l'enfant.

Les activités sont adaptées à l'âge, aux capacités, aux besoins et au rythme de l'enfant.

L'animateur est référent : le rangement fait partie intégrante de l'activité et sa préparation est réalisée en amont.

Un retour au calme est nécessaire après l'activité.



5. L'ÉVALUATION DU PROJET CONCERNANT LES VACANCES

Le temps de l'évaluation est important parce qu'il permet de mieux comprendre ce qui a été réussi, mais aussi de faire le point sur les erreurs commises pour améliorer les actions futures. L'évaluation est un acte important pour les projets à venir. Elle nécessite une prise de recul par rapport au quotidien, constater si les objectifs visés par le projet pédagogique ont été atteints, si les moyens mis en œuvre ont été suffisants et efficaces.

L'évaluation est réalisée à partir des données et retours des différents acteurs concernés



PROGRAMME

AMUSONS NOUS AVEC NOS 5 SENS
SEMAINE DU 20 AU 24 OCTOBRE

Lundi 20 : l'ouïe
Création d'instruments de
musique : bâton de pluie,
tambourin
Parcours sonore et grand
jeu musical

Mardi 21 : la vue

Fabrication de paire de
lunette, thaumatrope
Chasse aux objets

Mercredi 22 : l'odorat
Création de pots sensoriels
Chasse au trésor

Jeudi 23 : le toucher

Petites mains en couleur,
boîte à toucher
Grand jeu sur le langage
des signes

Vendredi 24 : le goût
Visage fruité,
Grand jeu et dégustation à
l'aveugle





Semaine du 27 au 31 octobre

Difficile d'échapper aux citrouilles, aux sorcières ... entre frayeur et amusement, viens fêter Halloween comme il se doit avec un décor lugubre, des créations, des histoires et plein de bonbons



Lundi 27 octobre : une touche de charme étrange avec un bel arbre et des squelettes enjoués et dansants ... **décor** Jeu ... course aux balais



Mardi 28 octobre : Amuse-toi à faire voler ta sorcière sur son balai par une nuit de pleine lune ... un peu effrayant !!! ... quiz

....

Mercredi 29 octobre : Grand jeu ...

Atelier cuisine «les p'tits cuistots» pour notre **veillée** ...comme au cinéma.... **projection d'un film**



Jeudi 30 octobre : Décore ta **boîte à bonbons** et hop la magie d'Halloween opère ... Jeu ... seras-tu relever les défis d'Halloween ?...

Vendredi 31 octobre : Enfile ton **déguisement** pour une «**Halloween party**» chasse aux bonbons

