



www.porteseureliennesidf.fr

Portes Euréliennes
d'Île-de-France
communauté de communes



ACCUEIL DE LOISIRS : LES COPAINS D'ABORD

Directrice : Apolline NICOLAS

Adresse : Rue des Dolmens 28 130 Changé/Saint Piat

Téléphone :
Port. : 06 33 69 43 91

Courriel : alsh.changeprimaire@porteseureliennesidf.fr

Horaires d'accueil : 7h à 9h30 et de 16 h 30 à 19h
Hioraires d'ouvert : 7h - 19h



Portes Euréliennes
d'Île-de-France
communauté de communes

Les copains d'abord

Saint-Piat

PROGRAMME





L'Ogre s'est échappé du livre des contes !

Thème de la semaine

Après une balade en forêt, les enfants découvrent un mystérieux livre de contes abandonné au milieu des bois. En l'ouvrant, ils constatent avec stupeur qu'un personnage s'est échappé de ses pages : un ogre !

Profitant de la balade, l'ogre a réussi à sortir du livre et s'est enfui dans le monde réel. Depuis, il rôde dans les environs et cherche à retrouver les autres personnages des contes pour les empêcher de retourner dans leur histoire.

Aventure
Énigmes
Entraide
Contes

Le fil rouge de la semaine

Les enfants vont devenir de véritables apprentis héros et gardiens des contes. Tout au long de la semaine, ils devront relever des défis, résoudre des énigmes, retrouver des indices et aider différents personnages de contes afin de découvrir où se cache l'ogre. Chaque jour, l'histoire avance et apporte un nouvel élément permettant aux enfants de se rapprocher de lui.

Lundi

La découverte du livre



Après la balade en forêt, les enfants découvrent le livre des contes et apprennent que l'ogre s'est échappé. Le livre est désormais incomplet et plusieurs pages ont mystérieusement disparu.

→ Création des équipes de gardiens des contes, fabrication d'éléments de costume, découverte des personnages et premières épreuves.

Mardi

Les contes sont chamboulés



L'évasion de l'ogre a complètement bouleversé le monde des contes : les personnages ne sont plus à leur place et certaines histoires sont mélangées.

→ Jeux autour des contes, activités créatives, défis et petites énigmes pour aider les personnages à retrouver leur histoire.

Mercredi

Sur les traces de l'ogre



De nouveaux indices apparaissent : traces de pas, objets abandonnés, messages mystérieux... Les enfants comprennent que l'ogre n'est pas très loin.

→ Chasse aux indices, parcours, jeux de piste et défis permettant de reconstituer progressivement la piste de l'ogre.

Jeudi

La préparation de l'affrontement



Les enfants découvrent que l'ogre ne pourra être renvoyé dans son livre qu'en réunissant plusieurs éléments magiques nécessaires pour ouvrir la dernière page.

→ Grands défis collectifs, fabrication d'accessoires, préparation des « armes » symboliques des héros, entraînement et récupération des derniers éléments.

Vendredi

L'affrontement final avec l'ogre



C'est le grand jour ! Les enfants ont enfin retrouvé la trace de l'ogre. Mais celui-ci refuse de retourner dans son livre... Pour le vaincre, les enfants devront coopérer, réussir différentes épreuves, résoudre les énigmes et retrouver les éléments nécessaires pour ouvrir le livre des contes.

→ Le grand jeu permettra de reprendre tous les éléments découverts pendant la semaine et constituera l'aboutissement de l'histoire.

La fin... ou presque !

Une fois toutes les épreuves réussies, les enfants parviennent à réunir les éléments magiques et affrontent symboliquement l'ogre. Grâce à leur courage et surtout à leur entraide, ils réussissent à le renvoyer dans le livre.

Le livre se referme... et les contes retrouvent leur place.

Mais avant de partir, une dernière page apparaît mystérieusement dans le livre...

« Merci, gardiens des contes. Mais sachez-vous... dans un livre de contes, une histoire peut toujours recommencer... »

Les intérêts pédagogiques

Ce thème permet de travailler naturellement :

- L'imaginaire et la créativité à travers l'univers des contes
- La coopération et l'entraide, notamment lors des épreuves du vendredi
- La confiance en soi en permettant à chaque enfant de prendre un rôle dans l'aventure
- L'expression orale avec les histoires, personnages et énigmes
- La motricité avec les parcours, jeux de poursuite et défis
- La découverte de la nature grâce à la balade en forêt et à la recherche d'indices
- La vie collective avec la création d'équipes et la réalisation d'une aventure commune.



Bienvenue au Manoir des Monstres !

Thème de la semaine

Dès le lundi matin, les enfants découvrent une étrange nouvelle : le centre de loisirs n'est plus tout à fait le même... Durant la nuit, il s'est transformé en un mystérieux manoir peuplé de monstres de tout genre !

Dans ce manoir, chaque enfant est invité à devenir un véritable monstre et à préparer, tout au long de la semaine, son propre déguisement de monstre.

Mais attention... le grand Bal des Monstres aura lieu le vendredi soir ! Pour pouvoir y participer, les enfants devront préparer leur costume, décorer le manoir et relever différentes missions et défis tout au long de la semaine.

Imaginaire
Créativité
Aventure
Partage
Fête !

Le fil rouge de la semaine

Tout au long de la semaine, les enfants vont créer leur monstre, préparer leur déguisement, décorer le manoir et relever des défis pour être prêts pour le grand Bal des Monstres !

Lundi

Bienvenue au Manoir !



Les enfants découvrent la transformation du centre en manoir à monstres. Une lettre mystérieuse leur annonce qu'un grand bal sera organisé en fin de semaine.

Ils découvrent les différentes pièces du manoir et font connaissance avec les habitants : fantômes, vampires, sorcières, créatures étranges, monstres rigolos...

→ Création de leur carte de monstre, choix de leur personnage et premières activités pour commencer leur déguisement.

Mardi

La fabrique des monstres



Le manoir a besoin de nouveaux habitants ! Les enfants commencent à créer les différents éléments de leur costume : masques, oreilles, dents, cornes, capes, accessoires, maquillage...

→ Ateliers créatifs permettant à chaque enfant de personnaliser son monstre selon son imagination.

Mercredi

Les secrets du manoir



Les manes étranges commencent à se produire dans le manoir... Des bruits mystérieux, des objets qui disparaissent et des messages laissés par les monstres.

Les enfants doivent partir à la découverte des secrets du manoir et relever différentes épreuves.

→ Chasse aux indices, parcours de monstres, jeux collectifs, défis sensoriels et activités permettant de poursuivre la préparation du bal.

Jeudi

Préparatifs du grand Bal



Le grand bal approche ! Mais le manoir n'est pas encore prêt... Les enfants participent à la décoration des différentes salles : toiles d'araignées, fantômes, chauves-souris, monstres, portraits mystérieux... Ils terminent également leurs costumes et peuvent préparer des éléments pour le bal : invitations, décorations, musique, accessoires, petits objets de fête...

→ Une journée consacrée aux derniers préparatifs et à la personnalisation du manoir.

Vendredi

Le grand Bal des Monstres !



C'est enfin le grand jour ! Le centre est entièrement transformé en Manoir des Monstres. Les enfants enfilent leurs costumes et deviennent officiellement les habitants du manoir.

Avant le bal, ils peuvent participer à différentes animations : défilé des monstres, jeux musicaux, défis, parcours, élection de catégories amusantes (le monstre le plus drôle, le plus original, le plus impressionnant, etc.), sans compétition entre eux.

Puis vient le moment tant attendu : le Bal des Monstres ! Musique, danse, jeux, ambiance mystérieuse et goûter festif viennent clôturer cette semaine.

Une idée forte pour l'ambiance

Tout au long de la semaine, le centre peut se transformer progressivement. Chaque jour, les enfants ajoutent leurs créations à la décoration du centre. Ainsi, le lundi le manoir est encore mystérieux et presque vide, puis il devient progressivement de plus en plus monstrueux jusqu'au vendredi.

On peut également installer une grande porte de manoir à l'entrée du centre avec un panneau :

BIENVENUE AU MANOIR DES MONSTRES

Ici vivent d'étranges créatures... Osez-vous entrer ?

Et chaque matin, un petit message du « propriétaire du manoir » peut être découvert pour lancer la journée.

Objectifs pédagogiques

Ce thème permet de travailler :

- L'imaginaire et la créativité, en permettant aux enfants d'inventer leur propre monstre.
- L'expression artistique, à travers la création des costumes et de la décoration.
- L'autonomie, notamment dans la réalisation et la personnalisation des déguisements.
- La coopération, avec la transformation collective du centre.
- L'expression corporelle, grâce aux jeux, danses et activités du bal.
- La confiance en soi, en permettant à chacun de présenter son personnage et son costume.
- La vie collective, avec la préparation d'un événement commun.
- La valorisation de chaque enfant, puisque chaque monstre peut être différent et original.