



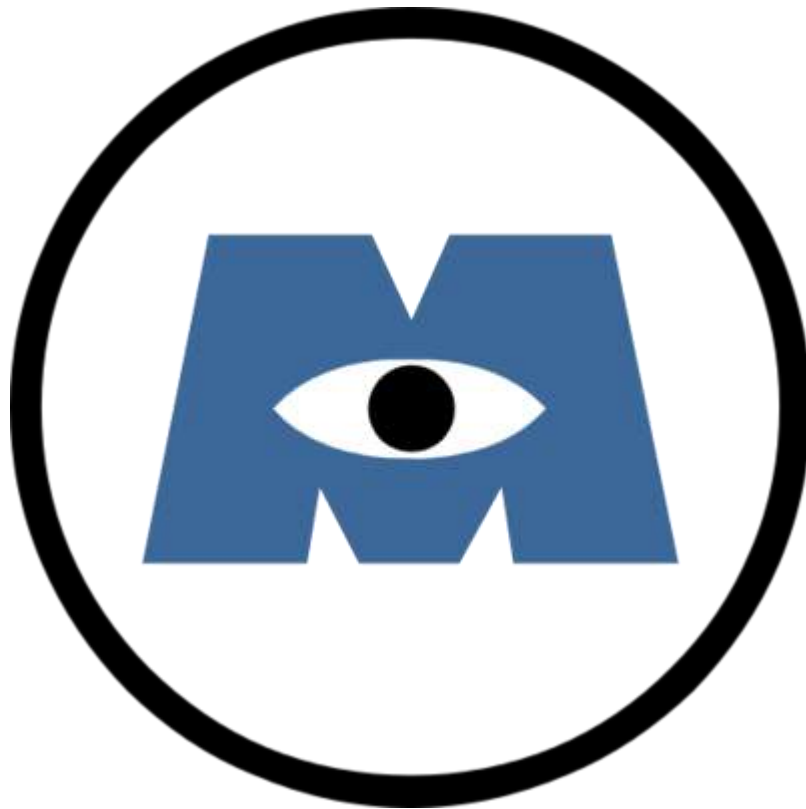
ACCUEIL DE LOISIRS MATERNEL

PORT LA NOUVELLE



VACANCES AUTOMNE

2023



RIRE

NOUS FAISONS ~~PEUR~~ ET NOUS LE FAISONS BIEN

Grâce à Bouh,
Sully et Bob ont découvert que le rire des enfants
est dix fois plus efficace que leurs cris de peur.
La Monstres et Cie à commencé à recycler
les rires pour alimenter la ville de Monstropolis.
Pendant les vacances,
les enfants seront stagiaires à l'usine
MONSTRES & CIE
pour devenir des blagueurs d'élite
(nouveau nom des terreurs).



Les horaires de 7h45 à 18h

- 7h45 - 8h50 : accueil du matin (accueil échelonné)
- 8h50 - 9h10 : accueil
- 11h50 - 12h : départ des enfants ne mangeant pas à la cantine
- 13h50 - 14h : accueil des enfants ne mangeant pas à la cantine
- 16h50 - 17h : départ
- 17h - 18h : accueil du soir (départ échelonné)

Les parents ne sont pas autorisés à entrer dans l'école (ni dans la cour de l'école).

Les familles ont la possibilité de laisser leurs enfants à la cantine ou non.

Si des enfants ne restent pas à la cantine ils devront être récupérés de 11h50 à 12h.

L'ouverture du portail l'après-midi est de 13h50 à 14h,

aucune arrivée les jours de sortie.

A l'exception

des enfants fiévreux ou malades sur la structure

des rendez-vous médicaux

rendez-vous de la famille dû à des décisions du juge aux affaires familiales.

Un certificat médical ou un justificatif devra être fourni.

De plus pour tous les départs une décharge devra être signée.

Dans le cadre des activités de l'accueil de loisirs maternel,
veuillez s'il vous plaît fournir

TOUS les jours à votre enfant dans UN SAC A DOS
(PAS DE SAC A ROULETTES NI SAC A FICELLES) :



Gourde ou bouteille d'eau



Baskets fermées, chaussettes et tenue de sport

(ne pas mettre de vêtements neufs car activités manuelles)



Goûter

Un change est demandé pour TOUS les enfants.

Ces affaires sont obligatoires pour le bien-être et la sécurité de vos enfants !

En l'absence de ces affaires, votre enfant ne pourra pas participer à certaines activités.

Pour les petits, possibilité de mettre un doudou et/ou une sucette pour la sieste.

Veillez ne pas mettre le doudou et la sucette lors des sorties pour éviter toute perte.

Pour les enfants ayant besoin de couches y compris à la sieste veuillez nous en fournir.

Pour chaque vacances, veuillez nous amener une bouteille d'eau de 1,5 l

et un paquet de lingettes.

Veillez marquer les affaires au nom de votre enfant.

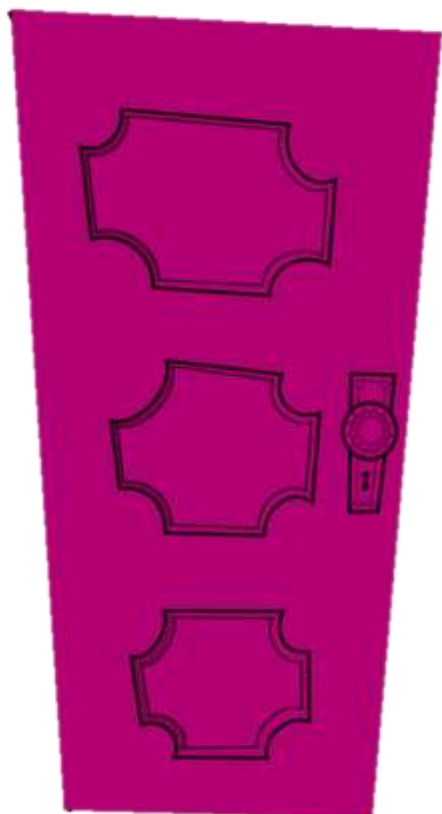
Lors de changement de n° téléphone, d'ajout de personne habilitée à récupérer votre enfant,

Pensez à nous le communiquer.

Merci

LES SORTIES





MERCREDI 25 OCTOBRE

PARC DE THEÏL

PIQUE-NIQUE

RENDEZ-VOUS 8H

RETOUR 18H

TENUE DE SPORT ET BASKETS



VENDREDI 27
OCTOBRE

CINEMA

La Pat' Patrouille : La Super
Patrouille

HORAIRE HABITUEL





LUNDI 30 OCTOBRE

JUMP STORY

REPAS OFFERT

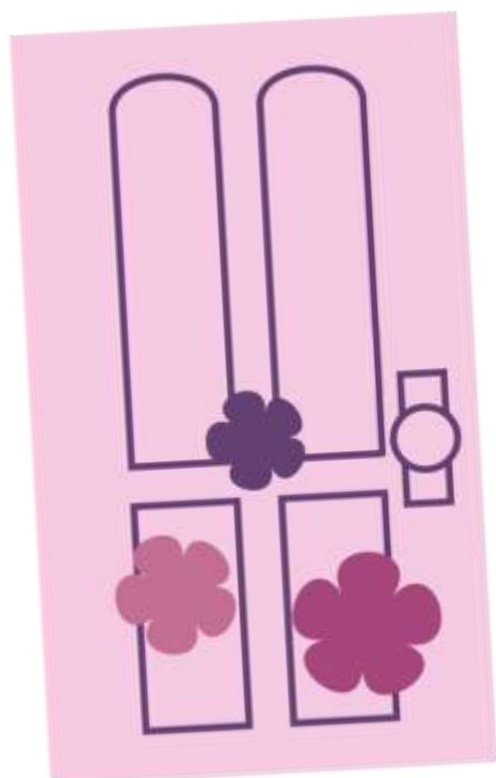
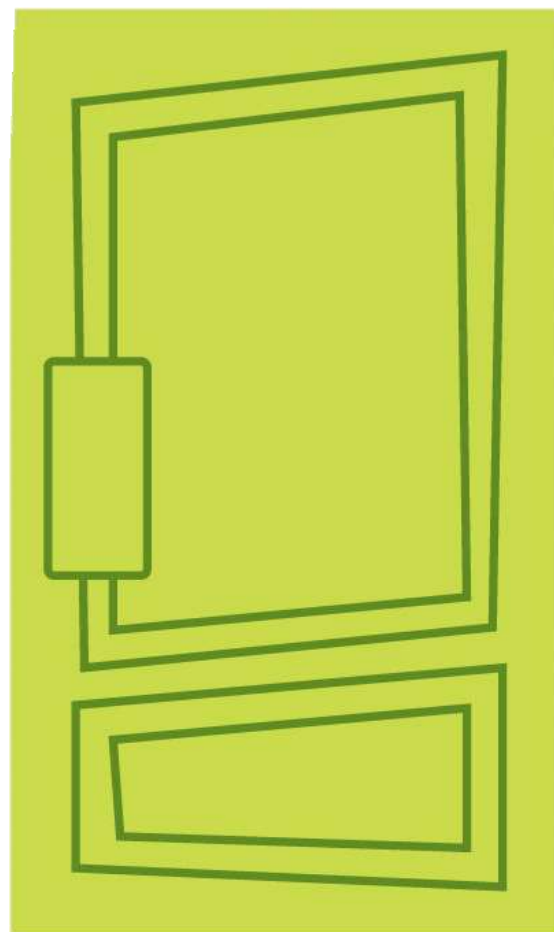
PAR L'ACCUEIL DE LOISIRS

RENDEZ-VOUS 8H45

RETOUR 17H

TENUE DE SPORT, BASKETS

CHAUSSETTES



JEUDI 2 NOVEMBRE

**ELEVEN SPORT
GAME**

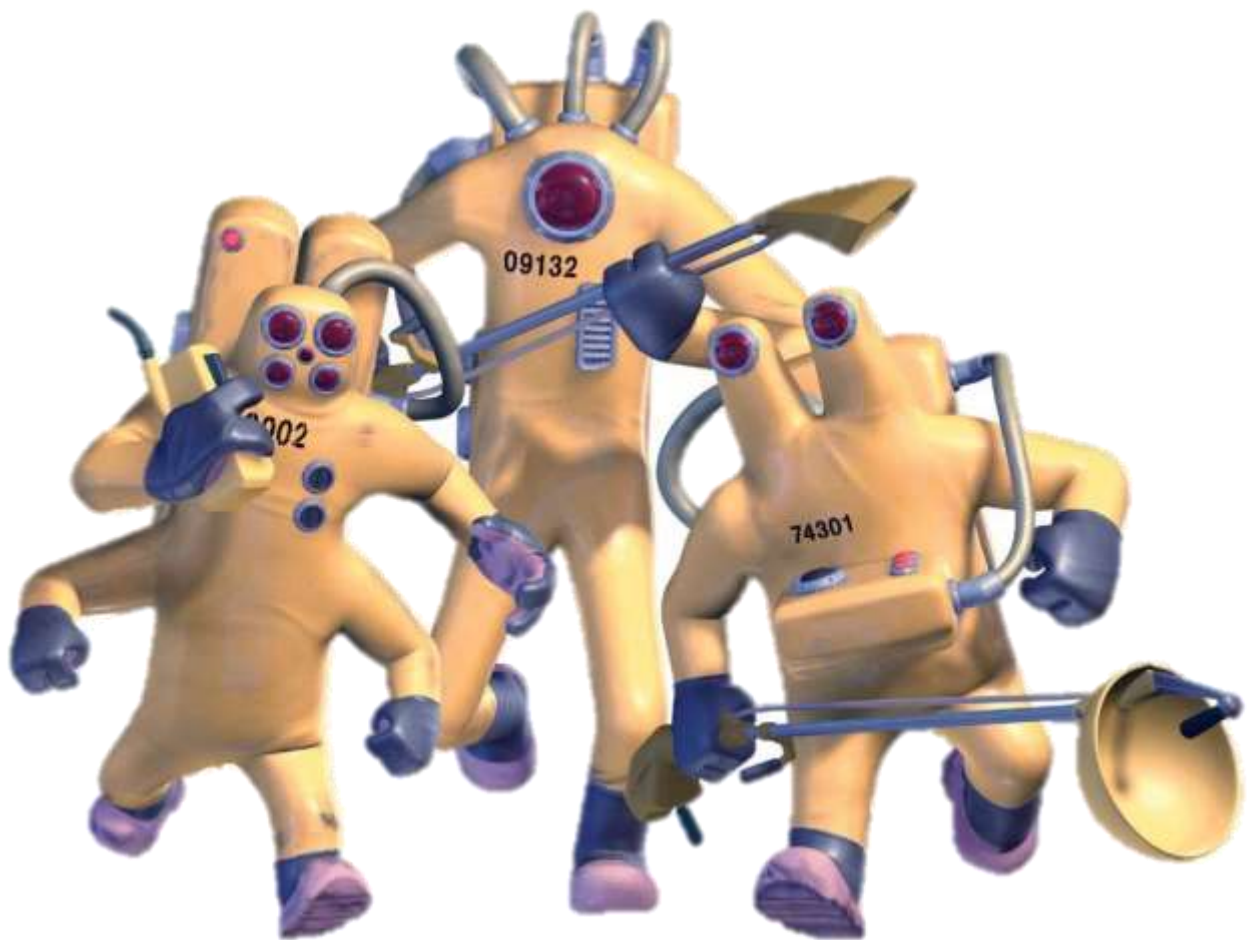
PIQUE-NIQUE

HORAIRES HABITUEL

TENUE DE SPORT ET BASKETS



LES TEMPS FORTS



FETE DE LA TROUILLE

**SOIREE
D'HALLOWEEN
SUR RESERVATION**

MARDI 31 OCTOBRE

SOIREE D'HALLOWEEN

DE 19H à 21H30

**POUR TOUS LES ENFANTS INSCRITS
PENDANT LES VACANCES**

REPAS OFFERT PAR L'ACCUEIL

DE LOISIRS

VENIR DEGUISE



LA MONSTRE ACADEMIE

VENDREDI 3 NOVEMBRE

GRAND JEU

PIQUE-ŒIL

HORAIRES HABITUELS



LES PROJETS



PARC DE THEIL

PIQUE-NIQUE

RENDEZ-VOUS 8H MAXIMUM - RETOUR 18H

Objectifs

Passer un agréable moment, s'amuser et créer des souvenirs

Date

Le mercredi 25 octobre 2023

Lieu

Parc le Theil rue de la Lavogne

34520 Le Caylar

Public

52 enfants et 7 animateurs

Matériel

Pour les animateurs

Pique-nique et carte d'identité - tee-shirt de couleur rose

Fiche de liaison de chaque enfant, trousse de secours, PAI, cahier d'appel / de décharge / d'infirmerie,

chaises de couleurs différentes pour chaque groupe

3 listes d'appel (1 pour le chauffeur de bus, 1 pour les animateurs et 1 qui reste sur la structure)

couches / gants / lingettes et changes, bouteilles d'eau

bon de commande, moyens de communication

Pour les enfants

Tenue de sport et baskets, pique-nique, goûter et bouteille d'eau

Déroulement

Les enfants devront être sur la structure à 8H maximum.

A l'arrivée des enfants les animateurs vérifieront qu'ils ont bien le pique-nique.

L'appel sera fait avec les listes d'appel et les fiches de liaison.

Nous prendrons le bus en direction du Parc de Theil à Le Caylar.

(Voir projet pédagogique concernant le déplacement en bus).

Arrivé sur place, le bon de commande sera donné à l'accueil de la structure

et nous poserons nos affaires dans l'espace qui nous est réservé.

Nous diviserons le groupe en deux et les enfants seront équipés de chasubles de la couleur de leur groupe.

Un guide accompagnera chaque groupe tout au long de la journée durant laquelle nous irons :

- A la découverte de plus d'une centaine d'animaux, promenade dans un parc boisé de 11 hectares.
 - Au labyrinthe de la sorcière

(visite de la maison de la sorcière du parc où elle nous lancera un défi pour pouvoir sortir de son labyrinthe ! Si nous trouvons le code la porte de sortie s'ouvrira et nous serons libres sinon ... nous devons dormir dans le labyrinthe).

- Ecouter l'histoire qui nous permettra d'accéder à la forêt magique

(Un soir, les animaux de la forêt, faisaient beaucoup de bruit, la sorcière du parc les a transformé en statues ! Partons à la recherche d'une trentaine d'animaux pétrifiés de la faune sauvage du Larzac, si nous les trouvons tous, peut-être que nous pourrons les libérer grâce au passage magique !)

- Profiter des jeux (tyrolienne, toboggans, parcours de motricité...).

Le pique-nique sera pris dans un espace ombragé ou abrité selon la météo.

Avant de reprendre le bus les enfants goûteront et nous partirons à 16H vers la structure

pour y être aux alentours de 18h.

Un sms sera envoyé en cas de retard.

Évaluation

Les enfants auront passé un agréable moment, se seront amusés et auront créé des souvenirs.





La Pat' Patrouille : La Super Patrouille

Résumé :

Lorsqu'une météorite magique s'écrase sur Adventureville, elle donne à la Pat' Patrouille des pouvoirs, les transformant en Super Patrouille ! Pour Stella, la plus petite membre de l'équipe, avoir des pouvoirs est un rêve qui devient réalité. Mais les choses dégénèrent lorsque Monsieur Hellinger, l'ennemi juré de nos amis, s'évade de prison et s'associe à un savant fou afin de voler et de s'accaparer ces nouveaux pouvoirs. Le destin d'Adventureville est désormais en jeu, la Super Patrouille doit arrêter les super-vilains avant qu'il ne soit trop tard. Stella va découvrir que même le plus petit des chiens peut faire la plus grande des différences.

Objectifs :

Passer du bon temps

Date :

Vendredi 27 octobre matin

Lieu :

Cinéma des Corbières - Sigean

Public :

Tous les enfants - 6 animateurs

Matériel :

Pas de doudou, ni de sucette.

Les animateurs :

Le tee-shirt de couleur rose, leur pièce d'identité

Dans le sac du groupe : la trousse de secours et PAI, les fiches de liaison, le bon de commande,

le cahier d'appel et une liste des enfants et des animateurs pour le chauffeur,

les cahiers de décharge et d'infirmerie, le téléphone portable, des changes/couches/lingettes/gants.

Évaluation :

Les enfants auront passé du bon temps.

DES
POUVOIRS
DE WOUF



JUMP STORY

REPAS OFFERT PAR L'ACCUEIL DE LOISIRS

RENDEZ-VOUS 8H45 MAXIMUM - RETOUR 17H

Objectifs

Passer un agréable moment

Développer la motricité

Date

Le lundi 30 octobre 2023

Public

47 enfants + 6 animateurs

Lieu

Jump Story 4 rue Levasseur - 66 000 Perpignan

Matériel

Pour les animateurs

Carte d'identité - tee-shirt de couleur bleue

Fiche de liaison de chaque enfant, trousse de secours, PAI, cahier d'appel / de décharge / d'infirmerie,

chaises de couleurs différentes pour chaque groupe

3 listes d'appel (1 pour le chauffeur de bus, 1 pour les animateurs et 1 qui reste sur la structure)

couches / gants / lingettes et changes, bouteilles d'eau

bon de commande, moyens de communication

Pour les enfants

Tenue de sport et baskets, chaussettes obligatoires, goûter et bouteille d'eau

Déroulement

Les enfants devront être sur la structure à 8H45 maximum.

L'appel sera fait avec les listes d'appel et les fiches de liaison.

Nous prendrons le bus en direction du Parc de Jump Story à Perpignan.

(Voir projet pédagogique concernant le déplacement en bus).

Arrivé sur place, le bon de commande sera donné à l'accueil de la structure

et nous poserons nos affaires dans l'espace qui nous est réservé.

Nous diviserons le groupe en trois et les enfants seront équipés de chasubles de la couleur de leur groupe.

Jump-Story est un parc d'attraction couvert de 900m² dédié aux enfants de 0 à 12ans.

Sous la responsabilité des animateurs, nous profiterons des 2 salles pour partir à l'aventure !

En route pour un maximum d'éclate !

Deux gonflables, toboggans,...

vous réservent bien des surprises, pour se dépenser et s'amuser sans compter.

Le repas offert par l'ALSH.

Avant de repartir pour la structure, nous prendrons le goûter.

Le retour est prévu pour 17h.

Un sms sera envoyé en cas de retard.

Evaluation

Les enfants auront passé un agréable moment hors de l'accueil de loisirs

Les enfants auront développé leur motricité



TRAMPOLINE PARK

PIQUE-NIQUE

Objectifs

- Passer un agréable moment
- Développer la motricité

Date

Le jeudi 2 novembre 2023

Public

47 enfants et 6 animateurs

Lieu

Eleven Sport Game

34 avenue du Champ de Mars 11100 NARBONNE

Matériel

Pour les animateurs

Pique-nique et carte d'identité - tee-shirt de couleur bleu

Fiche de liaison de chaque enfant, trousses de secours, PAI, cahier d'appel / de décharge / d'infirmerie,

chaises de couleurs différentes pour chaque groupe

3 listes d'appel (1 pour le chauffeur de bus, 1 pour les animateurs et 1 qui reste sur la structure)

couches / gants / lingettes et changes, bouteilles d'eau

bon de commande, moyens de communication, chaussettes anti-dérapantes

Pour les enfants

Tenue de sport et baskets, pique-nique, goûter et bouteille d'eau

Déroulement

Les horaires d'accueil et de départ restent inchangés.

A l'arrivée des enfants les animateurs vérifieront qu'ils ont bien le pique-nique.

L'appel sera fait avec les listes d'appel et les fiches de liaison.

Nous prendrons le bus en direction de Sport Eleven Game à Narbonne.

(Voir projet pédagogique concernant le déplacement en bus).

Arrivé sur place, le bon de commande sera donné à l'accueil de la structure

et nous poserons nos affaires dans l'espace qui nous est réservé.

Les enfants seront ensuite équipés de chasable de la couleur de leur groupe et de chaussettes anti dérapantes.

Nous profiterons des trampolines pendant 2 heures sous la surveillance des animateurs qui animeront ce temps.

Aux alentours de 12h/12h30, si le temps est favorable, nous mangerons à Montplaisir, Narbonne.

sinon nous rentrerons sur la structure pour prendre le repas.

Evaluation :

- Les enfants auront passé un agréable moment hors de l'accueil de loisirs
- Les enfants auront développé leur motricité



LA MONSTRE ACADEMIE

GRAND JEU

PIQUE-NIQUE

Objectifs :

Passer du bon temps, s'amuser et créer des souvenirs

Développer l'apprentissage

Développer l'imaginaire

Permettre à l'enfant de trouver sa place dans le groupe

Date :

Le Vendredi 3 Novembre 2023

Public :

Tous les enfants présents sur la structure + tous les animateurs

Lieux :

Ecole Alphonse Daudet - 976 Boulevard de l'Avenir 11210 Port-La-Nouvelle

Gymnase Jean Monnet - Boulevard de L'Avenir 11210 Port-La-Nouvelle

Cour de l'école André Pic - 963 Boulevard de l'Avenir 11210 Port-La-Nouvelle

Matériel :

Pour les animateurs :

Pique-nique et carte d'identité - tee-shirt de couleur rose

Trousse de secours, fiches de liaison, PAI, changes, cahiers d'appel, d'infirmerie et de décharge, moyens de communication, chasubles et casquettes (nombre et couleurs à définir selon l'effectif), bouteilles d'eau, déguisements de monstres et compagnie.

Pour les enfants :

Tenue de sport et baskets, pique-nique, goûter et bouteille d'eau

Pour les activités :

6 bombonnes d'énergie

Jeu de la bibliothécaire :

Dessins des yeux, de bouches, de nez, d'oreilles, de bras, de jambes, de corps, scotch

Jeu des empreintes :

Peinture phosphorescente, empreintes de pieds en papier, empreintes de pattes de monstres en papier, pinceaux, scotch, monstres en dessin

Jeu de l'éclaté ballons :

Ballons de baudruche (40 ballons par équipe et 1 couleur différente par équipe), citrouilles, 6 dessins de monstres

Jeu du Bou :

7 portes, des plots, des barres, des cerceaux, les pierres reliées

Jeu de la planche :

Des tapis, des cartons, des caisses en bois, des portres, des bancs, 1 questionnaire

Jeu du beurk :

De la farine, des perles à repasser, de la semoule, du slime, des pompons, des barres d'énergie, du tissu, des boîtes de conserve (nombre à définir selon le nombre d'enfants), des morceaux de puzzle, des objets :

2 pains, 2 tomates, 2 steaks, 2 œufs, 2 cuillères, 2 raisins, 2 couteaux, 2 carottes, 2 fraises, 2 bananes,

2 voitures, 2 legos, 2 dés, 2 dominos, 2 feutres, 2 bouchons de liège, 2 poneys, 2 pinceaux, 2 picots, 2 verres,

2 dinosaures, 2 biberons, 2 hochets, 2 balles, 2 kaplas

De la chambre d'enfant :

1 lit, 1 oreiller, 1 couverture, des peluches, des jouets, des dessins



Déroulement :

Histoire :

Durant toutes les vacances, les enfants seront stagiaires dans l'usine de Monstropolis !

Lors de leur dernier jour de stage, le Vendredi 3 Novembre, Sally, directeur de l'usine décide de faire l'évaluation de stagiaires par ses meilleurs monstres

. Pour cela, ils auront pour mission de récupérer de l'énergie pour la ville de Monstropolis en faisant rire des enfants.

Mais avant cela, ils vont devoir réussir diverses épreuves qui leur permettront de récupérer de l'énergie leur permettant d'ouvrir la porte de la chambre des enfants.

Les épreuves :

Jeu de la bibliothèque :

Lieu : bibliothèque de l'école Alphonse Daudet

Epreuve : Monsieur Waternousse a décidé de mettre à l'épreuve les stagiaires et voir si ces derniers pourront faire preuve de discrétion dans le monde des humains. Pour cela, il a demandé au grincheux Randall Boggs de dormir dans la bibliothèque, lieu où il a caché divers dessins représentant des parties de corps de monstres. Les stagiaires ont pour mission de les récupérer sans réveiller Randall et de former le monstre qu'ils souhaitent. Les enfants passeront un par un à cette épreuve.

Jeu de l'éclate ballon :

Lieu : gymnase Jean Monet

Epreuve : 40 ballons sont dispersés dans la salle d'évolution. 39 ballons ont à l'intérieur une citrouille, 1 ballon à un monstre. Les enfants ont 45 s pour éclater les ballons et retrouver le monstre.

Jeu du beark :

Lieu : salle d'activités manuelles

Epreuve : dans des boîtes de conserve, des morceaux de puzzle représentant un monstre sont cachés au milieu de différents objets et de différentes textures. Les enfants doivent les retrouver pour reconstituer le puzzle.



Intérieur des conserves :

2 conserves avec de la farine et dans chacune 1 pain, 1 tomate, 1 steak, 1 œuf, 1 cuillère et 1 morceau de puzzle

2 conserves avec de la semoule et dans chacune 1 voiture, 1 lego, 1 dé, 1 domino, 1 feutre et 1 morceau de puzzle

2 conserves avec du slime et dans chacune 1 raisin, 1 couteau, 1 carotte, 1 fraise 1 banane et 1 morceau de puzzle

2 conserves avec des pompons et dans chacune 1 bouchon de liège, 1 poney, 1 pinceau, 1 picot, 1 verre et 1 morceau de puzzle

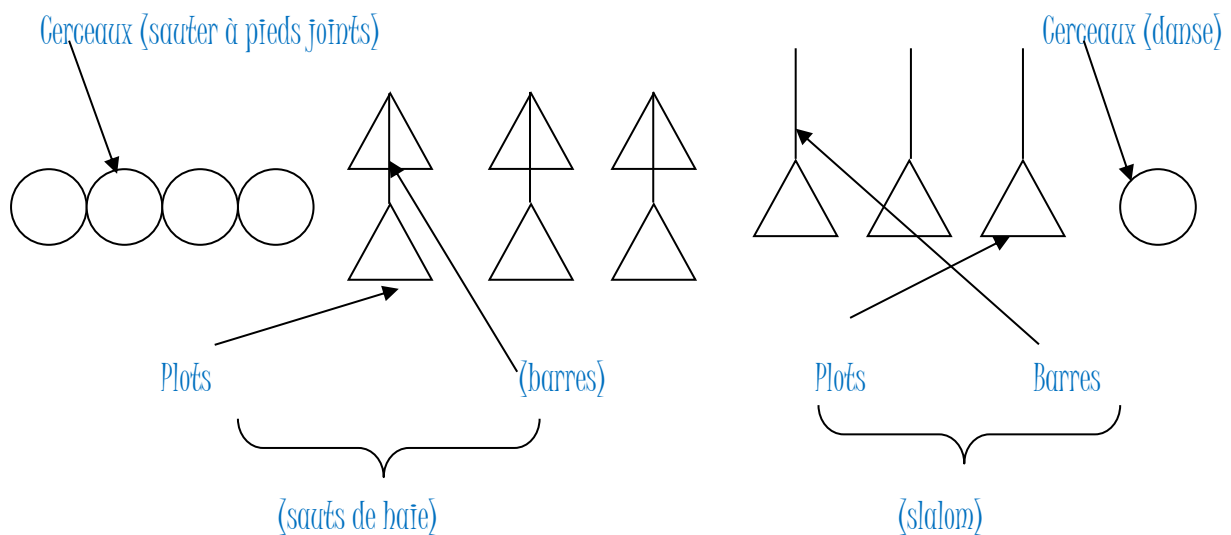
2 conserves avec des perles à repasser et dans chacune 1 dinosaure, 1 biberon, 1 hochet, 1 balle, 1 kapla et 1 morceau de puzzle

Jeu de Boo :

Lieu : cour de l'école André Pic

Epreuve : des monstres ont capturé Boo et l'ont caché derrière une porte. Les stagiaires vont devoir réaliser un parcours sportif pour pouvoir prétendre à sa libération. Mais attention les monstres n'ont pas dit leur dernier mot. Quand ces derniers sortent de leur cachette, les stagiaires ne doivent plus bouger sous peine d'être capturé.

Schéma du parcours sportif :



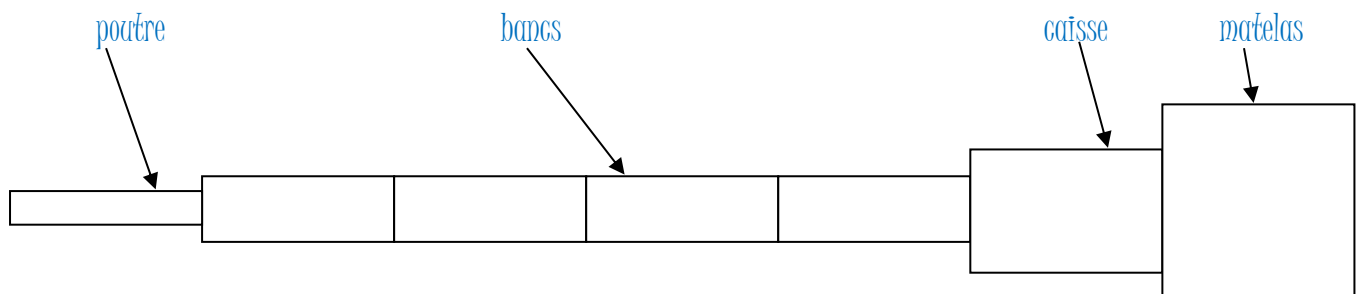
MONSTRES ACADEMY

Jeux de la planche :

Lieu : salle d'évolution de l'école Alphonse Daudet

Epreuve : les animateurs prépareront en amont un parcours à l'aide de poutres, de caisses et de bancs. Le but du jeu est de faire tomber le monstre dans la bassine (matelas entassés les uns sur les autres). Pour cela des questions seront posées aux enfants. S'ils répondent juste, le monstre avance d'un pas. Si la réponse est fausse le monstre recule ou stagne (si ce dernier n'a pas la possibilité de reculer).

Schéma du parcours :



Jeux des empreintes :

Lieu : école Alphonse Daudet

Epreuve : les enfants ont pour mission de retrouver Bob Razowski. Pour cela, ils vont devoir choisir le bon chemin entre des empreintes de pieds et des empreintes de pattes (empreintes réparties un peu partout dans l'école). Le chemin de pieds amène à des portes où sont cachés des monstres. Celui avec les pattes amène à Bob Razowski.

Evaluation :

Les enfants auront passé un bon moment

Les enfants auront développé l'apprentissage

Les enfants auront développé l'imaginaire

Les enfants auront trouvé leur place dans le groupe

MONSTRES ACADEMY



ACCUEIL DE LOISIRS MATERNEL

06.31.31.74.14

06.89.44.87.19

almaternelle@mairiepln.com



