



# TEMPS D'ACTIVITÉS PÉRISCOLAIRES

RENTÉE 2016 / 2017



MAYENNE  
communauté



# PARCOURS CLÉ EN MAIN



# LES PRINCIPES GÉNÉRAUX

Il s'agit de mettre à disposition des animateurs communaux :

- 6 séances préparées par les services et associations
- un accompagnement d'animateur de chaque accueil (3 à la fois) sur une thématique particulière
- dont une (ou deux) intervention(s) directe(s) des services ou associations auprès des enfants.

En amont du parcours, un temps d'accompagnement des animateurs est prévu et obligatoire ainsi qu'un temps de bilan.

Un accompagnement au fil du projet est proposé, la forme étant différente en fonction des parcours

Les services et associations conventionnées proposant des parcours :

- le Musée du château,
- la Médiathèque,
- le Cybercentre,
- le Conservatoire,
- la Ludothèque
- le Kiosque (spectacles vivants et arts plastiques)
- le CPIE Mayenne Bas-Maine.

→ Il est proposé à chaque accueil périscolaire déclaré : 2 « parcours clés en main » de 6 séances ; un troisième pour les accueils périscolaires ayant plus de 5 classes.

Le coût moyen estimé d'un parcours est environ 360 € pris en charge à 50 % par la CCPM, soit 180€ de reste à charge pour la commune

# LES SAISONS AU MOYEN-ÂGE

## OBJECTIFS DU PARCOURS

- Saisir la temporalité annuelle, le cycle des saisons
- Appréhender l'univers médiéval
- Découvrir une œuvre médiévale locale : le calendrier de Pritz
- Coopérer par le jeu et par une réalisation plastique commune

## PUBLICS CIBLÉS

14 enfants de cycle1 ( pas de TPS)

## DESCRIPTION SUCCINCTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : découverte des 4 saisons
  - Lecture d'albums, discussion, association d'images, comptines
- 2** Séance 2 : appropriation des 4 saisons
  - Fabrication de la base d'un calendrier des saisons (pochoir, collage)
- 3** Séance 3 : avec la médiatrice du musée
  - Découverte du Moyen Age
  - Lecture d'albums, discussion, dessin-coloriage de personnages
- 4** Séance 4 : avec la médiatrice du musée
  - Les saisons dans un calendrier médiéval
  - Observation de 4 mois du calendrier de Pritz, comparaison avec les saisons aujourd'hui, Memory des saisons au MA
- 5** Séance 5 : Jeu de l'oie des 4 saisons
- 6** Séance 6 : Le calendrier des saisons au Moyen Age
  - Finalisation du calendrier avec des éléments médiévaux repris du calendrier de Pritz

## LIEU

En intérieur, lieu des T.A.P. dans la commune.

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

- Une salle avec tables, chaises
- Fournir le matériel utile : colle, crayons de couleur, système d'accroche des visuels et réalisations pour la séance en cours
- Travaux plastiques en cours sur le parcours : pouvoir les accrocher ou les stocker, ainsi que le matériel utilisé sur les séances
- Un agent communal présent toute la séance durant l'intervention

# FAIS TON JOURNAL

## OBJECTIF DU PARCOURS

- Réaliser un journal : comprendre la mise en page d'un journal, la technique d'écriture d'un article, travailler en collaboration avec les autres, mettre en valeur la production collective.

## PUBLICS CIBLÉS

18 enfants de cycle 2 et 3

## DESCRIPTION SUCCINTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : les étapes de la fabrication d'un journal : découverte de journaux, discussion autour de la création et jeux pour bien comprendre.
  - Commencer à aborder le contenu du journal du groupe, le titre, les rubriques...
- 2** Séance 2 : les rubriques, les titres, les pages. Mettre en place l'organisation des journalistes par rapport à la maquette, recherche, interviews, photos... Début de la récupération de la matière.
- 3** Séance 3 : avec le Cybercentre
  - Présentation du logiciel « Fais ton journal » et création de la maquette
- 4** Séance 4 : rédiger un article : début de l'écriture des articles
  - les règles de l'écriture journalistique et exercices pratiques,
  - début de l'écriture des articles
- 5** Séance 5 : fin de l'écriture et mise en page du journal
- 6** Séance 6 : finalisation du journal

## LIEU

Dans une salle avec tables et chaises.

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

- Un agent communal présent toute la séance durant l'intervention.
- Une salle informatique avec une connexion internet, appareil photo, feuille, crayon, paper board pour noter les idées collectives, les fiches d'exercices à photocopier, chaque enfant à sa trousse, impression et photocopie du journal fini.

# DÉCOUVERTE DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE

## OBJECTIFS DU PARCOURS

- Découverte sonore, visuelle et sensitive des instruments de musique

## PUBLICS CIBLÉS

18 enfants de cycle 3

## DESCRIPTION SUCCINTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : découverte visuelle et sonore des cordes, vents, percussions et instruments polyphoniques par un loto sonore
- 2** Séance 2 : quizz sur les instruments : reconnaissance visuelle et sonore par des jeux d'écoute
- 3** Séance 3 : rôle des instruments à travers l'écoute d'oeuvres adaptées (Pierre et le Loup, Le Carnaval des animaux...)
- 4** Séance 4 : jeu de l'oie autour des instruments et de la musique
- 5** Séance 5 : fabrication de Kazoo
- 6** Séance 6 : avec l'intervenante
  - orchestre de Kazoo et séance d'essai : violon, violoncelle, guitare, flûte et trompette

## LIEU

Dans une salle.

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

- Un agent communal présent à toutes les séances.
- Matériel : lecteur CD, dés à jouer et pions pour le jeu de l'oie, petit matériel pour fabrication de kazoo (tube en carton, élastique, sac plastique)

# POÉSIE ET JEUX DE MOTS

## OBJECTIF DU PARCOURS

- Découverte de la poésie et des jeux de mots.

## PUBLICS CIBLÉS

18 enfants à partir du CE1

## DESCRIPTION SUCCINCTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : avec une bibliothécaire
  - Présentation de la poésie et jeux autour de la poésie
- 2** Séance 2 : ateliers et réalisation
  - Acrostiches, calligrammes, comptines et virelangues
- 3** Séance 3 : ateliers et réalisations
  - Les slogans et poème moche
- 4** Séance 4 : ateliers et réalisations
  - Interview d'un objet
- 5** Séance 5 : Jouons avec les lettres
  - Ecriture avec divers objets et avec son corps
- 6** Séance 6 : Jeux de mots
  - Diverses propositions de jeux

## LIEU

Dans les salles utilisées pour les T.A.P.

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

- Un agent communal présent toute la séance durant l'intervention.

# CULTURE AFRICAINE

## OBJECTIFS DU PARCOURS

Découverte de la culture africaine par :

- les livres,
- la musique
- les jeux.

## PUBLICS CIBLÉS

18 enfants de cycle 2 et 3

## DESCRIPTION SUCCINCTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : avec une bibliothécaire
  - Présentation de la musique africaine
- 2** Séance 2 : lecture d'histoires présentes dans la mallette
- 3** Séance 3 : ateliers et réalisation d'instruments de musique
- 4** Séance 4 : ateliers et réalisation d'instruments de musique
- 5** Séance 5 : jeux africains découverte
- 6** Séance 6 : jeux africain fabrication

## LIEU

Dans les salles utilisées pour les T.A.P.

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

- Un agent communal présent toute la séance durant l'intervention.

# ART ET DESIGN

Le Kiosque  
Centre d'Action Culturelle  
Mayenne Communauté

## OBJECTIFS DU PARCOURS

- Découverte art et design - approche théorique : discussion autour de livres d'artistes, notamment Polyhèdre (céramistes designers).
- Apprendre à différencier les disciplines pour les associer dans un projet artistique.
- S'intéresser aux objets du quotidien et à leur matériaux de composition (approche design) puis les détourner en recréant ces objets dans un matériau inhabituel ou inappropriée, changer leurs dimensions (approche artistique l'objet détourné de sa fonction et de son sens peut devenir sculpture).

## PUBLICS CIBLÉS

18 enfants de cycle 2 et 3

## DESCRIPTION SUCCINCTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : animateur et médiateur Kiosque
  - Le médiateur : explication du projet puis approche théorique avec la malle
  - Discussion autour de livres d'artistes, notamment Polyhèdre,
  - Différence entre Art et Design.
- 2** Séance 2 : animateur
  - Faire trois listes d'objets du quotidien qui sont faits de ces trois matériaux : bois, aluminium et argile.
  - Puis définir la liste qui servira pour les créations : détourner la norme - intervertir les matériaux (ex : on fera un couteau ou une bûche en argile, une allumette en aluminium, un téléphone en bois).
- 3** Séance 3 : animateur
  - Créations des objets détournés en argile
- 4** Séance 4 : animateur
  - Créations des objets détournés en aluminium (papier alu, canette)
- 5** Séance 5 : animateur
  - Créations des objets détournés en bois de cagette ou palette
- 6** Séance 6 : animateur et médiateur Kiosque
  - Mise en exposition des créations (apprendre la mise en espace et créations de cartels) puis bilan du projet avec le groupe.

## LIEU

Salle pouvant accueillir des activités manuelles.

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

- Pour enrichir le TAP le professeur pourra aller voir l'exposition de Polyhèdre
- Un agent communal présent toute la séance durant l'intervention,
- prévoir en amont de solliciter les parents pour récupérer des cagettes, canettes et achat d'argile et de papier aluminium.

# ATELIER SPECTACLE

Le Kiosque  
Centre d'Action Culturelle  
Mayenne Communauté

## OBJECTIFS DU PARCOURS

- Découvrir l'univers du spectacle (les métiers, les espaces de l'artiste et ceux du spectateur)
- Aborder une pratique artistique
- Être dans un état de relaxation, de concentration, de dynamisation
- Entrer en relation avec l'autre (notions de complémentarité, de solidarité par le ludique),
- Communiquer dans un groupe (s'adresser à un public, être à l'écoute de ses partenaires)
- Acquérir une forme de confiance en soi / en l'autre.
- Appréhender le corps dans l'espace, le temps et ses émotions

## PUBLICS CIBLÉS

18 enfants de cycle 3

## DESCRIPTION SUCCINCTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : animateur et médiatrice Kiosque
  - Explication du projet et découverte de la malle (les métiers du spectacle et les étapes de création d'un spectacle)
- 2** Séance 2 : animateur
  - Établir les règles du jeu en groupe entier : jeux de relaxation, de concentration, de présentation pour créer une dynamique collective et aborder l'espace de la représentation.
- 3** Séance 3 : animateur
  - Explorer la connaissance de soi & des autres, celle de l'espace du plateau : jeux d'échauffement, de découverte de l'autre, du faire ensemble
- 4** Séance 4 : animateur
  - Explorer la voix : jeux d'échauffement vocal, de diction, mise en voix à partir d'un court texte (poème appris en classe par exemple)
- 5** Séance 5 : animateur et comédien
  - A partir du texte choisi, explorer le rapport au public et aux autres enfants - acteurs
- 6** Séance 6 : animateur et médiatrice Kiosque
  - Echauffement et présentation d'un tout petit objet théâtral à partir du texte choisi, sous forme de jeu collectif qu'on montre à un public et bilan avec le groupe.

## LIEU

Une salle sans mobilier, la plus vaste possible.

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

- Dans l'idéal et pour enrichir le projet, les enfants auront vu un spectacle de la saison jeune public du Kiosque sur le temps scolaire ou sur le temps familial (organisation d'une sortie avec l'animateur) et l'animateur aura assisté à la représentation.
- Concertation avec le(s) enseignant(s) pour choisir un texte étudié en classe, organiser la présentation de travaux sur temps scolaire et/ou familial, organiser une visite du théâtre de Mayenne.

# FABRICATION DE JEUX

## OBJECTIF DU PARCOURS

- Découvrir des cultures différentes
- Situer les pays / les continents en fonction des jeux
- Utiliser essentiellement la récupération comme matériaux de fabrication
- Découvrir de nouveaux jeux, des systèmes de déplacements différents, développer de nouvelles stratégies.

## PUBLICS CIBLÉS

18 enfants de cycles 2 et 3

## DESCRIPTION SUCCINCTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : animatrice ludothèque et animateur périscolaire
  - Présentation générale des jeux par continent, essai des jeux et repérage sur une carte.
- 2** Séance 2 : animateur périscolaire
  - Choix des jeux à fabriquer, prévoir et rassembler le matériel, début de réalisation des plateaux.
- 3** Séance 3 : animateur périscolaire
  - Fabrication des jeux (plateaux, décor, pièces...)

## LIEU

Une salle

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

- Un agent communal présent toute la séance durant l'intervention.
- Une salle avec des tables, des chaises
- Prévoir du matériel pour la réalisation des jeux (chutes de bois, plaque de carton, diverses pièces pour faire des pions, boîtes de camembert, ...)



# VIVRE ENSEMBLE

## OBJECTIF DU PARCOURS

- Développer un ensemble de compétences pour apprendre à vivre ensemble au quotidien notamment en mettant en place un projet de solidarité.

## PUBLICS CIBLÉS

18 enfants de cycles 2 et 3

## DESCRIPTION SUCCINCTES DES 6 SÉANCES

Faire en sorte que les enfants du groupe deviennent ambassadeurs d'un projet dans l'accueil périscolaire autour de la solidarité. Toutes les séances porteront sur l'acquisition d'habiletés sociales à travers des activités de solidarité, de coopération, de respect des différences, d'affirmation de soi...

Exemples :

- Fédérer le groupe à travers des jeux coopératifs, permettre à chacun de trouver sa place dans le groupe, de se sentir à l'aise.
- Définir un cadre de « bien être » avec les enfants : pour se sentir bien je dois :

laisser chacun s'exprimer librement pouvoir m'exprimer sans crainte, donner son avis même s'il est minoritaire,

## LIEU

Une salle de l'accueil de loisirs et /ou extérieur en fonction des jeux choisis

## CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

Un agent communal présent toute la séance durant l'intervention



accepter les autres, ne pas être violent et favoriser le dialogue, m'investir dans l'action,...

- Évoquer l'idée de mise en place d'un projet de solidarité (collecte de bouchons, de denrées, ...) selon les valeurs que souhaitent défendre les enfants (établir des objectifs).
- Définir les étapes du projet avec les enfants
- Communication : conception d'affiches pour informer les parents, les enfants, préparation de réunions d'information par les enfants

# ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT

## LA DÉCOUVERTE DE LA NATURE



MAYENNE - BAS-MAINE

### OBJECTIFS DU PARCOURS

- Proposer des programmes d'éducation à l'environnement animé par les animateurs locaux et accompagné par les éducateurs à l'environnement professionnel du CPIE.
- Permettre à chaque enfant de découvrir le milieu naturel qui les entoure.

### PUBLICS CIBLÉS ET PÉRIODE

18 enfants de cycles 1 adaptés à une année entière

### DESCRIPTION SUCCINTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : Ballade de découverte de la nature avec un animateur CPIE (1h15)
- 2** Séance 2 : Conte et pâte à modeler,
- 3** Séance 3 : Malle de jeux,
- 4** Séance 4 : Activité sportive,
- 5** Séance 5 : Fabrication d'une boule de graisse pour les oiseaux ou création artistique d'un papier feuillu,
- 6** Séance 6 : Jeu du loto des petites bêtes.

### LIEU

- Une salle de l'accueil
- L'intervention de l'éducateur à l'environnement aura lieu sur un site proche de l'école ou au sein de l'établissement en fonction du sujet et du contexte géographique local.

### CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

La séquence avec l'intervention de l'éducateur nature devra durer au minimum 1h15

# ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT

## LES ARBRES



MAYENNE - BAS-MAINE

### OBJECTIFS DU PARCOURS

- Proposer des programmes d'éducation à l'environnement animé par les animateurs locaux et accompagné par les éducateurs à l'environnement professionnel du CPIE.
- Permettre à chaque enfant de découvrir et reconnaître les principales espèces d'arbres.

### PUBLICS CIBLÉS ET PÉRIODE

18 enfants de cycles 2 et 3 de septembre à décembre

### DESCRIPTION SUCCINTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : Ballade de découverte des arbres avec un animateur CPIE (1h15)
- 2** Séance 2 : Création d'une cocote en papier sur les espèces d'arbres
- 3** Invention d'une histoire sur les arbres bizarres
- 4** Béret naturaliste,
- 5** et **6** Séance 5 et 6 : Création de son herbier.

### LIEU

- Une salle de l'accueil
- L'intervention de l'éducateur à l'environnement aura lieu sur un site proche de l'école ou au sein de l'établissement en fonction du sujet et du contexte géographique local.

### CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

La séquence avec l'intervention de l'éducateur nature devra durer au minimum 1h15

# ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT

## LES OISEAUX



MAYENNE - BAS-MAINE

### OBJECTIFS DU PARCOURS

- Proposer des programmes d'éducation à l'environnement animé par les animateurs locaux et accompagné par les éducateurs à l'environnement professionnel du CPIE.
- Permettre à chaque enfant de connaître les principales espèces d'oiseaux de leur village ainsi que leur mode de vie.

### PUBLICS CIBLÉS ET PÉRIODE

18 enfants de cycles 2 et 3 de novembre à février

### DESCRIPTION SUCCINTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : Ballade de découverte des oiseaux avec un animateur CPIE (1h15)
- 2** Séance 2 : Fabrication d'une mangeoire pour les oiseaux ou d'une boule de graisse,
- 3** et **4** Séance 3 et 4 : Création d'un mobile d'oiseau,
- 5** Séance 5 : Activité sportive,
- 6** Séance 6 : Malle de jeux.

### LIEU

- Une salle de l'accueil
- L'intervention de l'éducateur à l'environnement aura lieu sur un site proche de l'école ou au sein de l'établissement en fonction du sujet et du contexte géographique local.

### CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

La séquence avec l'intervention de l'éducateur nature devra durer au minimum 1h15

# ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT

## LES PETITES BÊTES



MAYENNE - BAS-MAINE

### OBJECTIFS DU PARCOURS

- Proposer des programmes d'éducation à l'environnement animé par les animateurs locaux et accompagné par les éducateurs à l'environnement professionnel du CPIE.
- Permettre à chaque enfant de connaître les principales familles des petites bêtes ainsi que leur mode de vie.

### PUBLICS CIBLÉS ET PÉRIODE

18 enfants de cycles 2 et 3 de mars à juin.

### DESCRIPTION SUCCINTES DES 6 SÉANCES

- 1** Séance 1 : Ballade de découverte des petites bêtes avec un animateur CPIE (1h15)
- 2** Séance 2 : Construction d'un gîte à insectes,
- 3** Jeu du loto des petites bêtes,
- 4** Séance 4 : Activité sportive,
- 5** Séance 5 : Fabrication d'un coléoptère en carton,
- 6** Séance 6 : Quizz sur les petites bêtes.

### LIEU

- Une salle de l'accueil
- L'intervention de l'éducateur à l'environnement aura lieu sur un site proche de l'école ou au sein de l'établissement en fonction du sujet et du contexte géographique local.

### CONDITIONS POUR LA MISE EN OEUVRE

La séquence avec l'intervention de l'éducateur nature devra durer au minimum 1h15