
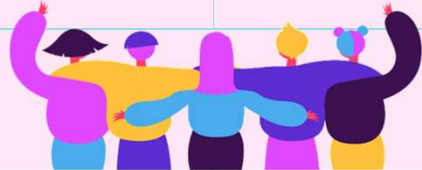



Quelle aventure !

Planning Mercredi
du 29 avril
au 1^{er} juillet 2026

Cacahuètes
(petite
section)

	Matin Accueil des enfants 07h-9h30 09h30 - 11h30	Midi 11h30 13h00	Après-midi Accueil des enfants 13h00-13h30 - sieste 13h30-15h00 1 ^{ère} partie 2 ^{ème} partie
29 avril	En route pour l'aventure ! Jeux d'aventure		Jeu du ballon (AS)
6 MAI			Histoire du soir
13 Mai			Attrape soleil (AS)
20 MAI			Méga puzzle
27 Mai			Jeu du miroir (AS)
3 Juin			Jeu d'éveil
10 Juin	 		
17 Juin	La panoplie de l'aventurier		Jeux de société (AM)
24 Juin	Jouons ensemble		Chante et danse !
1 ^{er} Juillet			Mon extraordinaire livre d'aventures (AM)
			1,2,3 je mime !
			N'oublie pas ton chapeau d'aventurier (AM)
			Dessin aventure
			Jumelles d'espion (AM)
		Histoire du soir...	
		Monte sur ta trottinette (AS)	Temps calme
	LA CABANE DE L'AVENTURIER (grand jeu)		Jeux de société
		Ma précieuse boussole (AM)	

Départ échelonné de 16h30 à 18h30

★ au programme Kermess ateliers...

Programme non exhaustif, des modifications peuvent y être apportées.
AM : Activités Manuelles AS : Activités Sportives JE : Jeux Extérieurs

Quelle aventure !

Planning Mercredis
du 29 avril
au 1^{er} juillet 2026

Pistache
(moyenne
section)

Midi
11h30
13h00

Matin
Accueil des enfants 07h-9h30
09h30 - 11h30

Après-midi
Accueil des enfants 13h00-13h30
1^{ère} partie 2^{ème} partie

29
avril

6
MAI

13
Mai

20
MAI

27
Mai

3
Juin

10
juin

17
juin

24
juin

1^{er}
juillet

Mon kit
d'aventurier (AM)
Les missions de
l'aventurier (AS)

Empreintes d'animaux (AM)
Jouons ensemble (AS)

Chant
Libre choix

Collier d'humanité (AM)
1,2,3 je joue (AS)

Puzzle
Libre choix

Chapeau d'aventurier (AM)
Sur la piste des animaux
disparus (AS)

Dessine-moi



Mon kit
d'aventurier (AM)



Les missions de
l'aventurier (AS)

Les jumelles de Dora (AM)
A la chasse au trésor (AS)

Comptine en folie

A travers mes jumelles (AM)
Foot (AS)

Raconte-nous
une histoire

Carnet de l'aventurier (AM)
Jeux sportifs (AS)

Direction la planète des
gommettes

Carte au trésor (AM)
Balle perdue des aventuriers (AS)

Jeux de société
Libre choix

Les aventuriers du papier perdu
(AM)
Allons-nous promener (AS)

Jeu de mime
Libre choix

LA CABANE DE L'AVENTURIER
(grand jeu)

1,2,3 Action !

Jeux calmes
Libre choix

Départ échelonné de 16h30 à 18h30

★ au programme Kermess ateliers...

Programme non exhaustif, des modifications peuvent y être apportées.
AM : Activités Manuelles AS : Activités Sportives JE : Jeux Extérieurs

Quelle aventure !

Planning Mercredi
du 29 avril
au 1^{er} juillet 2026

Poussins
(grande section)

Midi
11h30
13h00

Matin
Accueil des enfants 07h-9h30
09h30 - 11h30

Après-midi
Accueil des enfants 13h00-13h30
1^{ère} partie 2^{ème} partie

29
avril

6
MAI

13
Mai

20
MAI

27
Mai

3
Juin

10
juin

17
juin

24
juin

1^{er}
juillet

Mon kit
indispensable
d'aventurier (AM)
Sportez-vous bien (AS)

Mon héros Indiana Jones (AM)
Relais aventure (AS)

Jeux de société
Libre choix

Mes précieuses jumelles (AM)
Explorons l'environnement (AS)

Bracelets
Libre choix

Le cheval (AM)
Les couleurs de l'aventurier (AS)

Défi Lego
Libre choix



Porte d'entrée du monde
d'aventure (AM)



La forêt magique (AS)

Ma boussole (AM)
Parcours (AS)

Main de voyageur
Libre choix

A L'AVENTURE !
(grand jeu)

Puzzle
une histoire

Ma cabane (AM)
Attrape ruban (AS)

Domino
Libre choix

Mon aventurier (AM)
Tenez le bâton ! (AS)

Memory magique
Libre choix

Ma carte d'aventure (AM)
Yoga (AS)

Mosaïque
Libre choix

LA CABANE DE L'AVENTURIER
(grand jeu)

Course d'orientation
(sortie en forêt)

Libre choix

Départ échelonné de 16h30 à 18h30

* au programme Kermess ateliers...

Programme non exhaustif, des modifications peuvent y être apportées.
AM : Activités Manuelles AS : Activités Sportives JE : Jeux Extérieurs

Quelle aventure !

Planning Mercredis
du 29 avril
au 1^{er} juillet 2026

Toonies
Verts
(CP)

	Matin Accueil des enfants 07h-9h30 09h30 - 11h30	Midi 11h30 13h00	Après-midi Accueil des enfants 13h00-13h30 1 ^{ère} partie 2 ^{ème} partie
29 avril	En route pour l'aventure !		Mini lanterne Kapla
6 MAI	Jumelles magiques (AM) Statues du musée (AS)	Mon aventure en dessin Ballade en folie	Bracelet pirate Défi dessin
13 Mai	Attrape rêve (AM) Rallye aventurier (AS)		Mini badge Jeux de société
20 MAI			
27 Mai	Mon singe rusé (AM) Capture le drapeau (AS)	Ma précieuse boussole (AM) Ballade magique (JE)	Jeux de société Kapla
3 Juin	Carte au trésor (AM) Activité sportive (AS)	Mes jumelles (AM) Course d'orientation (AS)	Petit Bac Défi dessin
10 Juin	Atelier cuisine Relai coop (AS)	Badge d'aventurier (AM) Géo cache (AS)	Twist & twist Jeux de société
17 Juin	Jolis bois (AM) Au naufrage (AS)	Préciseuses bouteilles (AM) Cycle de l'eau (JE)	Défi dessin Jeux de lettres
24 Juin	Drapeau pirate (AM) Matin nature (AS)	Mon tableau (AM) Course d'orientation (AS)	Raconte une histoire Devine tête
1 ^{er} Juillet	Cabane	Journée en forêt Pique-nique Jeu du Zagamore	

Départ échelonné de 16h30 à 18h30




* au programme Kermess ateliers...

Programme non exhaustif, des modifications peuvent y être apportées.
AM : Activités Manuelles AS : Activités Sportives JE : Jeux Extérieurs

Quelle aventure !

Planning Mercredi
du 29 avril
au 1^{er} juillet 2026

Teonies
Bleut
(CE1)

	Matin Accueil des enfants 07h-9h30 09h30 - 11h30	Midi 11h30 13h00	Après-midi Accueil des enfants 13h00-13h30 1 ^{ère} partie 2 ^{ème} partie
29 avril	Atelier créatif (AM) Relais parcours (AS)		Les ballons cachés
6 MAI	Carte au trésor (AM) Boulets de canon (AS)	Jeux collectifs	Bracelet d'aventurier
13 Mai	Mon indispensable radeau (AM) Partons à l'aventure ! (JE)		Jeux de société
30 MAI	 		
27 Mai	Mon précieux totem (AM) Robin des Bois (JE)		Cartes magiques
3 Juin	Kit d'explorateur (AM) La rivière sauvage (AS)		A toi la parole !
10 Juin	Lettre de correspondance (AM) La pêche interdite (AS)		Cahier d'aventurier
17 Juin	Allons-nous ballader...		Imaginons notre histoire
24 Juin	Atelier cuisine		Libre choix
1 ^{er} Juillet	Cabane		Journée en forêt Pique-nique

Pixel Art mural

SAGAMORE (forêt)

Départ échelonné de 16h30 à 18h30

* au programme Kermess ateliers...

Programme non exhaustif, des modifications peuvent y être apportées.
AM : Activités Manuelles AS : Activités Sportives JE : Jeux Extérieurs

Quelle aventure !

Planning Mercredis
du 29 avril
au 1^{er} juillet 2026

Juniors
(CE2)

	Matin Accueil des enfants 07h-9h30 09h30 - 11h30	Midi 11h30 13h00	Après-midi Accueil des enfants 13h00-13h30 1 ^{ère} partie 2 ^{ème} partie
29 avril	Indispensables jumelles (AM) Thèque foot (AS)		Dessin aventure Libre choix
6 MAI	Ma précieuse boussole (AM) Ultimate (AS)		Lecture Détente zen
13 Mai	Sac d'explorateur (AM) 1,2,3, jouons ! (JE)		Loup garou Libre choix
 			
27 Mai	Ma bouteille "secret" (AM) Football (AS)		Quizz Libre choix
3 Juin	Bracelet de survie (AM) Tennis de table (AS)		Loup garou Libre choix
10 juin	Carnet d'aventures (AM) Guide l'aveugle ! (JE)		Raconte une histoire
17 Juin	Fresque (AM) Parcours Fort Boyard (AS)		Relaxation, yoga
24 juin	Guirlande (AM) Basket magique (AS)		Undercover Libre choix
1 ^{er} juillet	Journée en forêt Cabane Pique-nique Jeu du Zagamore		

Départ échelonné de 16h30 à 18h30




* au programme Kermess ateliers...

Programme non exhaustif, des modifications peuvent y être apportées.
AM : Activités Manuelles AS : Activités Sportives JE : Jeux Extérieurs

Quelle aventure !

Planning Mercredis
du 29 avril
au 1^{er} juillet 2026

Génies
(CM1 + CM2)

	Matin Accueil des enfants 07h-9h30 09h30 - 11h30	Midi 11h30 13h00	Après-midi Accueil des enfants 13h00-13h30 1 ^{ère} partie 2 ^{ème} partie
29 avril	Carte au trésor (AM) Jeux collectifs (AS)		Lettres codées Libre choix
6 MAI	Masque d'aventurier (AM) Tir à l'arc (AS)	Transformation aventurier (AM) Les apprentis aventuriers (AS)	Jeux de société Libre choix
13 Mai	Carnet d'aventurier (AM) 1,2,3 je joue (AS)		Bracelets Libre choix
30 MAI			
27 Mai	Nœuds marins (AM) Thèque magique (AS)		Scouidou Libre choix
3 Juin	Jumelles d'aventurier (AM) Parcours du survivant (AS)		Loup garou Libre choix
10 Juin	Cadran solaire (AM) Ultimate (AS)		Blind test Libre choix
17 Juin	Cadre photo (AM) Jeu de piste (AS)		La Bonne Paye Libre choix
24 Juin	Bracelet d'aventurier (AM) Football (AS)		Transformation aventurier (AM) Les apprentis aventuriers (AS)
1 ^{er} Juillet	Journée en forêt Cabane Pique-nique Jeu du Zagamore		

Départ échelonné de 16h30 à 18h30

* au programme Kermess ateliers...

Programme non exhaustif, des modifications peuvent y être apportées.
AM : Activités Manuelles AS : Activités Sportives JE : Jeux Extérieurs