

APEB

PROJET PÉDAGOGIQUE

VACANCES D'AUTOMNE 2026

ACM 1001 Pattes

LES AVENTURIERS DE L'AUTOMNE

Mystères, Nature et Imagination

Explorer • Créer • Coopérer • S'émerveiller

Du 19 au 30 octobre 2026

Préambule

Les vacances constituent un temps privilégié dans le parcours de l'enfant. Elles doivent lui offrir un espace de découverte, d'expérimentation, de repos, de créativité et de plaisir, dans un cadre sécurisant, bienveillant et adapté à son rythme.

Le présent projet pédagogique constitue le fil conducteur des vacances d'automne. Il définit les objectifs éducatifs et pédagogiques qui guideront l'ensemble des actions mises en œuvre par l'équipe d'animation.

Il ne s'agit pas d'un programme d'activités figé, mais d'un cadre de référence permettant de construire des animations cohérentes, adaptées aux besoins des enfants et en lien avec les valeurs portées par l'association.

Chaque animateur et animatrice est invité à s'approprier ce projet, à proposer des idées, à mettre en valeur ses compétences et à participer activement à la construction d'un accueil de qualité.

Thématique des vacances

Les Aventuriers de l'Automne : Mystères, Nature et Imagination

L'automne est une saison riche en découvertes et propice à l'émerveillement. Les changements de la nature, les couleurs, les légendes, les explorations et les aventures constituent un terrain idéal pour stimuler la curiosité et l'imagination des enfants.

- la nature et le vivant ;
- les explorations ;
- les enquêtes et mystères ;
- les expériences scientifiques ;
- les contes, légendes et univers fantastiques ;
- la créativité ;
- les défis coopératifs ;
- les découvertes artistiques et culturelles.

L'objectif n'est pas de suivre un scénario unique ni de transformer chaque activité en jeu de rôle, mais de proposer des expériences complémentaires qui donnent une cohérence à l'ensemble des vacances.

Intentions pédagogiques

- vivre pleinement un temps de loisirs et de vacances ;
- prendre plaisir à participer à la vie du centre ;
- découvrir de nouvelles activités ;
- développer sa curiosité et expérimenter ;
- développer son autonomie et sa confiance en lui ;
- coopérer avec les autres ;
- respecter les personnes, les règles, le matériel et l'environnement ;

- exprimer sa créativité et son imagination ;
- bénéficier de temps de repos, de jeu libre et de choix adaptés à son âge.

Objectifs pédagogiques

Favoriser l'autonomie

Les enfants sont encouragés à devenir acteurs de leurs vacances grâce au libre choix, à la participation à certains temps de décision, à l'implication dans la vie quotidienne, à la responsabilisation progressive et à la prise d'initiatives.

Développer la coopération

Les activités favorisent l'entraide plutôt que la seule recherche de performance. Les enfants sont amenés à communiquer, partager leurs idées, résoudre des situations ensemble, construire des projets collectifs et valoriser les réussites du groupe.

Encourager la créativité

Les animations laissent une place importante à l'imagination et à l'expression personnelle. Les productions sont valorisées pour la démarche, l'originalité, l'investissement et le plaisir de créer.

Sensibiliser à la nature

Les enfants sont invités à observer les changements de saison, explorer leur environnement, expérimenter, découvrir le vivant et développer une attitude respectueuse envers la nature.

Favoriser le vivre-ensemble

Chaque enfant doit pouvoir trouver sa place. Une attention particulière est portée au respect des différences, à l'inclusion, à la bienveillance, à l'écoute, aux émotions et au rythme de chacun.

Le rôle de l'équipe d'animation

L'animateur accompagne l'enfant dans ses découvertes sans faire à sa place. Chaque moment de vie - accueil, repas, transitions, temps libres, activités et départs - constitue un temps éducatif.

- garantir la sécurité physique, morale et affective ;
- préparer les animations et anticiper les besoins matériels ;
- adapter les propositions à l'âge, aux capacités, aux besoins et aux envies ;
- encourager la participation et l'autonomie ;
- adopter une posture professionnelle, dynamique et bienveillante ;
- participer activement à tous les temps de la journée ;
- observer le groupe et ajuster les propositions si nécessaire.

Une organisation collaborative

Des référents pédagogiques peuvent être identifiés dans différents domaines : grands jeux, nature et environnement, activités créatives, expériences scientifiques, jeux sportifs et coopératifs, expression artistique, vie quotidienne et autonomie.

Le référent est une personne ressource : il propose, accompagne, partage ses compétences et contribue à la cohérence du projet sans travailler seul. Les passions et savoir-faire de chacun enrichissent les propositions faites aux enfants.

Organisation des vacances

La trame de journée constitue un cadre de référence. Elle peut être adaptée selon l'âge, la météo, les effectifs, les besoins des enfants, les sorties et les contraintes de fonctionnement.

Le matin

Pour les MS/GS et les élémentaires, la matinée s'organise autour d'un nombre limité de propositions clairement identifiées afin de permettre un véritable choix et de privilégier la qualité de l'animation.

- des propositions sportives, motrices ou de plein air ;
- des propositions manuelles, artistiques, scientifiques, culturelles ou créatives ;
- des activités directement reliées aux objectifs du projet et à l'un des univers de la thématique.

Le programme communiqué aux familles présente les propositions principales. Les petits jeux, jeux de société, lectures, activités spontanées et propositions complémentaires constituent une banque d'activités mobilisable sur les temps non formels, les transitions ou selon les besoins du groupe.

Pour les PS

Le rythme des plus jeunes fait l'objet d'une organisation spécifique. Les propositions dirigées sont volontairement limitées et adaptées à leur capacité d'attention. L'objectif est de privilégier une expérience de qualité, la manipulation, la découverte et le plaisir plutôt que l'accumulation d'activités.

L'après-midi - MS/GS et élémentaires

L'après-midi est principalement organisé autour d'un grand jeu collectif, d'une sortie ou d'un temps fort. Une proposition libre, créative ou de découverte peut être proposée en complément lorsque le rythme de la journée, les envies ou les besoins des enfants le justifient.

Les grands jeux constituent des temps forts. Leur mécanique peut rester simple : l'habillage, l'introduction, les équipes, les postes ou la conclusion permettent de les rattacher à la thématique sans dénaturer le jeu préparé par l'équipe.

L'après-midi - PS

RYTHME DES PS

Après le repas : sieste et réveil échelonné. Après le réveil : jeux libres et découvertes en lien avec la thématique des vacances. Les PS ne sont pas tenus de participer aux grands jeux prévus pour les

groupes plus âgés.

Les propositions après la sieste peuvent prendre la forme de manipulation, exploration sensorielle, petites constructions, livres, éléments naturels, déguisements, jeux symboliques ou matériel en lien avec l'univers du jour. Elles restent libres et adaptées au rythme de chaque enfant.

Le premier jour de chaque semaine

Le lundi 19 octobre, puis à nouveau le lundi 26 octobre pour les enfants arrivant en deuxième semaine, un temps d'accueil permet de créer la dynamique du groupe et de s'approprier le centre.

- présentation de l'univers de la semaine ;
- décoration et installation progressive des espaces ;
- jeux de connaissance et de cohésion ;
- élaboration ou rappel des règles de vie ;
- règles de sécurité et repérage des espaces ;
- recueil des envies et idées des enfants.

Les sorties

Au minimum une sortie est organisée chaque semaine. Les sorties sont pensées comme de véritables temps de découverte et non comme un simple changement de lieu.

- observer et explorer un environnement ;
- découvrir la nature, le patrimoine ou un équipement ;
- vivre des défis sportifs ou coopératifs ;
- développer l'autonomie et le respect des règles dans l'espace public.

Les sorties gratuites ou à faible coût sont privilégiées lorsque cela est possible. Chaque sortie fait l'objet d'une préparation et de consignes de sécurité adaptées.

Les ateliers culinaires

Au moins un atelier culinaire est proposé sur les deux semaines. Il permet de développer l'autonomie, la coopération, le respect des règles d'hygiène, la découverte sensorielle et le plaisir de réaliser une production collective, dans le respect des PAI et allergies.

Les jeux de société et les temps non formels

Les jeux de société, lectures, jeux spontanés, petits jeux moteurs, constructions et autres propositions libres peuvent être mobilisés tout au long des vacances. Ils développent notamment la coopération, la communication, la stratégie, la patience et le vivre-ensemble.

Ces temps ne sont pas des temps 'vides' : l'équipe reste disponible, observe, accompagne et peut enrichir le jeu sans imposer une activité dirigée.

Les temps forts : Halloween

Plusieurs temps forts autour d'Halloween sont organisés au cours des deux semaines, en cohérence avec le programme réel : créations, déguisements, enquêtes, jeux scénarisés, chasse aux bonbons ou aux indices et autres propositions adaptées.

Halloween doit rester une fête ludique, imaginative, conviviale et accessible à tous. Les décors, histoires, costumes et animations sont adaptés à l'âge et à la sensibilité des enfants. Aucune animation ne doit provoquer de peur excessive, d'angoisse ou de mal-être. La participation reste libre et respectueuse des émotions de chacun.

Les grands jeux

Les grands jeux représentent des temps forts des vacances. Ils favorisent la coopération, l'imaginaire, la réflexion, le plaisir de jouer ensemble et l'inclusion.

- chasse au trésor ;
- enquête et Cluedo ;
- escape game ;
- parcours d'aventure ;
- défis nature ou sensoriels ;
- olympiades ;
- jeux scénarisés et jeux de stratégie collective.

Les grands jeux préparés par l'équipe peuvent conserver leur fonctionnement initial. Le lien avec le projet se construit par l'objectif pédagogique, l'habillage, le scénario d'introduction et la manière de conclure l'expérience.

Les ateliers

Les propositions restent variées afin de répondre aux envies et aux besoins des enfants.

Domaine	Exemples
Artistique et créatif	Peinture, bricolage, sculpture, Land Art, décoration, dessin, couture, costumes.
Scientifique et nature	Expériences, observation du vivant, arbres, saison, manipulation, fabrication.
Sportif et moteur	Parcours, jeux collectifs et coopératifs, orientation, défis, plein air.
Culturel et expression	Cuisine, théâtre, musique, danse, photographie, contes, lecture, expression orale.

La place de l'enfant

L'enfant est acteur de ses vacances.

- proposer des idées ;

- choisir entre plusieurs propositions ;
- créer ses propres jeux ;
- mener ou poursuivre des projets collectifs ;
- présenter ses réalisations ;
- exprimer ses envies, ses besoins et son ressenti ;
- choisir aussi, lorsque l'organisation le permet, de ne pas participer à une activité dirigée et de s'engager dans un jeu libre adapté.

Sa parole est prise en considération dans le respect du fonctionnement collectif, de la sécurité et des besoins du groupe.

Attentes envers l'équipe d'animation

- implication dans le projet pédagogique ;
- préparation rigoureuse des animations ;
- créativité et capacité d'initiative ;
- coopération et communication professionnelle ;
- posture bienveillante et exemplaire ;
- respect des consignes de sécurité ;
- adaptation permanente aux besoins des enfants.

LA QUESTION À SE POSER AVANT CHAQUE ACTIVITÉ

Qu'est-ce que cette activité permet à l'enfant de découvrir, expérimenter, créer, comprendre ou développer ?

Chaque activité formelle doit répondre à un objectif pédagogique clairement identifié. L'objectif n'est pas de remplir la journée, mais de faire vivre aux enfants de véritables vacances, riches en découvertes, en plaisir, en relations et en souvenirs.

Critères d'évaluation

- des enfants heureux de venir au centre ;
- des enfants impliqués dans les propositions et capables d'exprimer leurs choix ;
- une diversité d'animations réellement reliées aux objectifs pédagogiques ;
- un équilibre entre activités dirigées, grands jeux, sorties, repos et jeux libres ;
- des activités préparées, adaptées et sécurisées ;
- une équipe investie, créative et collaborative ;
- une place réelle donnée à la nature, à l'imaginaire et à la coopération ;
- une ambiance sereine, inclusive et bienveillante ;
- une participation active des enfants à la vie du centre ;
- un respect effectif du rythme des PS, notamment autour de la sieste et du réveil échelonné.

La réussite de ce projet repose sur l'engagement de chacun, la coopération au sein de l'équipe et la volonté commune d'offrir aux enfants des vacances de qualité, porteuses de sens, d'épanouissement et de plaisir.

APEB

GRANDIR ENSEMBLE

Les Aventuriers de l'Automne

Mystères, Nature et Imagination

PROGRAMME

VACANCES D'AUTOMNE 2026

ACM 1001 PATTES

Du 19 au 30 octobre 2026

- ✓ Explorer
- ✓ Créer
- ✓ Partager
- ✓ S'émerveiller !

SEMAINE 1 : Place aux mystères !

Lundi 19/10

Mardi 20/10

Mercredi 21/10

Jeudi 22/10

Vendredi 23/10

SORTIES et TEMPS FORTS



MATIN

Choisis ton activité !



Initiation basket



Parcours de motricité



Création de baguettes magiques



Maisons Harry Potter en carton

APRÈS-MIDI

Grand jeu et aventure !



Jeu de l'homme en noir

POUR LES PS



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



Jeux d'opposition



Jeu du bérêt



Création d'un dragon



Atelier masques



Chasse au trésor



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



SORTIE

Parc Rivière
9h - 12h

- ✓ Découverte de la nature
- ✓ Observation
- ✓ Jeux en plein air
- ✓ Land art d'automne



La grille inconnue



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



SORTIE

Parc bordelais
9h - 12h

- ✓ Découverte de la nature
- ✓ Exploration du parc
- ✓ Jeux d'observation
- ✓ Land art d'automne



Escape game petit monstre



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



Parcours des sens



Jeux collectifs



Création de chauve-souris et décorations



Masques d'Halloween



Le défi des 5 sens



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



Mercredi 21 octobre
Parc Rivière
9h - 12h



Jeudi 22 octobre
Parc bordelais
9h - 12h



Mardi 27 octobre
Chasse au trésor d'Halloween
Parc de Mussonville
13h - 17h



Mercredi 28 octobre
Récolte de bonbons dans le quartier
15h - 16h30

SEMAINE 2 : Cap sur l'aventure !

Lundi 26/10

Mardi 27/10

Mercredi 28/10

Jeudi 29/10

Vendredi 30/10



MATIN

Choisis ton activité !



Initiation théâtre



Jeux de coopération



Création d'un portrait chinois



Citrouilles magiques

APRÈS-MIDI

Grand jeu et aventure !



Among us
Les imposteurs

POUR LES PS



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



Course d'orientation



Défis d'aventuriers



Création de chapeaux Harry Potter



Atelier maquillage



Chasse au trésor d'Halloween
au parc de Mussonville
13h - 17h



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



Jeux d'adresse



Parcours ninja



Atelier lettres dans le futur



Création d'un monstre en récup'



Récolte de bonbons dans le quartier
15h - 16h30



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



Relais puissance 4



Jeux en équipe



Fabrication de carnet d'explorateur



Création d'un arbre de son entourage



Attrape-drapeau



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



Jeux collectifs



La course aux légos



Création de souvenirs du centre



Masque d'Halloween



Le loup-garou



Sieste puis jeux libres et découvertes en lien avec la thématique



Viens déguisé les vendredis
23 et 30 octobre !

Une équipe à l'écoute de chaque enfant !

Respecter la nature

Coopérer

Faire preuve d'imagination

Vivre ensemble

Grandir en s'amusant !

Des vacances hautes en couleurs !