

VOYAGE DANS LE TEMPS

Liste des époques :

- Dinosaures
- Hommes des cavernes
- Futur
- Année 70
- Guerriers
- Chevaliers et princesses
- Pirates

Accueil A.M : Les enfants passent dans une arche qui leur donne le pouvoir de voyager dans le temps.

Service de garde A.M. : Faire des jeux qui pratique au voyage dans le temps :

- Poule, poule canard devient stégosaure, stégosaure, T-Rex
- Je pars à la chasse et j'amène (lien avec homme des cavernes)
- Tag robot (on marche en robot)
- Cours d'aérobic
- ** Jeu dont je ne me souviens pas du nom
- Course sur un cheval (spaghettis)
- Partir en quête d'objet pour les pirates (trouver 3 roches, 2 trèfles à 4 feuilles, etc.)

Rassemblement A.M.
Intro avec une machine à boucane. Il y a un trou dans l'espace-temps et tout le monde est mélangé. Nous avons besoin de l'aide des enfants pour réparer le trou dans l'espace-temps.
Jeux A.M (30 minutes par jeu)
<p><u>Dinosaures</u> : (dehors côté turf 3)</p> <ol style="list-style-type: none">1) Tag avec un dinosaure qui crache de la lave (fusil à eau).2) Mousse archéologue (les enfants trouvent des fossiles dans une piscine de mousse). <p><u>Hommes des cavernes</u> (turf 1):</p> <ol style="list-style-type: none">1) 1,2,3 soleil ou commando (les enfants sont des ours qui veulent entrer dans la caverne) <p><u>Chevaliers et princesse</u> : (Gym)</p> <ol style="list-style-type: none">1) Retrouve ta douce moitié (l'arche de Noé checker le cahier de jeu)2) Bataille d'épée avec quelque chose sur la main que tu dois garder en équilibre. <p><u>Pirates</u> (Estrades): Chasse au trésor.</p> <p><u>Guerriers</u> (spot sdg): Préparer les enfants pour la guerre avec du maquillage de guerriers et course à obstacle.</p>

Années 70 (turf 2): Just dance

Futur (Cafétéria): Activité de création de robots qui réparent le trou dans l'espace-temps.

**** Temps morts :** Discuter des époques préférées des enfants, Copie-moi si tu veux devenir comme moi (comme un robot, comme un homme des cavernes), Chanson réinventée.

Rassemblement diner

Bravo on a réussi à réparer une partie du trou, mais il faut continuer. Pour vous donner de l'énergie, collation spéciale de chips.

Jeux P.M

Mêmes jeux que le matin, voir horaire.

Rassemblement fin P.M.

Youpi ! Le trou dans l'espace-temps est réparé. Tout le monde disparaît dans son époque. Les animateurs redeviennent des animateurs.

Accueil P.M. : Les enfants repassent dans l'arche en partant

Service de garde P.M. : Faire des jeux qui rappellent aux enfants le voyage dans le temps qu'ils ont vécu.

- Voir liste du matin

Chanson :

Il y a un trou dans l'espace-temps
Cher Multi, Cher multi
Il y a un trou dans l'espace-temps

Mais bouchez-le
Chers anims, Chers anims
Mais bouchez-le.

Avec quoi vais-je le boucher?
Cher multi, Cher multi
Avec quoi vais-je le boucher ?

Avec des patchs
Chers anims, Chers anims
Avec des patchs.

Mais les patchs sont perdues
Cher multi, Cher multi
Mais les patchs sont perdues.

Mais trouvez-les
Chers anims, Chers anims.

Mais trouvez-les.

Comment faire pour les trouvez ?

Cher multi, Cher multi

Comment faire pour les trouver ?

En jouant aux jeux

Chers anims, Chers anims

En jouant aux jeux.

Mais comment vais-je jouer aux jeux ?

Cher multi, Cher multi

Mais comment vais-je jouer aux jeux ?

En prenant le temps

Chers anims, Chers anims

En prenant le temps.

Mais il y a un trou dans l'espace-temps chers anims.....

Matériel :

- Pancarte avec un trou dans l'espace-temps
- Peinture
- Patches
- Savon à vaisselle
- Papier d'aluminium
- Arche qui donne le pouvoir de voyager dans l'espace-temps
- Projecteur
- Acheter des objets pour la piscine
- Collation qui donne de l'énergie

Chasse au trésor :

1) OYÉ ! OYÉ! Matelots. Tenté de trouver mon trésor est une tâche difficile. Pour commencer, vous devez vous rendre à l'endroit où tout le monde fait ses besoins.

2) Félicitations ! Vous avez trouvé le premier indice. L'indice suivant se trouve là où il y a une chaîne d'arbres. Scrutez bien les murs.

3) Wow! Vous êtes de rapides matelots. Le prochain indice se trouve sur un espace extérieur très vaste où vous jouez à un drôle de sport dans lequel vous devez kicker un ballon avec les pieds.

4) Vous êtes trop bons ! Le prochain indice se trouve dans un endroit qui pourrait flotter sur l'eau puisqu'il est en plastique. Vous pouvez y grimper et y glisser.

- 5) Continuez ! Vous êtes près du but ! Le prochain indice se trouve près d'un endroit extérieur où l'on jette nos déchets lors du diner. Ouvrez bien l'œil.
- 6) La fin approche ! Vous trouverez le prochain indice à l'intérieur sur un terrain contenant plein de petits grains noirs. Regardez attentivement sous les bancs.
- 7) On continue les matelots ! Le prochain indice est dans un endroit frais où il y a de nombreuses lignes de tous les couleurs.
- 8) Vous y êtes presque ! Le trésor se trouve dans un endroit où l'on range la nourriture. Reprenez bien votre énergie en vous alimentant avec le trésor.
- 9) Le trésor est à l'intérieur de cette pièce ! Toutefois, seuls les adultes peuvent y entrer sinon vous serez frappé d'une malédiction ! Gare à vous !

Horaire :

Arizona

Heure	Époque (lieu)
9h30	Rassemblement
9h40	Dinosaures (dehors côté turf 3)
10h10	Collation
10h25	Homme des cavernes (turf 1)
10h55	Chevaliers et Princesses (Gym)
11h25	Pirates (Estrades)
11h55	Diner
13h	Guerriers (spot sdg)
13h30	Années 70 (turf 2)
14h	Collation
14h15	Futur (cafétéria)
14h45	Rassemblement

Ravioli

Heure	Époque (lieu)
9h30	Rassemblement
9h40	Homme des cavernes (turf 1)
10h10	Collation
10h25	Chevaliers et princesses (gym)
10h55	Pirates (estrades)
11h25	Guerriers (spot sdg)
11h55	Diner
13h	Années 70 (turf 2)
13h30	Futur (cafétéria)
14h	Collation
14h15	Dinosaures (dehors côté turf 3)
14h45	Rassemblement

Rayman/Sombrero

Heure	Époque (lieu)
9h30	Rassemblement
9h40	Chevaliers et princesses (gym)
10h10	Collation
10h25	Pirates (estrades)
10h55	Guerriers (spot sdg)
11h25	Années 70 (turf 2)
11h55	Diner
13h	Futur (cafétéria)
13h30	Dinosaures (dehors côté turf 3)
14h	Collation
14h15	Hommes des cavernes (turf 1)
14h45	Rassemblement

Tabouret/Gipsy

Heure	Époque (lieu)
9h30	Rassemblement
9h40	Pirates (estrades)
10h10	Collation
10h25	Guerriers (spot sdg)
10h55	Années 70 (turf 2)
11h25	Futur (cafétéria)
11h55	Diner
13h	Dinosaures (dehors côté turf 3)
13h30	Hommes des cavernes (turf 1)
14h	Collation
14h15	Chevaliers et princesses (gym)
14h45	Rassemblement

Oasis

Heure	Époque (lieu)
9h30	Rassemblement
9h40	Guerriers (spot sdg)
10h10	Collation
10h25	Années 70 (turf 2)
10h55	Futur (cafétéria)
11h25	Dinosaures (dehors côté turf 3)
11h55	Diner
13h	Hommes des cavernes (turf 1)
13h30	Chevaliers et princesses (gym)
14h	Collation
14h15	Pirates (estrades)
14h45	Rassemblement

Jello

Heure	Époque (lieu)
9h30	Rassemblement
9h40	Années 70 (turf 2)
10h10	Collation
10h25	Futur (cafétéria)
10h55	Dinosaures (dehors côté turf 3)
11h25	Hommes des cavernes (turf 1)
11h55	Diner
13h	Chevaliers et princesses (gym)
13h30	Pirates (estrades)
14h	Collation
14h15	Guerriers (spot sdg)
14h45	Rassemblement

Gelato

Heure	Époque (lieu)
9h30	Rassemblement
9h40	Futur (cafétéria)
10h10	Collation
10h25	Dinosaures (dehors côté turf 3)
10h55	Hommes des cavernes (turf 1)
11h25	Chevaliers et princesses (gym)
11h55	Diner
13h	Pirates (estrades)
13h30	Guerriers (spot sdg)
14h	Collation
14h15	Années 70 (turf 2)
14h45	Rassemblement