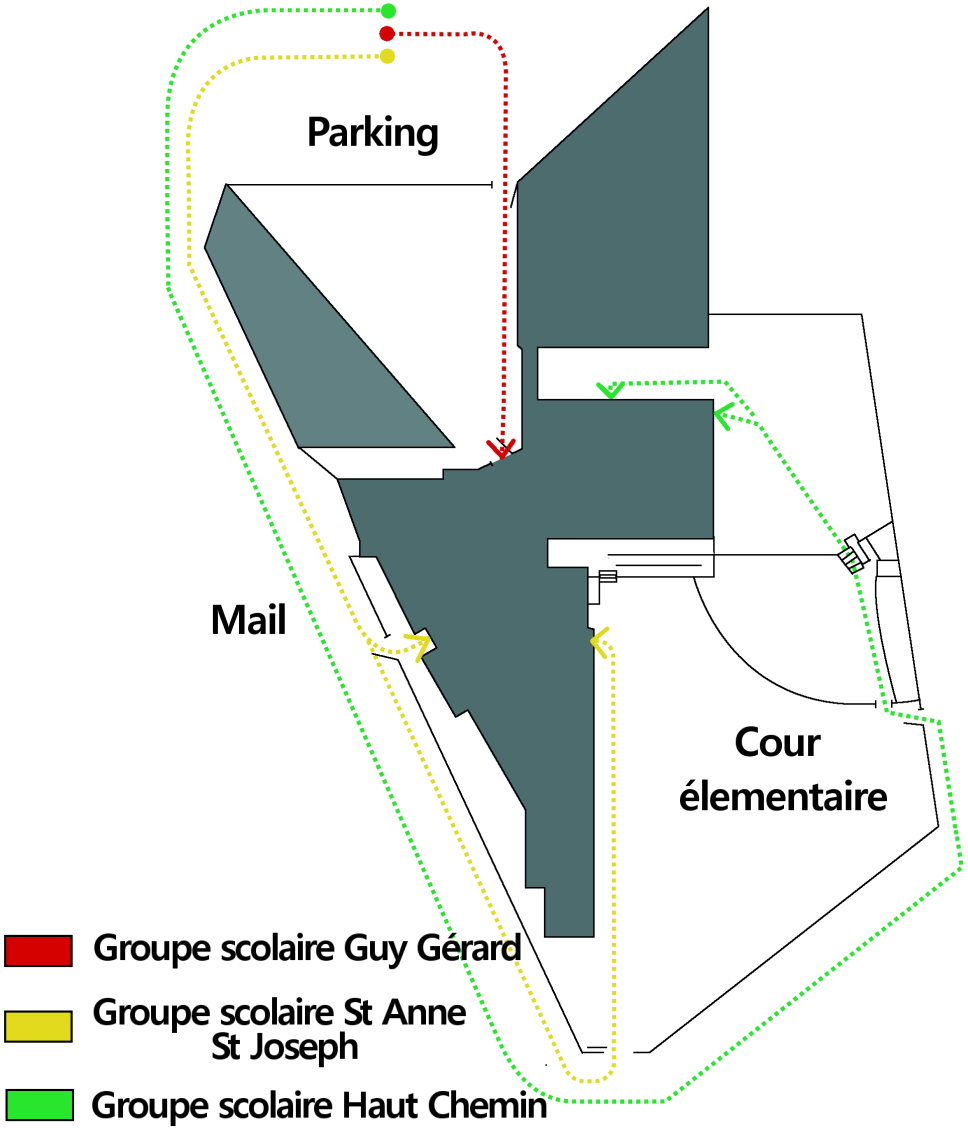
INSCRIPTIONS OBLIGATOIRES : date limite le 04 octobre 2020 sur le portail famille www.ville-pace.fr

Plan d'accès ALSH mercredis



Arrivées			Départs
7h30 -9h00	11h45-12h30	13h30-13h45	16h45-18h30

ACCUEIL DE LOISIRS DE PACÉ

VACANCES OCTOBRE 2020

Contes et légendes

Pacé Jeunesse

Maison des affaires scolaires et de la jeunesse, 11 avenue Brizeux :
02 23 41 32 16 / www.ville-pace.fr / pace.jeunesse@ville-pace.fr
Au groupe scolaire du Haut Chemin : 02 99 60 27 64

Programme ALSH Octobre 2020

Groupe scolaire Guy Gérard

Maternelle

	Matin		Après-midi
Lundi	*Le chat botté*	Parcours d'échasses	Décore ton pantin chat
Mardi	*Les dragons*	*Dragon géant en commun* *Projection médiathèque*	*Bienvenue au cirque*
Mercredi	*Le joueur de flûte*	Jeu musical	Fabrique ton instrument
Jeudi	*Blanche neige et les 7 nains*	activité manuelle : Pomme rouge	Jeu : les 7 nains au travail
Vendredi	*Merlin l'enchanteur*	Expériences : la potion de Merlin	Carte au trésor : à la recherche d'Excalibur

elementaire

	Matin	Après-midi
Lundi	Ouvrons le vieux grimoire (Animaux fantastiques et végétations magiques)	quidditch
Mardi	Mise en place du Zoo aux 1000 merveilles	Licorne/dragons/Mages (grand jeu)
Mercredi	Voyage en Transylvanie(cuisine et parcours sensoriel)	
Jeudi	Loup garou celte	Enquête : vol au Zoo
Vendredi	Monster Paper Box	Kermesse des korrigans Projection médiathèque

Maternelle

	Matin		Après-midi
Lundi	*Le vilain petit canard*	activité manuelle : Mon beau canard	Jeu : Retrouvons les poussins
Mardi	*La petite sirène*	activité manuelle : écailles colorées	Jeu : poisson-pêcheur
Mercredi		Grand jeu	
Jeudi	*Le petit chaperon rouge*	Cuisine : Galettes au beurre	Jeu : le panier pour Mère-grand
Vendredi	*Les 3petits cochons*	Masques loup et cochons	Loups attrape cochon

elementaire

	Matin	Après-midi
Lundi	Ombres et Lightpainting	Création d'un conte pour les petits (marionnettes)
Mardi	Une journée dans le laboratoire de Merlin (expérience scientifique et jeux)	
Mercredi	Grand jeu	
Jeudi	Tiercé Licorne	Concours de Bardes
Vendredi	Sagamore	On referme le grimoire

La programmation des activités et des sorties est susceptible d'être modifiée suivant les conditions météorologiques et l'évolution de la situation sanitaire.

Tarifs 2020	Journée	½ journée	repas
Tarifs pleins (QF>+1295)	8 € 66	6 € 66	5 € 27
Autres tarifs	Feuille détaillée à l'accueil de la mairie		

ALLOCATIONS FAMILIALES

Programme ALSH Octobre 2020

Groupe scolaire haut chemin

Maternelle

elementaire

	Matin	Après-midi
Lundi	*Le joueur de flûte*	Jeu musical	Fabrique ton instrument
Mardi	*Les dragons*	*Dragon géant en commun* *Projection médiathèque*	*Bienvenue au cirque*
Mercredi	*Blanche neige et les 7 nains*	activité manuelle : Pomme rouge	Jeu : les 7 nains au travail
Jeudi	*Merlin l'enchanteur*	Expériences : la potion de Merlin	Carte au trésor : à la recherche d'Excalibur
Vendredi	*Le vilain petit canard*	activité manuelle : Mon beau canard	Jeu : Retrouvons les poussins

	Matin	Après-midi
Lundi	*La petite sirène*	activité manuelle : écailles colorées	Jeu : poisson-pêcheur
Mardi		Grand jeu	
Mercredi	*Le petit chaperon rouge*	Cuisine : Galettes au beurre	Jeu : le panier pour Mère-grand
Jeudi	*Les 3petits cochons*	Masques loup et cochons Loups attrape cochon	attrape cochon
Vendredi	*Le chat botté*	Parcours d'échasses	Décore ton pantin chat

	Matin	Après-midi
Lundi	Ouvrons le vieux grimoire (Animaux fantastiques et végétations magiques)	Kermesse des korrigans
Mardi	Mise en place du Zoo aux 1000 merveilles	quidditch
Mercredi	Une journée dans le laboratoire de Merlin (expérience scientifique et jeux)	
Jeudi	Sagamore	Enquête : vol au Zoo
Vendredi	Loup garou celte Projection médiathèque	Création d'un conte pour les petits (marionnettes)

	Matin	Après-midi
Lundi	Monster Paper Box	Licorne/dragons/Mages (grand jeu)
Mardi	Grand jeu	
Mercredi	Voyage en Transylvanie(cuisine et parcours sensoriel)	
Jeudi	Ombres et Lightpainting	Concours de Bardes
Vendredi	Tiercé Licorne	On referme le grimoire

Programme ALSH Octobre 2020

Groupe scolaire saint anne/saint joseph

Maternelle

elementaire

	Matin	Après-midi	Matin	Après-midi
Lundi 19	*Les 3petits cochons*	Masques loup et cochons	Loups attrape cochon	Ouvrons le vieux grimoire (Animaux fantastiques et végétations magiques)	Licorne/dragons/Mages (grand jeu)
Mardi 20	*Les dragons*	*Dragon géant en commun*	*Bienvenue au cirque*	Mise en place du Zoo aux 1000 merveilles	Création d'un conte pour les petits (marionnettes)
Mercredi 21	Grand jeu			Grand jeu	
Jeudi 22	*Le chat botté*	Parcours d'échasses Projection mèdiathèque	Décore ton pantin chat	Monster Paper Box	Enquête : vol au Zoo
Vendredi 23	*Le joueur de flûte*	Jeu musical	Fabrique ton instrument	Ombres et Lightpainting	quidditch
Lundi 26	*Blanche neige et les 7 nains*	activité manuelle : Pomme rouge	Jeu : les 7 nains au travail	Tiercé Licorne	Kermesse des korrigans
Mardi 27	*Merlin l'enchanteur*	Expériences : la potion de Merlin	Carte au trésor : à la recherche d'Excalibur	Voyage en Transylvanie (cuisine et parcours sensoriel)	
Mercredi 28	*Le vilain petit canard*	activité manuelle : Mon beau canard	Jeu : Retrouvons les poussins	Une journée dans le laboratoire de Merlin (expérience scientifique et jeux)	
Jeudi 29	*La petite sirène*	activité manuelle : écailles colorées	Jeu : poisson-pêcheur	Sagamore/projection médiathèque	Concours de Bardes
Vendredi 30	*Le petit chaperon rouge*	Cuisine : Galettes au beurre	Jeu : le panier pour Mère-grand	Loup garou celte	On referme le grimoire