



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION CIRQUE

Présentation

Le cirque est une Activité Physique Artistique qui mélange des arts variés, comme l'acrobatie, l'équilibre, les arts clownesques, la manipulation d'objets, le jonglage ...

La thématique du cirque permet de mettre en place des activités complètes et suffisamment variées pour que chaque participant s'épanouisse dans sa pratique. En effet, chacun pourra tester plusieurs activités et déterminer dans laquelle il est le plus à l'aise. La proposition d'une représentation en fin de cycle d'animation permettra de valoriser les participants auprès de leur famille et des autres acteurs.

Contenu

Matériel de jonglerie : balles de jonglages, massues, anneaux, diabolos
Matériel d'équilibre : pédalo, rouleau américain, échasses
Matériel divers : foulards, yoyos, chapeaux



Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- L'activité cirque est très complète, elle permet de développer des compétences telles que la concentration, la conscience corporelle, la latéralité, la résolution de problème dans une dynamique d'essai-erreur.

DÉVELOPPER SON ÉQUILIBRE

- La pratique d'activités utilisant l'équilibre permet au public de prendre des risques mesurés et ainsi développer des compétences de gestion du stress, prise de décision, perception spatiale.

DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ

- Les activités de motricité telles que le jonglage permettent de développer l'agilité, la coordination ou encore l'orientation spatiale.



MALLE D'ANIMATION ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE

Présentation

L'accompagnement scolaire permet aux enfants qui en bénéficient d'approfondir des notions abordées en classe de façon ludique et pratique. Ils multiplient les occasions d'appliquer ce qu'ils ont appris à des situations de la vie quotidienne. Ils réutilisent les notions apprises en classe dans un autre contexte et se l'approprient plus facilement.



Contenu

Jeux de société développant les compétences mathématiques (géométrie dans l'espace, organisation spatiale, statistiques, ...).

Jeux de société permettant de développer le langage, le vocabulaire, l'organisation des idées pour raconter une histoire, l'imagination, la créativité.

Jeux de société permettant de mettre en place des stratégies, de la résolution de problèmes, ...

Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Permettre aux enfants de découvrir des supports d'apprentissage en complément de ce qui est fait en classe.

APPROFONDIR DES NOTIONS

- Diversifier les applications des notions abordées dans le cadre scolaire

APPRENDRE PAR LE JEU

- Permettre aux parents de découvrir des jeux de société, supports d'apprentissage, utilisables à la maison.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION BUMBALL

Présentation

Le Bumball est un sport danois. L'inventeur, Soeren Maribo, voulait que les règles soient un point de départ au jeu qui permettent une adaptation suivant les conditions, le nombre de joueurs, ... Elles doivent aussi être une base pour une réflexion d'équipe sur un sport à codifier ensemble. Il n'y a pas de règlement officiel: seules vos règles sont les bonnes! Ce sport se veut être à l'opposé des sports de ballons traditionnels où tout est prévu, codifié d'avance.

Contenu



- Chasubles à bandes auto-agrippantes (dont un lot en taille XS)
- Un sac noir
- Couppelles
- Sifflet à main
- Ballons en mousse recouverts de bandes velcro

Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Découvrir de nouveaux sports: multiplier les supports d'animation permet de renouveler régulièrement la proposition et de solliciter les différentes compétences du public.

CRÉER DE LA COHÉSION

- Il est important de proposer des activités qui permettront de créer une relation entre les membres d'un groupe même dans une activité de compétition ; au sein de l'équipe la relation se fait..

ADAPTER DES RÈGLES

- Lorsque l'on maîtrise correctement les règles d'un jeu ou d'un sport on est en capacité de les adapter pour se faire plaisir.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION CÉCIFOOT

Présentation

Le cécifoot est un sport collectif pour déficients visuels adapté du football et inscrit aux jeux paralympiques. La pratique de ce sport permet de développer ses sens. Les joueurs privés de la vue, doivent activer leurs autres sens pour parvenir à évoluer sur le terrain.



Contenu

Ballon à grelot
Masques aveuglant
Sac noir

Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Découvrir de nouveaux sports: multiplier les supports d'animation permet de renouveler régulièrement la proposition et de solliciter les différentes compétences du public.

CRÉER DE LA COHÉSION

- Il est important de proposer des activités qui permettront de créer une relation entre les membres d'un groupe même dans une activité de compétition: au sein de l'équipe la relation se fait.

SENSIBILISER

- Pratiquer une activité qui nous enlève un de nos sens nous permet de prendre conscience de ce que vivent les personnes qui en sont privées.



ENFANCE
Bien grand



JEUNESSE
Encadrager les initiatives

MALLE D'ANIMATION ESCAPE GAME

Présentation

Un escape game est un jeu d'énigmes qui se vit en équipe. Les joueurs évoluent généralement dans un lieu clos et thématique. Ils doivent résoudre une série de casse-tête dans un temps imparti pour réussir à s'échapper ou à accomplir une mission ... Dans cette malle, vous trouverez le matériel nécessaire pour organiser une animation auprès d'un groupe d'enfants ou d'adolescents.

Contenu

- Jeu Unlock!
- Différents cadenas
- Boîtier à clef
- Horloge
- Différentes boîtes
- Feutre UV et crème fluo
- Lampe UV



Objectifs pédagogiques :

DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES

- Développer l'esprit logique: la résolution des énigmes permet de développer diverses compétences notamment la logique, le sens pratique, ...

CRÉER DE LA COHÉSION

- Ce type d'activité permet à un groupe de coopérer pour réaliser un objectif commun et de prendre conscience des compétences de chacun.

DÉVELOPPER L'IMAGINATION ET LA LOGIQUE

- Développer la construction de scénarii ; la réalisation d'un escape game permet d'imaginer des énigmes et de les organiser de manière à ce que l'enchaînement soit logique.



MALLE D'ANIMATION ÉVEIL MUSICAL

Présentation

L'éveil musical est une forme d'initiation à la musique, à son écoute et à la pratique d'un instrument destinée aux jeunes enfants et dispensée dès le plus jeune âge. Cette malle propose divers instruments adaptés aux plus petits ainsi que des propositions d'activités à faire avec les instruments présents dans la malle.



Contenu

Instruments de musique (tambourins, claves, maracas, triangles, castagnettes, guiro, cloche, couronnes à grelots)

Livrets de séances

CD - Cartes en lien avec les séances proposées

Objectifs pédagogiques :

S'ÉVEILLER

- Éveiller les enfants à la musique avec des séances préparées.

APPRENDRE

- Apprendre le maniement de nouveaux instruments de musique.

DÉCOUVRIR

- Découvrir l'écoute au travers de temps dédiés.



ENFANCE
Bien grandir

MALLE D'ANIMATION VOYAGE AU COEUR DE MON IMAGINAIRE

Présentation

En jouant avec les mots, en inventant des histoires, les enfants vont développer leur créativité et leur imaginaire.

Cette malle peut-être utilisée dans le cadre de l'accompagnement à la scolarité, d'une activité lors de l'accueil péri ou extrascolaire, à la maison avec les parents.

Les supports sont prévus pour pouvoir être amenés au domicile et utilisés dans le cadre familial en sortant du contexte de l'école à la maison et de l'obligation, pour les parents, de faire le travail scolaire.

Contenu

- 4 livres
- 1 clé usb
- 2 dés
- 1 petit classeur avec un lot de 22 images et 1 intercalaire
- 1 lot de 6 marionnettes des émotions
- 1 dictaphone



Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Renouer avec la lecture et l'écriture plaisir.
- Proposer des supports d'écriture, de lecture, d'œuvres plastiques ou audios : en multipliant les supports nous permettons à chacun de trouver celui qui lui correspond.

IMAGINER

- Développer son imagination et sa créativité : l'imaginaire participe à la création de l'identité humaine.

ÉCHANGER

- Favoriser l'échange et la communication au sein des familles : sortir des conflits éventuels autour des apprentissages scolaires.
- Renforcer les liens entre les enfants, les familles et les équipes d'animation.



**ÉDUCATION
ET PRÉVENTION**
Accompagner les familles



CONSOMMATION
Faciliter le quotidien
des familles

MALLE D'ANIMATION BUDGETISSIMO

Présentation

Nous mettons à votre disposition le jeu Budgetissimo, qui permet d'aborder la gestion quotidienne du budget de façon ludique.

Il s'adapte à différents publics: adolescents/jeunes adultes, familles... En jouant, chaque participant se met à la place d'une famille ou d'un personnage. Il gère alors son budget tout en étant confronté aux aléas du quotidien. Comme dans la vraie vie, le choix de dépenses conditionne l'équilibre à atteindre à chaque fin de mois.

Contenu

Support du jeu : plateau, cartes, dés et fiches personnage(s)

Gestion du budget : un bloc «feuilles de compte», calculatrice, moyens de paiement (cartes bancaires, chéquiers, RIB, espèce)

Livret d'animation



Objectifs pédagogiques :

ABORDER LA NOTION DE BUDGET

- Ce jeu permet de définir les notions de recettes, dépenses, reste à vivre... ainsi que les différents moyens de paiement et de tenir ses comptes. Les aléas du quotidien sont aussi présents, positifs comme négatifs.

APPRENDRE

- Renforcer le pouvoir d'achat et les connaissances des consommateurs : le jeu permet d'informer sur certains pièges liés à la consommation et de donner des clés pour gérer par la suite son propre budget.

SENSIBILISER

- Sensibiliser à la gestion budgétaire : grâce à la mise en situation, les participants peuvent choisir une typologie de foyer et gérer leur budget sur un mois. Ils peuvent ainsi expérimenter sans risque et choisir leur stratégie pour équilibrer ce budget.



FORMATION
Développer ses compétences

MALLE SENSIBILISATION EFFET PAPILLON

Présentation

La malle Effet Papillon est un outil de sensibilisation au Développement Durable. Elle s'adresse à un public adulte et propose différents supports d'animation et de sensibilisation au développement durable.

La sensibilisation des animateurs peut permettre qu'ils se sentent plus à l'aise pour proposer des activités en lien avec cette thématique.



Contenu

Photo langages

Activités diverses permettant de se questionner sur l'impact de nos comportements, individuels et collectifs, sur la planète.

Activités permettant de prendre conscience des modifications possibles pour permettre l'évolution des comportements (distance parcourue par les produits de consommation courante : achats en circuit court).

Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Découvrir de nouveaux outils d'animation autour de la thématique : l'important est de multiplier les supports pour que chacun trouve celui qui lui convient.

ENCOURAGER

- Encourager les animateurs à développer des animations autour de cette thématique : plus les enfants auront accès à des animations de ce type, plus ils seront enclin à préserver le monde qui les entoure.

SENSIBILISER

- Sensibiliser le public mais aussi les animateurs au développement durable : ils se sentiront ainsi plus à l'aise de proposer une activité sur cette thématique.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE SENSIBILISATION SÉCURITÉ ROUTIÈRE

Présentation

La sécurité routière est un problème de santé publique. La prévention auprès d'un public jeune est nécessaire pour qu'ils deviennent des piétons, des cyclistes avertis et des citoyens de la route responsables. L'utilisation de cette malle permet d'informer les enfants de 3 à 12 ans et les adolescents de 13 à 18 ans. Par la suite, ces deux publics pourront être des vecteurs de prévention pour leurs parents et leur entourage.

Contenu

- Quizz code de la route
- Jeux (mille borne, 7 familles, bonne route, loto des panneaux, ...)
- Documents (code rousseau junior, affiches, constat d'accident, ...)
- Outils divers (puzzle de la route, ...)



Objectifs pédagogiques :

ÉVEILLER LES CONSCIENCES

- Permettre la prise de conscience des publics face à la thématique de la sécurité routière.

INFORMER ET SENSIBILISER

- Informier et sensibiliser sur les dangers des psychotropes sur la route.

DEVENIR CITOYEN

- Amener le public à développer des réflexes « citoyens » de protection pour eux et pour les autres.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION TERRES INDIENNES

Présentation

La malle «Terres indiennes» vous propose de découvrir la culture amérindienne au détour d'animations s'appuyant sur des pictogrammes, des ateliers de perlage, de fabrication d'attrape-rêves, de peintures sur visage,...

La Fédération peut également mettre à votre disposition un tipi et toute une décoration sur cette thématique.

Contenu

- Perles
- Pictogrammes
- Chutes de cuir (pour fabrication de bourses)
- Modèles de peinture sur visage avec leur signification



Objectifs pédagogiques :

ÉLARGIR SES HORIZONS

- Découvrir une nouvelle culture et s'ouvrir aux autres.

DÉVELOPPER LA TOLÉRANCE

- Encourager le respect de l'autre par la découverte de cultures différentes.

DIVERSIFIER LES SUPPORTS

- Découvrir de nouvelles techniques d'animation afin de diversifier les supports pour les animateurs.



ENFANCE
Bien grandir

MALLE D'ANIMATION FLAG RUGBY

Présentation

Le flag rugby, est un sport d'équipe sans contact basé principalement sur le rugby à XIII dans lequel chaque joueur porte deux rubans (outags en anglais) attachés à son dossard par des patches en velcro. Les joueurs attaquants, porteurs du ballon, esquivent les défenseurs, se passent le ballon, et marquent des essais. L'équipe adverse doit, pour l'en empêcher, arracher un des rubans au porteur du ballon.

Contenu

- Ballon de rugby
- Dossards à scratchs
- Bandelettes à scratcher sur les dossards
- Sac noir
- Bandes de marquage de terrain



Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Découvrir de nouveaux sports: multiplier les supports d'animation permet de renouveler régulièrement la proposition et de solliciter les différentes compétences du public.

CRÉER DE LA COHÉSION

- Il est important de proposer des activités qui permettront de créer une relation entre les membres d'un groupe même dans une activité de compétition.

INTÉGRER DES RÈGLES

- Aborder la pratique du rugby sans contact : la découverte s'inscrit dans une progression. La pratique du flag rugby est une première étape vers la pratique du rugby à XIII avec l'intégralité de la règle.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION JEUX COOPÉRATIFS

Présentation

Les jeux coopératifs permettent aux joueurs (enfants et adultes) de travailler ensemble à la réalisation d'un objectif commun.

Pour cela ? Il leur faut communiquer le plus clairement possible et surtout élaborer une stratégie commune pour atteindre l'objectif.

Les jeux coopératifs permettent l'apprentissage des règles du jeu de société dès le plus jeune âge.

Contenu

Crayon et A coopératif

Tour de Fröbel

Différents jeux de société coopératifs (à partir de 3 ans)

Karl le poisson

Parachute



Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Découvrir différents supports de coopération : jeux de plateau, jeux d'adresse, jeux de cartes. Chacun y trouvera ainsi au moins un support qui lui convient.

DÉVELOPPER L'ENTRAIDE

- Encourager la coopération, le vivre ensemble.

COMMUNIQUER

- Apprendre aux enfants à communiquer efficacement pour être certain d'être bien compris.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION KIN-BALL

Présentation

Le Kin-Ball, créé en 1986 par un Québécois, se joue avec une balle de plus d'un mètre de diamètre qui pèse moins d'un kilo.

Ce jeu est basé sur la coopération et implique la participation active de tous les joueurs.

Son accessibilité technique et sa facilité d'apprentissage en font une activité propice aux enfants de l'école élémentaire.

Contenu



Un ballon constitué d'une enveloppe synthétique et d'une baudruche en caoutchouc

Un gonfleur électrique

18 dossards (6 rouges, 6 bleus, 6 verts)

1 sifflet à main

1 chronomètre

Règles du jeu

Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Découvrir de nouveaux sports: multiplier les supports d'animation permet de renouveler régulièrement la proposition et de solliciter les différentes compétences du public.

CRÉER DE LA COHÉSION

- Il est important de proposer des activités qui permettront de créer une relation entre les membres d'un groupe, même dans une activité de compétition.

DÉVELOPPER L'ENTRAIDE ET LA COOPÉRATION

- Encourager la coopération: ce type d'activité développe le vivre ensemble, la communication, la valorisation des joueurs.



MALLE DE SENSIBILISATION JEU ET PARENTALITÉ

Présentation

Depuis plusieurs années, l'éducation et les relations familiales ont subi de nombreuses évolutions et bouleversements. Les comportements et les rôles codifiés, en toutes circonstances, en fonction de l'âge et du sexe, les réponses toutes faites transmises de génération en génération, sont aujourd'hui remises en cause.

Les parents, parfois démunis, peuvent être en recherche de soutien. Grâce à notre expérience dans l'accompagnement des parents, dans leur réflexion sur leur démarche éducative et leur pratique, nous sommes convaincus que les échanges entre pairs sont source de soutien et d'ouverture.

Contenu



Photo langages

Jeux de plateau sur la parentalité : paroles de parent, chemin de parent

DVD des éditions "préparons demain" (ex. de thématiques : la fratrie, les écrans, la mort)

Livres à destination des professionnels sur l'accompagnement des parents

Livres à destination des parents (ex. : parler aux ados pour qu'ils écoutent, j'ai tout essayé)

Objectifs pédagogiques :

AIDER

- Permettre aux parents de réfléchir à leur positionnement: anticiper des situations afin de ne pas être démunis quand elles se présenteront.

ÉCHANGER

- Enrichir les échanges, faciliter la prise de parole; donner la possibilité aux parents d'aborder leurs préoccupations liées à leur(s) enfant(s).
- Favoriser la prise de conscience des compétences et des ressources de chacun pour mieux les exploiter: l'échange de pratique entre pairs permet de se nourrir de l'expérience des autres.

RASSURER

- Valoriser les parents dans leur rôle et leur fonction: développer leur estime de soi afin qu'ils soient en confiance pour prendre leur décision.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION PHOTO

Présentation

La photographie permet de développer le sens de l'observation chez l'enfant qui apprend à regarder différemment autour de lui. Il apprend à exprimer une idée à travers une image et donc à exprimer ce qu'il ressent, à formaliser un sentiment. Il peut également apprendre à interpréter et à lire. Pour prendre quelqu'un en photo, l'enfant ou l'adulte doit établir un dialogue avec son modèle, il apprend le respect des autres et le respect du matériel en prenant soin du matériel technique.

Contenu

Matériel technique :
Agrandisseur Durst
Appareil photo argentique
Cuves Paterson
Compte-pose
Lampe lumière rouge

Les consommables sont à la charge de l'emprunteur : papier photo; produits de développement (révélateur, fixateur); pellicule noir et blanc.



Objectifs pédagogiques :

DIVERSIFIER LES OUTILS

- Proposer un outil d'animation technique : diversifier les animations proposées.

APPRENDRE

- Acquérir les bases d'utilisation du matériel photographique: prise de vue, développement, tirage.

DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES

- Définir une démarche pédagogique d'animation d'un atelier photographique : permettre aux animateurs d'acquérir de nouvelles compétences.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION ROUNDNET OU SPIKEBALL

Présentation

Le Roundnet ou spike ball est un jeu dérivé du Volley-ball. Il se joue avec une balle de 5 cm de diamètre qui doit rebondir sur une structure type trampoline. Si l'équipe adverse ne parvient pas à la récupérer après un rebond sur le trampoline, vous marquez un point. La partie se joue en 3 sets de 11,15 ou 21 points.



Contenu

- Une Balle
- Trampoline en 10 parties
- Un filet

Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Découvrir de nouveaux sports: multiplier les supports d'animation permet de renouveler régulièrement la proposition et de solliciter les différentes compétences du public.

CRÉER DE LA COHÉSION

- Il est important de proposer des activités qui permettront de créer une relation entre les membres d'un groupe même dans une activité de compétition.

COOPÉRER

- Encourager la coopération au sein d'une équipe: permettre à chacun de trouver sa place et d'apporter au collectif ses compétences individuelles.



ENFANCE
bien grandir



JEUNESSE
encourager les initiatives

MALLE DE SENSIBILISATION SAC À DOS NATURE



Présentation

La nature est une richesse. Il est important que les enfants apprennent à la connaître et à la respecter. Grâce à ce sac à dos, il sera possible de leur faire découvrir la diversité de la nature qui nous entoure et ainsi apprendre à en prendre soin.



Contenu

Sac à dos, contenant du matériel :

Boîtes loupes

Jumelles

Toile montée

Recueil d'animations possibles dans la nature

Livres de présentation des différents arbres et oiseaux afin de les reconnaître

Objectifs pédagogiques :

INFORMER ET SENSIBILISER

- Informer et sensibiliser à la nature: la sensibilisation à la nature permet une prise de conscience de sa fragilité et de la nécessité de la protéger.

PROTÉGER

- Amener le public à développer des réflexes «citoyens» de protection de la nature.

DÉCOUVRIR ET APPRENDRE

- Découvrir l'environnement proche, développer les activités en extérieur.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encadrer par les initiatives

MALLE D'ANIMATION SARBACANES

Présentation

La sarbacane est un sport de précision et de visée alliant le contrôle du souffle, de la maîtrise et de la stabilité de la concentration. Il se joue en individuel ou par équipe.

Sa pratique est non seulement très simple et surprenante, mais a aussi des effets bénéfiques sur la santé (muscles pectoraux et abdominaux, respiration, oxygénation du sang, concentration, antistress) et peut être encadrée dès l'âge de 6 ans.

Contenu

- 10 tubes
- 10 embouts (à nettoyer à l'eau savonneuse après utilisation)
- 46 fléchettes
- Cible de 2 niveaux différents
- Kit de nettoyage en 6 morceaux



Objectifs pédagogiques :

TRAVAILLER SA CONCENTRATION

- La pratique d'un sport de précision développe la concentration et les capacités d'attention des publics.

CRÉER DE LA COHÉSION

- Créer une cohésion de groupe: il est important de proposer des activités qui permettront de créer une relation entre les membres d'un groupe, même dans une activité de compétition.

DÉCOUVRIR

- Découvrir de nouveaux sports: multiplier les supports d'animation permet de renouveler régulièrement la proposition et de solliciter les différentes compétences de chacun.



ENFANCE
Bien grandir



JEUNESSE
Encourager les initiatives

MALLE D'ANIMATION SPEEDMINTON

Présentation

Le speed badminton a été inventé par le Berlinois Bill Brandes, qui cherchait à mettre au point une variante du badminton qui puisse se jouer en extérieur. En effet, au badminton classique, le volant est trop léger et le vent peut perturber le jeu. En bref, le jeu combine différentes caractéristiques du tennis, du badminton et du squash.



Contenu

- 12 raquettes
- 14 speeders
- 48 cônes de délimitation

Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Découvrir de nouveaux sports : multiplier les supports d'animation permet de renouveler régulièrement la proposition et de solliciter les différentes compétences du public.

CRÉER DE LA COHÉSION

- Créer une cohésion de groupe: il est important de proposer des activités qui permettront de créer une relation entre les membres d'un groupe même dans une activité de compétition.



MALLE D'ANIMATION CUISINE

Présentation

La malle «Cuisine» vous permet de créer des animations autour des aliments dans des salles sans four ni plaque de cuisson. Ce qui permet de proposer des ateliers enfants, parents-enfants... dans des locaux classiques. Exemple de thématique: chocolat ; salade de fruits ; épices.



Contenu

Planches à découper
Couteaux, économes, râpes
Saladiers, grands bols, doseurs, tasses
Spatule, Fouet
Torchons, Lavettes, sacs poubelle, liquide vaisselle

Objectifs pédagogiques :

DÉCOUVRIR

- Réaliser des recettes simples permet au public de découvrir le vocabulaire de la cuisine, des saveurs auxquelles il n'est pas toujours habitué et lui permet d'apprendre à manipuler du matériel spécifique tel que le verre doseur ou l'économe.

PRENDRE DE BONNES HABITUDES

- Expérimenter permet de mettre en avant le plaisir de faire et de manger. Les habitudes alimentaires et les conseils du Programme National Nutrition Santé peuvent être abordés au fil de l'atelier.

ÉCHANGER ET PARTAGER

- Favoriser l'échange, la communication et la coopération entre les enfants et/ou entre les parents et les enfants.