

# Accueil de loisirs La Cabane

Vacances d'été 2026 - Du 6 juillet au 31 août 2026

Programme 3 à 11 ans



Renseignements :  
[secretariat@aej-crossey.fr](mailto:secretariat@aej-crossey.fr)  
06 49 34 64 11





# Le royaume des Cabanes

Projet pédagogique

## Budget participatif

Chaque semaine, un montant est alloué aux enfants pour réaliser un projet décidé par eux et pour tous.

## L'aménagement

À La Cabane, chaque espace de jeu est spécialement aménagé pour un type d'activité, favorisant ainsi le confort des enfants, le plaisir de jouer et le développement de leur créativité.

## Les missions

À la cabane, chacun a un rôle à jouer... Des missions pour que tous y apportent leur pierre.

## L'envie des enfants

Tous les après-midis, les enfants pourront voter pour une animation qu'ils auront choisit et qu'ils aimeraient faire !

## L'arbre à solutions

Chaque problème a sa solution... Et ce sont souvent les enfants qui ont leur solution. Écoutons-les !

## Transmissions

Chaque semaine, les passions et talents des animateurs rayonnent dans la cabane !

## Programmes

Tous les jours, des animations variées que les enfants choisissent selon leurs envies.



# Le royaume des Cabanes

## Les modalités d'accueil

L'accueil de loisirs, outre répondre au besoin d'accueil du territoire, a pour vocation de proposer des temps d'animations éducatifs et ludiques visant l'épanouissement personnel et les apprentissages.

Ces actions cherchent à aider les enfants à grandir en confiance, à développer leur autonomie, à créer, imaginer, s'exprimer et se développer au sein d'un collectif où les notions de vivre ensemble sont primordiales.

### Horaires et lieux d'accueil

**Du 6 au 31 juillet**

**Du 3 au 31 Aout**

**3-5 ans**

Salle polyvalente de l'école maternelle

**6-9 ans**

AEJ - Salle chamechaude + Salle du Grand som

AEJ - pour tous

**10-11 ans**

AEJ- Petite ludo (aménagé pour l'occasion)

**11 ans et +**

AEJ- Salle DUO)

\* L'accueil de loisirs utilise également les locaux de la cantine, le gymnase et les cours des écoles.

### Capacité d'accueil et encadrement

L'accueil de loisirs peut accueillir jusqu'à 99 enfants de 3 à 17 dont au maximum 40 moins de 6ans.

L'équipe d'animation est composé d'un directeur et d'animateurs : 1 animateur pour 8enfants chez les moins de 6 ans et 1 animateur pour 12 enfants chez les plus de 6 ans

### Les animations

Le programme d'activité est établi par l'équipe d'animation. Celui-ci est en partie disponible sur notre site internet et notre application et sera affiché de manière détaillé sur chaque salle. Des activités ludiques seront ainsi proposées tout au long de la journée aux enfants. Elles seront de natures diverses (sportives, créatives, d'expressions, en autonomie ou encadrées...) afin de répondre aux sensibilités de chacun. Elles seront encadrées par l'équipe d'animation dans les temps prévus à cet effet.

Ces activités pourront se dérouler dans les locaux de l'accueil de loisirs ou à l'extérieur.

# Le royaume des Cabanes

## Les modalités d'accueil

La Cabane s'engage à accueillir tous les enfants âgés de 3 à 17ans. L'accueil proposé aura vocation à accueillir tous les enfants et jeunes, en priorisant les demandes des habitants de nos communes partenaires, sans distinction de leurs situations sociales et leurs éventuels maladies et handicaps.

Concernant ces derniers, chaque demande fera l'objet d'un temps d'échange avec la famille afin d'évaluer les modalités nécessaires à l'accueil. Seuls les enfants ayant un risque marqué de contagiosité se verront refuser l'accès temporairement.

### Inscription et réservations

Toutes les demandes de réservation se font via notre portail famille : <https://aej.portail-familles.app/>

#### **Vous n'avez pas encore accès**

1. Compléter le dossier d'inscription 2025/2026 disponible sur notre site internet ou notre application ([www.aej-crossey.fr](http://www.aej-crossey.fr)) ou dans nos locaux.
2. Prendre rdv avec la direction et transmettre le dossier d'inscription. Vous recevrez vos codes d'accès au portail famille par mail dans les jours suivant.
3. Compléter les informations manquantes en ligne
4. Vous pouvez faire vos demandes de réservation.

#### **Vous avez accès au portail**

1. Assurez vous d'avoir complété le dossier d'inscription 2025/2026 auprès de la direction.
2. Vérifiez les informations de votre portail famille.
3. Vous pouvez faire vos demandes de réservation

Les demandes de réservation sont traitées par ordre d'arrivée. Vous êtes avertis par retour de mail si vos demandes sont validées ou non.

### Annulations

Une réservation, une fois validée, peut être annulée directement sur le portail famille Au plus tard le 20 juin pour le mois de juillet et le 20 juillet pour le mois d'aout et dans la limite de 10 journées par année scolaire et par enfant. Passé ce délai et au delà de ce quota, toute absence ou annulation sera facturée (sauf en cas de certificat médical).

### Tarifs

Les tarifs varient en fonction du quotient familial de 10,30 à 23,7 € par journée (4€ par repas inclus) Pour les habitants des communes extérieures, une majoration de 20% sera appliquée. Pour plus de précision, rendez-vous sur notre site internet.

# Le royaume des Cabanes

Une journée à la Cabane

## 8h - 9h30 : Accueil et Temps libre

*Côté parents*

C'est le moment d'échanger et de partager avec l'équipe d'animation toutes les informations afin d'accompagner votre enfant au cours de cette journée : santé, fatigue, habitudes, ... et de prendre le temps de quitter votre enfant en douceur pour que la journée commence dans de bonnes conditions.

*Côté des enfants*

C'est le moment de prendre ses marques dans les différents espaces qui lui sont proposés : lecture, jeux symboliques, jeux de constructions, jeux de sociétés, jeux créatifs, jeux extérieurs... Il y en a pour tous les goûts et pour tous les âges. C'est aussi le moment d'aller voir les animations du matin et de choisir celle à laquelle on souhaite participer !

## 10h : Animations et envie des enfants

Un ensemble d'animations est proposé aux enfants. C'est l'enfant qui choisit ce qu'il souhaite faire. S'il accroche, il y reste le temps qu'il souhaite ; s'il décroche, il peut partir vers de nouvelles aventures. Aucune des animations proposées ne répond à ses envies et il préfère faire ses propres activités ? Pas de problème, un animateur est là pour pour lui proposer d'autres aventures non programmées !

## 11h30-13h : Repas

C'est l'heure de manger ! Les petits et grands se retrouvent à la cantine pour partager le repas (préparé et livré en liaison froide par Cécillon-Traiteur à Vinay et réchauffé sur place). Les plus jeunes sont servis à table par l'équipe d'animation. Les plus grands viennent par petits groupes et utilisent le self service.

## 13h-14h : Sieste, temps calme et temps libre

Parce qu'il est essentiel de prendre le temps de se reposer, nous suivons, au plus près, vos indications de parents. Les plus petits profiteront d'un moment de sieste de la fin du repas à 16h au maximum. Les enfants sont levés au fur et à mesure de leurs réveils. Votre enfant n'a plus besoin de dormir, c'est le temps calme qui l'attend. Pendant 30min, il pourra écouter et/ou lire des histoires, jouer à des jeux de société, se poser pour discuter avec des copains ou encore faire une activité de détente.

## 14h30-16h : Animations et envie des enfants

Une fois que les corps se sont reposés, un second temps d'animation est proposé aux enfants. Comme le matin, tout est possible et à l'appréciation des enfants !

## 16h : Goûter

Le goûter varie d'une semaine à l'autre. Il se base sur les recommandations en apport calorique journalier. Il peut être soit acheté auprès de producteurs locaux ou en grande surface, soit être fait par les enfants le temps d'une animation.

## 16h30 - 18h : Accueil et temps libre

La journée se termine par un nouveau temps de jeux libre. L'équipe d'animation se tient à votre disposition pour vous raconter la journée de votre enfant et répondre à vos questions. Elle est aussi à l'écoute de vos remarques.

# Le royaume des Cabanes

Les grandes aventures

## Chez les Kopskiris 6 à 9 ans

Depuis toujours, trois grands clans vivent aux alentours de La Cabane : les Castors, les Aigles et les Loups. Chacun possède son territoire, ses talents et sa manière bien à lui de construire son royaume. Tout au long de l'été, les enfants rejoindront tour à tour les différents clans pour découvrir leurs secrets, apprendre leurs techniques et les aider à construire leurs cabanes.

## Chez les P'tits Loups 3 à 5 ans

Bloup le triton, Piouka le chardonneret et Choupi le lapin ont dû quitter leurs cabanes, chassés de façons aussi étranges qu'inattendues ! Tout au long de l'été, les enfants partiront à l'aventure à leurs côtés pour les aider à reconstruire, retrouver et redonner vie à leurs cabanes. En échange, Bloup, Piouka et Choupi leur feront découvrir leurs univers merveilleux, leurs amis, leurs secrets...

## Chez les Grands Loups 10 à 11 ans

Ensemble, ils auront pour mission d'imaginer, construire et faire vivre leur propre refuge : une cabane unique, pensée par eux et pour eux.

Chaque jour, une animation leur sera proposée, mais le reste du programme sera entre leurs mains ! Accompagnés de l'animateur, les enfants pourront choisir leurs envies, inventer de nouveaux projets, organiser leurs temps forts et participer aux décisions du groupe.



Nos stages - du 24 au 28 août

### Stage tennis et multisports



De 6 à 11 ans - Les matins de 9h à 12h\*, au gymnase - 2 jours minimum - Tennis tous les jours et un autre sport - Avec Vincent, éducateur du club de tennis de Crossey et Alexis animateur sportif AEJ.

### Stage théâtre

De 8 à 11 ans - Les après-midis de 13h30 à 16h\* - 4 jours (lundi, mardi, jeudi, vendredi) - Représentation lors de la fête de fin d'été - Avec Eloïse, animatrice AEJ

\*2 possibilités: Inscription au stage en demi journée, ou inscription journée complète (stage + accueil de loisirs).



# Le royaume des Cabanes

Le programme

Du 6 au 10 juillet



## Les P'tits Loups 3 à 5 ans

Les enfants découvrent une vieille cabane abandonnée, devenue le refuge de trois petits personnages perdus : Choupi, Piouka et Riton.

Ils ont tous perdu leur maison et cherchent de l'aide auprès des enfants. Au fil de la semaine, nous en apprenons un peu plus sur leurs histoires.

### Dans ma cabane sous terre...

*Jouer en chantant*

### Il était une fois un lapin

*Mimes et histoires*

### La marche des animaux

*Jeu d'expression*

### Les patins magiques

*Création*

### La rivière aux crocodiles

*Jeu*

### Mission cabane géante

*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Atelier Maquillage  
Atelier Cuisine*

## Les Kopskiris 6 à 9 ans

Il y a très longtemps, au milieu du royaume des cabanes, trois clans vivaient chacun de leur côté.

Ils avaient des façons différentes de construire, de vivre et de protéger leur territoire.

Mais vivre côte à côte n'est pas toujours facile... faut-il devenir ennemis... ou bons voisins ?

### Les Totems des clans

*Création*

### Ultimate Tribu

*Jeu sportif*

### Les ballons magiques

*Expérience scientifique*

### Les couleurs des clans

*Création accessoires*

### Rallye photo

*Jeu*

### L'appel des Clans

*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Géologie  
Origami*

## Les Supers Loups 10 à 11 ans

Ensemble, les enfants auront pour mission d'imaginer, construire et faire vivre leur propre refuge : une cabane unique, pensée par eux et pour eux.

Chaque jour, une animation leur sera proposée, mais le reste du programme sera entre leurs mains !

### Aménagement de la cabane et création de la bannière des Supers Loups

### Pâtisserie des volatiles *Atelier Cuisine*

### Les Bâtisseurs *Construction de barrages à la rivière*

### Les symboles perdus *Grand Jeu*



L'animateur fait découvrir sa passion

*Jeu immersif  
(création histoire collaborative)*



Ceci est un programme non exhaustif. Le programme détaillé, jour par jour, sera affiché à l'accueil de la cabane.



## Jeudi 9/07 : Les Robots - Les aventures de Léo

3 à 11 ans

“Les abeilles Beebot® et Bluebot® ont butiné toute la matinée et se sont égarées !

Léo a besoin de l'aide des enfants pour sauver la colonie. Ensemble ils vont apprendre à programmer les robots pour les aider à rentrer à la ruche.”



L'envie des enfants: Chaque après-midi, une activité imaginée par les enfants sera réalisée par un animateur.

# Le royaume des Cabanes

Le programme

Du 13 au 17 juillet



**Les P'tits Loups**  
3 à 5 ans

Choupi le lapin retourne voir sa maison avec les enfants. Mais quelle surprise ! Un petit hérisson s'y est installé. D'abord, Choupi pense qu'il a pris sa maison exprès. Pourtant, les enfants vont découvrir peu à peu que le hérisson, lui aussi, a perdu son foyer. Allons les aider !

**Tic Tac Boum**  
*Jeu sportif*

**Les minis maisons**  
*Création*

**Les oreilles dépassent**  
*Jouer en chanson*

**Croque Carotte**  
*Jeu*

**Les mains en fleurs**  
*Création*

**Rallye Carottes**  
*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Atelier théâtre et mimes*  
*Contes*

**Les Kopskiris**  
6 à 9 ans

Les premières cabanes des clans se construisent petit à petit mais la recherche de matériaux provoque les premières rivalités. Chaque clan veut récupérer le plus de ressources pour construire son royaume. Malheureusement, une tempête vient tout bouleverser.

**Les Cabanes à oiseaux**  
*Création*

**Castor, Loup, Aigle**  
*Jeu sportif*

**Défis mimes**  
*Jeu expression*

**Boîtes magiques**  
*Création*

**Chamboule Tribu**  
*Jeu*

**La course aux ressources**  
*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Atelier cuisine*

**Les Supers Loups**  
10 à 11 ans

Ensemble, les enfants auront pour mission d'imaginer, construire et faire vivre leur propre refuge : une cabane unique, pensée par eux et pour eux. Chaque jour, une animation leur sera proposée, mais le reste du programme sera entre leurs mains !

**Le gardien du musée**  
*Jeu*

**Ultimate**  
*Jeu sportif*

**Création Tog-Bags**  
**Sérigraphie**  
*Création*

**Escape Sport**  
*Jeu sportif*



L'animateur fait découvrir sa passion

*Les pierres précieuses*



*Ceci est un programme non exhaustif. Le programme détaillé, jour par jour, sera affiché à l'accueil de la cabane.*



**Jeudi 15/07 : Vélo - Natura Vélo**

3 à 11 ans

Petits et grands auront l'opportunité d'apprendre à faire du vélo, à réparer son vélo ou encore de faire une sortie autour de l'AEJ ! Merci d'emmener un vélo pour votre enfant.



**L'envie des enfants:** Chaque après-midi, une activité imaginée par les enfants sera réalisée par un animateur.

# Le royaume des Cabanes

Le programme

Du 20 au 24 juillet



**Les P'tits Loups**  
3 à 5 ans

Choupi le lapin et le hérisson sont ravis ! Les enfants les ont aidé à retrouver et reconstruire leurs cabanes. Ils sont même devenus amis. Ensemble, ils ont envie de faire découvrir leur univers aux enfants !

Mon petit hérisson  
*Création*

Chut qui pique !  
*Jeu*

Meuh fait la vache  
*Jeu d'expression*

La queue du lapin  
*Création*

Dancez les petits lapins  
*Danse*

Kermesse de la forêt  
*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Poterie*  
*Danse*

**Les Kopskiris**  
6 à 9 ans

Après la grande tempête, les clans doivent reconstruire leurs cabanes. Très vite, ils comprennent qu'ils ne peuvent pas réussir seuls. En partageant leurs matériaux, leurs outils et leurs idées, ils apprennent à s'entraider et de premières alliances voient le jour. À la fin de la semaine, une découverte étonnante les attend : une mystérieuse carte ancienne de la vallée, qui pourrait révéler de grands secrets.

Apprentis sorciers  
*Expériences chimiques*

Jeu de la baguette  
*Jeu sportif*

Maquettes et plans  
*Création*

Les dessins infinis  
*Création*

Bataille navale  
*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Troll Ball*

**Les Supers Loups**  
10 à 11 ans

Ensemble, les enfants auront pour mission d'imaginer, construire et faire vivre leur propre refuge : une cabane unique, pensée par eux et pour eux. Chaque jour, une animation leur sera proposée, mais le reste du programme sera entre leurs mains !

Création d'un grand jeu  
pour les + jeunes.  
*Fil conducteur de la semaine*

Le juste prix  
*Jeu*

Décors du Grand jeu  
*Création*

Crêpes party !  
*Cuisine*

Animation du Grand Jeu



L'animateur fait découvrir sa passion

*L'animation*

 Ceci est un programme non exhaustif. Le programme détaillé, jour par jour, sera affiché à l'accueil de la cabane.



**Jeudi 23/07 : Ferme pédagogique itinérante**

3 à 11 ans

Imaginez-vous rencontrer un bélier d'Ouessant, un bouc nain, un cochon nain, une multitude de poules, oies, canards, dindes, pigeons, cailles, et même des lapins... à l'accueil de loisirs La Cabane !



L'envie des enfants: Chaque après-midi, une activité imaginée par les enfants sera réalisée par un animateur.

# Le royaume des Cabanes

Le programme

Du 27 au 31 juillet



*Les P'tits Loups*  
3 à 5 ans

*Les Kopskiris*  
6 à 9 ans

*Les Supers Loups*  
10 à 11 ans

Piouka l'oiseau est très inquiète : ses petits Pioupiou ont disparu. En reconstituant son histoire, les enfants découvrent de précieux indices et partent à la recherche des oisillons. Au fil des jeux de piste, ils finissent par comprendre que les Pioupiou ne sont pas perdus : ils jouaient simplement à cache-cache un peu trop loin de leur nid.

Grâce à la mystérieuse carte, les clans partent explorer les recoins inconnus de la vallée. Entre forêts, montagnes, marécages et lac, chacun cherche à faire les plus grandes découvertes. Mais au terme de leurs aventures, ils trouvent un ancien message qui pourrait changer leur destin : « La vallée ne survivra que si les trois royaumes restent unis. »

Ensemble, les enfants auront pour mission d'imaginer, construire et faire vivre leur propre refuge : une cabane unique, pensée par eux et pour eux. Chaque jour, une animation leur sera proposée, mais le reste du programme sera entre leurs mains !

**La queue de Pioupiou**  
*Création*

**C'est magique !**  
*Expérience scientifique*

**Le miroir dansant**  
*Jeu d'expression*

**Accrobaties**  
*Jeu sportif*

**Picorie Picorette**  
*Création*

**A la recherche des Pioupiou**  
*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Langues des signes*  
*Couture*

**Mon herbier**  
*Création*

**Silence, ça tourne !**  
*Théâtre*

**La chaise piégée**  
*Jeu*

**Glacier et Volcans**  
*Jeu sportif*

**Mozaique**  
*Création*

**Les grandes découvertes**  
*Grand Jeu en balade*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Sculpture*  
*Danse*

**Rallye photos**  
*Jeu*

**Camouflage**  
*Jeu*

**Olympiades et jeux d'eau**  
*Grand Jeu*

**Tournois de foot**  
*Sport avec ados*



*Ceci est un programme non exhaustif. Le programme détaillé, jour par jour, sera affiché à l'accueil de la cabane.*



**Jeudi 30/07 : Sortie Lac d'Aiguebelette**

3 à 11 ans

Baignade, jeux dans l'eau et sur le sable, et pic nique sont au programme.



L'envie des enfants: Chaque après-midi, une activité imaginée par les enfants sera réalisée par un animateur.

# Le royaume des Cabanes

Les P'tits Loups  
3 à 5 ans

Le programme

Du 03 au 07 août



Les Kopskiris  
6 à 9 ans

Et

Les Supers Loups  
10 à 11 ans

Piouka est soulagée : ses Pioupiou ont été retrouvés sains et saufs. Cependant, ils n'ont toujours pas de maison pour s'abriter. Les enfants vont alors les aider en construisant un grand nid confortable. Aux côtés de Piouka et de ses petits, ils découvriront également le mode de vie des oiseaux, leurs habitudes et leurs jeux préférés.

Malgré le mystérieux message découvert dans la vallée, certains clans refusent de croire à l'importance de l'union. Les rivalités réapparaissent à travers des courses, des défis stratégiques et des conquêtes de territoire. Chaque royaume gagne en puissance et cherche à défendre son camp. Mais les tensions deviennent si fortes qu'un conflit finit par éclater entre les royaumes.

Mission retour au nid

*Motricité Equilibre*

Attrape mouches

*Jeu*

Passé moi l'oeuf

*Jeu sportif*

Piouka les grandes plumes

*Création*

Les petits explorateurs

*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Origami*

La conquête de la forêt

*Jeu sportif*

Les emblèmes

*Création*

La bataille des drapeaux

*Jeu sportif*

Grandes batailles des clans

*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Musique*

Jeux d'eau

Haka des clans

*Danse et Chant*

Mandalas naturels

*Création*



Ceci est un programme non exhaustif. Le programme détaillé, jour par jour, sera affiché à l'accueil de la cabane.

 **Lundi 03/08 : Mammouths & cie - Atelier archéozoo**  
3 à 11 ans

Fouille et reconstitution attendront nos archéologues en herbe !



L'envie des enfants: Chaque après-midi, une activité imaginée par les enfants sera réalisée par un animateur.

# Le royaume des Cabanes

Les P'tits Loups  
3 à 5 ans

## Le programme

Du 10 au 14 août



Les Kopskiris  
6 à 9 ans

Et

Les Supers Loups  
10 à 11 ans

Riton le triton vivait paisiblement près d'une petite mare. Il aimait son habitat calme et son eau propre. Mais un jour, des déchets ont envahi les abords de la mare, rendant son refuge inhabitable. Les enfants vont alors l'aider à retrouver sa cabane en nettoyant la mare, en triant les déchets, en protégeant la nature et en aménageant un environnement accueillant pour son retour.

### Flotte ou Plouf

Expériences

### Les petits gardiens de la nature

Jeu

### Fabrique ton-tri-ton

Création

### Sauveteur pollueur

Jeu sportif

### Le mystère de la marre

Grand Jeu



Les animateurs font découvrir leurs passions

Yoga

Pâtisserie

Alors que les royaumes sont occupés par leurs rivalités, une mystérieuse Ombre apparaît dans la vallée. Peu à peu, elle fait disparaître les ressources et menace les territoires des clans. Face à ce danger inattendu, les enfants mènent des enquêtes, résolvent des énigmes et unissent leurs forces pour protéger leurs cabanes. Comprenant que leurs disputes les ont détournés du véritable problème, les trois chefs décident finalement de former une alliance temporaire pour sauver la vallée

### Déménagement des clans

Jeu sportif

### Les carillons

Création

### La bataille des drapeaux

Jeu sportif

### Qui est l'ombre ?

Grand Jeu



Les animateurs font découvrir leurs passions

Origami

### Le drapeau de la coopération

Création

### Les volcans

Expériences scientifiques

### Castor Loup Aigle

Jeu



Ceci est un programme non exhaustif. Le programme détaillé, jour par jour, sera affiché à l'accueil de la cabane.



## Jeudi 13/08 : Sortie au Marais de St Aupre -

3 à 11 ans

Exploration du marais et de ses habitants avec l'association Le Pic Vert.



LE PIC VERT



L'envie des enfants: Chaque après-midi, une activité imaginée par les enfants sera réalisée par un animateur.



# Le royaume des Cabanes

## Le programme

Du 17 au 21 août



Les P'tits Loups  
3 à 5 ans

Les Kopskiris  
6 à 9 ans

Et

Les Supers Loups  
10 à 11 ans

Reconnaissant pour leur aide, Riton invite les enfants à découvrir son univers fascinant. Avec lui, ils explorent le monde de la mare, observent les grenouilles, les plantes aquatiques et les petites créatures qui vivent dans l'eau. À travers des jeux et des activités autour de la nature, ils apprennent à mieux connaître et protéger cet environnement précieux.

Après avoir surmonté leurs différences, les clans apprennent à unir leurs forces. Chacun met ses talents au service de la vallée : les Castors bâtissent, les Loups veillent sur les territoires et les Aigles guident les explorateurs. Grâce à cette coopération, la vallée reprend peu à peu vie. Ensemble, les enfants participent à de grands défis collectifs, construisent un village central et préparent une grande fête qui rassemblera tous les royaumes.

### Grenouilles sauteuses

*Création*

### Air Terre Mer

*Jeu*

### Course qui flotte

*Jeu*

### Bateau sur l'eau...

*Création*

### Bataille des eaux

*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Création Contes*

### Le grand village kappla

*Construction*

### L'entraînement des loups

*Jeu sportif*

### Création kakemono

*Sérigraphie*

### Le trésor des Castor

*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Jeu de rôle*

Karaoqué  
*Chant Musique*

### Les talismans des aigles

*Créations*



Ceci est un programme non exhaustif. Le programme détaillé, jour par jour, sera affiché à l'accueil de la cabane.



## Jeudi 20/08 : Light Painting - Battle of color

3 à 11 ans

Dessiner, écrire ou danser avec de la lumière !



L'envie des enfants: Chaque après-midi, une activité imaginée par les enfants sera réalisée par un animateur.

# Le royaume des Cabanes

## Le programme

Du 24 au 31 août



### Les P'tits Loups 3 à 5 ans

### Les Kopskiris 6 à 9 ans

### Les Supers Loups 10 à 11 ans

Grâce à l'aide des enfants, Riton, Piouka et Choupi ont retrouvé un foyer chaleureux et un environnement paisible où vivre en sécurité. Remplis de joie et de gratitude, ils décident d'organiser une grande fête afin de remercier tous les enfants pour leur aide, leur gentillesse et les aventures partagées tout au long de l'été

Au fil des aventures, les royaumes sont devenus plus forts et plus sages. Les clans ont découvert que leurs différences étaient une richesse et qu'il était possible de vivre ensemble sans être rivaux. La vallée est désormais un lieu de partage, de jeux, de fêtes et de projets communs. Pour célébrer cette réussite, les enfants participent à une grande fête finale ponctuée de défis et d'échanges. À la fin de l'histoire, les trois clans ne sont plus de simples voisins : ils deviennent les gardiens de la vallée sauvage, unis pour protéger le monde qu'ils ont construit ensemble.

Ensemble, les enfants auront pour mission d'imaginer, construire et faire vivre leur propre refuge : une cabane unique, pensée par eux et pour eux. Chaque jour, une animation leur sera proposée, mais le reste du programme sera entre leurs mains !

#### Où est ma cabane ?

*Jeu sportif*

#### Retour au bercail

*Balade*

#### On prépare la fête !

*Création*

#### Le parcours des animaux

*Jeu sportif*

#### Sur le chemin de la maison

*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Dessin*

#### Silhouettes sauvages

*Création*

#### Tourne Tourne !

*Création*

#### Royal Ball

*Jeu sportif*

#### Fusée à eau

*Expériences*

#### Eau'Lympiades

*Grand Jeu*



Les animateurs font découvrir leurs passions

*Théâtre  
Multisport*

#### Hockey sur gazon

*Jeu sportif*

#### Stop motion

*Vidéo*

#### Fort Boyard

*Jeu*

#### Eau'Lympiades

*Grand Jeu*

#### Land Art

*Création*



Deux stages sont proposés en demi journée sur cette semaine.

Stage Théâtre: Il reste des places, inscrivez-vous !

Stage Tennis et multisports: Complet



Ceci est un programme non exhaustif. Le programme détaillé, jour par jour, sera affiché à l'accueil de la cabane.



## Vendredi 28/08 : Fête de fin d'été

Rdv à partir de 18h pour notre traditionnelle fête de l'été.

Spectacle de la troupe stage et Manège à propulsion parentale

Pour Tous



L'envie des enfants: Chaque après-midi, une activité imaginée par les enfants sera réalisée par un animateur.