

Accueil des enfants

8h - 9h30

17h - 18h30



L'équipe :

Aymeric, François, Théa, Clément,
Louise et Camille

07.68.83.52.98

Chaque jour dans le sac : une gourde et une casquette ou un kway



Le goûter est fourni par l'USJ



Accueil de Loisirs SOMME



UNE JOURNEE AU CENTRE DE LOISIRS QU'EST CE QUE C'EST ?

Un temps de vie collective et d'activités, pour s'épanouir dans un cadre structurant et bienveillant, adapté aux besoins de votre enfant

UN TEMPS D'ACCUEIL DIVERSIFIÉ

Chaque jour, votre enfant a la possibilité de faire des activités toute la journée en ayant accès à différents espaces. Il se déplace librement et peut choisir de changer d'activités comme il le souhaite. Le planning d'activités est susceptible de changer pour s'adapter à ses envies et ses besoins. Son rythme et ses activités sont pour nous une priorité.

Dès son arrivée le matin, votre enfant peut :

- Se reposer dans un coin calme
- Jouer dans la cour
- Jouer à des jeux de sociétés, de constructions, de rôles, d'imitations...
- Dessiner, bricoler, créer, expérimenter...

DES TEMPS D'ACTIVITÉS CHOISIS PAR L'ENFANT

Au fil de la journée, des activités dirigées sont proposées par l'équipe d'animation. Votre enfant choisi d'y participer ou non, il peut préférer jouer seul ou avec ses copains. Dans tous les cas, votre enfant est en activité ! Un animateur reste disponible pour accompagner votre enfant dans ses choix.

DES TEMPS DE REPOS ADAPTÉS

Un temps calme ou de repos est proposé à votre enfant après le repas. Votre enfant a la possibilité de se reposer toute la journée dans un coin calme si besoin.



Activités

12 Mars

Fabrique ta switch
Call of chaussettes

19 Mars

Crée ton Pokémon
Pac-Man

26 Mars

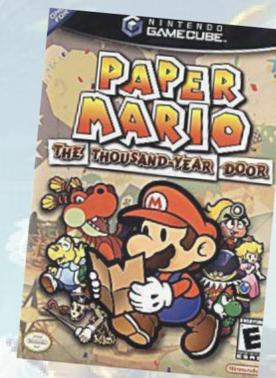
Journal de quête
Volant Mario Kart

2 Avril

Tetris Géant
Jeu de rôle

9 Avril

Tamagotchi



Les temps forts

19 Mars

Géo GuessR
Pac-Man géant

26 Mars

Nintendo World Championship

2 Avril

Journée Zelda

9 Avril

Grand jeu

16 Avril

Salle d'arcade Géante

RETRO GAMING SUR TOUTE LA PERIODE

LES JEUX VIDÉOS

