

Camp Francofun

Cahier de programmation
8 à 12 ans



Animation jeunesse
Vaudreuil-Dorion



Vaudreuil
— Dorion



Programmation

Voici les activités de programmation proposées pour chacune des thématiques. Les activités peuvent être changées ou ajustées sans besoin d'approbation. Aussi, considérant la clientèle, il est fortement suggéré d'ajouter des activités sur l'alphabet et la conscience phonologique au sein des activités.

Semaine 1

Jour	Thème	Aperçu des activités
Lundi	Mon profil d'influenceur	Cette première journée a pour but d'introduire les enfants entre eux et de parler de leur première langue. Il est important pour nous que les enfants sachent que leur première langue est valorisée. Les activités auront pour but de souligner les différences et les similarités entre leur langue première et le français.
Mardi	Aventure dans l'espace	Ce thème permet aux enfants de développer leur imagination tout en découvrant du vocabulaire sur l'univers, les planètes et les fusées. En jouant à être des astronautes, ils pratiquent le français dans des contextes nouveaux et motivants. Ils apprennent à suivre des consignes, à coopérer et à raconter une aventure, tout en s'amusant.
Mercredi	Sous l'océan	À travers ce thème, les enfants explorent un univers mystérieux et fascinant. Ils découvrent des mots comme poisson, algue ou coquillage et apprennent à décrire des animaux marins. Cette exploration stimule la curiosité et leur permet de parler de leurs propres expériences à la plage ou à l'aquarium, tout en enrichissant leur vocabulaire.
Jeudi	Les sentiments et les émotions	Ce thème aide les enfants à mettre des mots sur ce qu'ils ressentent : joie, colère, peur, tristesse. Ils apprennent à exprimer leurs émotions et à écouter celles des autres. Cela les aide à mieux communiquer, à se comprendre entre eux et à parler de leur vécu quotidien dans un climat sécurisant.
Vendredi	Le monde sous terre	Ce thème connecte les enfants à la nature et à ce qui se passe sous leurs pieds : racines, insectes, tunnels. Ils apprennent à nommer ce qu'ils ne voient pas toujours, à poser des questions, à observer et à explorer. Ils développent leur vocabulaire et leur capacité à décrire ce qu'ils découvrent, tout en apprenant à respecter l'environnement.

Semaine 2

Jour	Thème	Aperçu des activités
Lundi	Le mystère du corps humain	Les enfants découvrent comment fonctionne leur corps : le cœur, les muscles, les os, les cinq sens... Par le jeu, le mouvement et des expériences simples, ils développent leur vocabulaire et leur curiosité scientifique.
Mardi	Les transports	Ce thème permet aux enfants de parler des moyens qu'ils utilisent pour aller à l'école, voyager ou visiter leur quartier. En apprenant les mots comme autobus, vélo ou avion, ils développent leur vocabulaire du quotidien. Ils peuvent raconter des trajets, donner des directions simples et comprendre mieux leur environnement.
Mercredi	Le recyclage	En parlant de recyclage, les enfants découvrent des gestes écologiques simples qu'ils peuvent faire chez eux. Ils apprennent les mots pour les matières (papier, plastique, métal) et les actions (trier, jeter, recycler). C'est une façon concrète d'apprendre à agir de manière responsable tout en enrichissant leur français.
Jeudi	Le respect et le savoir vivre	Ce thème aide les enfants à mieux vivre ensemble en apprenant des règles simples et essentielles du quotidien à travers des jeux, des mises en situation et des discussions, ils utilisent le français pour exprimer des attitudes positives, résoudre des conflits et comprendre pourquoi certaines règles facilitent la vie en groupe. Ce vocabulaire leur sera utile à l'école, à la maison et dans toutes leurs interactions sociales.
Vendredi	La fête	Au cours de cette dernière journée, les enfants préparent une fête. Ils verront donc le vocabulaire entourant la préparation d'un événement. Aussi, ils auront un moment pour célébrer leur progrès et leurs efforts.

Routines quotidiennes

Routine du matin :

Jeu avec le mur de mots (15 minutes) :

Le mur de mots est un outil indispensable pour l'acquisition de vocabulaire. En effet, si les mots ne sont nommés qu'une seule fois pendant le programme, les enfants ne se souviendront d'aucun mot. Au courant des activités, les mots devront être ajoutés au mur de mots.

Chaque matin lorsque les enfants arrivent au camp, avant de commencer la journée, l'animateur joue avec eux avec les mots sur le mur de mots. Plusieurs jeux sont possibles, et le choix doit être varié pour garder l'attention des enfants. Voir Outils

Routine de la collation :

Discussion sur les événements de la veille (10 minutes)

Pendant la collation, les enfants devront raconter les événements de la soirée précédente. L'animateur doit mettre l'emphasis sur la structure de phrase. Ils peuvent se référer au schéma de la phrase de base (dans le document matériel).

Routine du dîner :

Lecture d'un album jeunesse (15 min)

Pendant la deuxième moitié du dîner, les animateurs devront lire un album jeunesse destiné aux enfants. Pendant la lecture, ils doivent s'arrêter à plusieurs reprises pour demander aux enfants, s'il y a des mots nouveaux ou inconnus et expliquer la définition de ces derniers.

Après la lecture, l'animateur peut demander à plusieurs enfants de faire un rappel de l'histoire.

Système de motivation :

La motivation des enfants est essentielle pour leur engagement et leur plaisir à participer aux activités. Pour la renforcer, je vous ai proposé deux outils. À vous d'en choisir un et de l'expérimenter avec votre groupe.

Conseils d'animation :

- o Adapter la difficulté des mots au niveau de français des enfants.
- o Impliquer physiquement les enfants en les faisant bouger pour aller porter les cartes dans les bacs.
- o Pour les enfants qui ne parlent pas encore le français, utiliser les gestes et les couleurs pour soutenir la compréhension.
- o Réutiliser les cartes plus tard pour d'autres jeux (mémoire, mime, tri accéléré, etc.)

Semaine 1, Jour 1	
Thème	Mon profil d'influenceur
Lieu	Site de camp
Nom	Créer son profil
But	Valoriser les langues premières de tous les enfants au camp, commencer l'éveil aux langues avec les enfants Apprendre à connaître les enfants dans le groupe.
Comment	Accueil (15min) L'animateur doit se présenter et accueillir les enfants. À ce moment, si les enfants se parlent dans leur langue première, c'est correct! L'animateur présente le camp et son objectif aux enfants et répond à leurs questions s'il y en a. L'animateur annonce le thème de la journée qui est d'apprendre à se connaître. Pour commencer ce processus, l'animateur mentionne avoir le désir d'en apprendre plus sur chacun d'entre eux et d'avoir une meilleure idée du portrait du groupe. L'animateur explique la première activité (30min): Chaque enfant va recevoir un pétale en papier de construction. Les enfants devront écrire dans leur langue première sur le pétale, "Bonjour", ainsi que le nom de leur langue première en dessous. Il peut ensuite décorer le pétale. L'animateur fait un exemple avec sa propre langue première. Par la suite, l'animateur demande aux enfants de venir coller leur pétale sur le mur pour créer une grosse fleur. Pour finir, l'animateur demande aux enfants volontaires de dire leur bonjour à voix haute. S'ensuit une discussion sur les similitudes et les différences entre les langues (tant à l'oral qu'à l'écrit). L'animateur met l'emphasis sur le fait que la langue première est toute aussi importante que le français et qu'elle peut vous aider à apprendre le français. Les enfants doivent comprendre que certaines des connaissances qu'ils ont maintenant

	vont pouvoir être transférées dans la langue française. Alors, ils ne commencent pas à zéro.
	Création de son profil d'influenceur : Les animateurs expliquent aux enfants qu'ils devront créer leur page instagram dans le but de se présenter. Les enfants recevront un canevas qui ressemble à une page instagram. Ces derniers devront dessiner leurs intérêts dans les cases pour les photos, et écrire leur petite biographie dans le haut en écrivant leur nom, et quelques-uns de leurs intérêts. Par la suite, les animateurs devront mettre les enfants en équipes de deux pour qu'ils présentent leur profil à l'autre. Pour finir, les équipes de deux feront une petite présentation au reste du groupe dans le but de présenter leur coéquipier. Les deux animateurs font une démonstration de ce qui est attendu avant de commencer l'activité. Pendant l'activité, l'animateur se promène et donne du soutien au besoin pour animer la conversation. Lorsque l'animateur voit que tout le monde est prêt, il demande à chaque duo de présenter leur partenaire au reste du groupe. Après l'activité, les animateurs affichent les profils dans leur local pour montrer qui ils sont et valoriser les différences de chacun.
Matériel	Activité #1: -Google Translate -Papier de construction de différentes couleurs Activité #2: Profil instagram Crayons de couleur

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Thème	Mon profil d'influenceur
Lieu	site de camp
Nom	Gagner des abonnés! (course à relais)
But	Pratiquer le nom des nombres de 0 à 10 000
Comment	Activité 1: Parcours des nombres (20 min) Les animateurs expliquent que le but des deux prochaines activités est de gagner le plus d'abonnés! Les animateurs devront créer 4 équipes (5 personnes par équipe). Les animateurs pourraient faire les équipes en pigeant les profils faits dans l'activité précédente. Les animateurs montrent des nombres entre 0 et 10 000 et demandent aux enfants de nommer les nombres au meilleur de leurs connaissances. (5min) Ensuite, les animateurs expliquent qu'ils devront faire un parcours et qu'au bout du parcours l'animateur leur montrera un nombre et ils devront le nommer

	correctement. Le but de la course est d'amasser le plus d'abonnés en nommant les nombres correctement. À la fin de la course, les deux équipes doivent calculer leur total d'abonnés. L'animateur doit faire le parcours en démonstration pour montrer les étapes. Activité 2: Ballon numéro (15 min) L'animateur fait deux équipes et donne un numéro entre 0 et 10 000 à chaque enfant. Attention! Il doit avoir les mêmes numéros dans les deux équipes. L'animateur met un cône au milieu des deux équipes et place les enfants en deux lignes à distance égale du cône. L'animateur nomme un des nombres donnés aux enfants, les enfants doivent se lever courir autour de tous les autres enfants avant d'aller vers le centre pour essayer de prendre le cône en premier. S'il réussit, cela donne un point à son équipe. Explication du mur de mots (15 min): Après les activités, les animateurs demandent aux élèves de nommer les mots qu'ils ont appris aujourd'hui. Les animateurs doivent écrire les mots sur des languettes de papier et les mettre dans le mur de mots sous le titre "Mon profil d'influenceur". Essayer de faire des petits dessins à côté des mots pour avoir un repère visuel. Les animateurs expliquent aux enfants que chaque jour ils vont ajouter des mots nouveaux sur le mur de mots. Le but est de réutiliser ces mots le plus souvent possible, sinon ils vont les oublier. Les animateurs annoncent que chaque matin, ils feront un jeu avec le mur de mots pour se pratiquer.
Matériel	-crayon de couleur -Affichettes de nombre -1 cône

Semaine 1, Jour 2	
Thème :	Aventure dans l'espace
Activité 1 : Vocabulaire de l'espace (Langagière)	
Matériel	Cartes illustrées de planètes, étoiles, fusées.
Objectif	Apprendre les termes associés à l'espace (planètes, galaxies, étoiles, astronautes).
Étapes	Questions d'introduction (pour activer les connaissances des enfants) Est-ce que tu sais ce qu'il y a dans le ciel la nuit ? As-tu déjà vu une étoile filante ? Est-ce que tu connais le nom de quelques planètes ? À ton avis, à quoi sert une fusée ? Qui la pilote ? Que penses-tu qu'on peut voir dans l'espace si on y va ? Questions d'exploration (pendant la présentation des cartes) Regarde cette image : que vois-tu ?

	Comment s'appelle cette planète ? Est-ce que tu la reconnais ? Est-ce que tu penses que cette planète est chaude ou froide ? Pourquoi ? Est-ce que tu sais combien de planètes il y a dans notre système solaire ? À quoi ressemble une galaxie ? Est-ce que la Terre est dans une galaxie ? Sais-tu ce que fait un astronaute dans l'espace ? Idées de liens à faire pour susciter l'intérêt Parler d'un astronaute célèbre. Mentionner que la Station spatiale internationale tourne autour de la Terre tous les jours. Expliquer qu'on peut voir certaines planètes avec des jumelles ou un télescope. Ajouter une courte vidéo ou animation si possible (optionnel). Lier avec des livres ou films populaires pour enfants. Questions de relance ou de conclusion Quelle est ta planète préférée ? Pourquoi ? Si tu étais astronaute, où voudrais-tu aller dans l'espace ? Est-ce que tu aimerais vivre dans une fusée ? Est-ce que tu as appris un nouveau mot aujourd'hui ? Lequel ? Est-ce que tu veux dessiner ta propre planète plus tard ?
Activité 2 : Création d'une fusée (Créative)	
Matériel	Pour chaque équipe : Long bout de ficelle – grosse paille – deux chaises – ballon gonflable de forme allongée – pince à linge – ruban adhésif
Objectif	Stimuler la créativité.
Étapes	- La fabrication d'un ballon-fusée peut t'aider à mieux comprendre le rôle de la pression de l'air. Lis le texte à la fin de la marche à suivre. 2. En équipe, prenez part à une course de fusées. Mesurez et comparez les distances que parcourent les fusées. 📏 Qu'observez-vous ? 🔍 3. D'après vous, quelle modification permettrait d'améliorer la distance parcourue par le Ballon ? 🤔
Activité 3 : Le jeu des constellations (Mouvement)	
Matériel	Ruban adhésif pour délimiter des zones au sol, images des constellations.
Objectif	Apprendre à reconnaître des constellations en se déplaçant dans l'espace.
Étapes	Possibilité 1 : - Placer des images des constellations dans la salle. - Les enfants doivent courir d'une constellation à l'autre selon les instructions données (par exemple : "Sautez jusqu'à la Grande Ourse"). Possibilité 2 : (variante de la chaise musicale) - Fixer les planètes sur le plancher. - Faites jouer de la musique. - Quand la musique s'arrête, les enfants sautent sur une planète en citant son nom.
Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse Toilettes : 10 minutes	

Activité 4 : La mission spatiale (Langagière et Mouvement)	
Matériel	Cartes de mission (instructions), accessoires de "astronaute".
Objectif	Développer des compétences de coopération et de prise de décision tout en utilisant le vocabulaire appris.
Étapes	Diviser les enfants en équipes. Chaque équipe reçoit une carte de mission à accomplir en utilisant les mots du vocabulaire de l'espace.
Activité 5 : Histoire d'une aventure spatiale (Langagière)	
Matériel	Carte à piger.
Objectif	Stimuler l'imagination des enfants en les faisant inventer une histoire.
Étapes	L'enfant ou l'équipe pige une carte et inventent une histoire où ils sont les astronautes. En utilisant le vocabulaire appris et en décrivant les endroits visités.

Semaine 1, Jour 3	
Thème	Sous l'océan
Activité 1 : Vocabulaire sous-marin (Langagière)	
Matériel	Cartes d'animaux marins et objets sous-marins.
Objectif	Apprendre les noms des animaux et objets marins (poissons, coraux, algues)
Étapes	- Questions d'introduction (pour activer leurs connaissances et éveiller leur curiosité) Est-ce que tu es déjà allé(e) à la mer ou à la plage ? Qu'est-ce que tu connais qui vit sous l'eau ? Est-ce que tu sais nager ? Est-ce que tu aimes l'eau ? À ton avis, est-ce qu'il fait noir ou clair dans l'océan ? Est-ce que tu as déjà vu un poisson dans un aquarium ou dans un dessin animé ? Lequel ? - Pendant la présentation des cartes (images ou vrais objets) Que vois-tu sur cette image ? Tu connais son nom ? Est-ce que ce poisson est petit ou grand ? Quelle est sa couleur ? Regarde cette algue : est-ce que tu penses qu'on peut la manger ? Est-ce que tu sais ce que c'est un corail ? C'est vivant ou non ? Est-ce que ce crabe a des pinces ? À quoi ça sert selon toi ? - Idées pour enrichir la causerie Utiliser un imagier ou un vrai livre illustré sur les animaux marins. Montrer un court extrait vidéo sans paroles (ex. : une plongée sous-marine). Jouer un petit jeu : « Je devine l'animal » → « Je suis grand, j'ai des dents, je nage vite... Qui suis-je ? » Proposer aux enfants de mimer un animal (le groupe devine).

	- Questions de relance ou de conclusion Quel est ton animal préféré dans l'eau ? Pourquoi ? Est-ce que tu veux apprendre à plonger ? Est-ce que tu penses qu'il y a plus d'animaux dans l'eau ou sur la terre ? Quel nouveau mot as-tu appris aujourd'hui ? Est-ce que tu peux me le montrer ? Si tu pouvais être un animal marin, lequel serais-tu ? Pourquoi ?
Activité 2 : Poissons en papier (Créative)	
Matériel	- un bol blanc en fibre végétale - 8 bâtonnets en bois - un sticker nœud papillon - des bandes de strass - un pistolet à colle - 2 boules polystyrène Ø 3 cm - 2 pinces à linge en bois - de la peinture rouge et un pinceau - un marqueur noir - une paire de ciseaux
Objectif	Développer la créativité et associer les animaux marins au vocabulaire appris.
Étapes	(Voir outils J.3 act.2) création du Clément le petit crabe élégant
Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse Toilettes : 10 minutes	
Activité 3 : L'histoire des profondeurs (Langagière)	
Matériel	Voir les outils J.3 act.3
Objectif	Développer les compétences langagières en racontant une histoire sous-marine.
Étapes	L'animateur commence une histoire sous l'océan. Chaque enfant ajoute une phrase à l'histoire pour la faire avancer.
Activité 4 : La chasse aux trésors sous-marins (Mouvement)	
Matériel	Petits objets ou images à cacher. Fiche des indices (Voir les outils)
Objectif	Apprendre à chercher et à découvrir tout en explorant un univers sous-marin.
Étapes	Cacher des objets ou les images. Distribuer les cartes des indices à chaque équipe. (Version élève) En équipe les enfants doivent les trouver en suivant des indices.

Semaine 1, Jour 4	
Thème	Les sentiments et les émotions
Activité 1 : Vocabulaire des émotions (Langagière)	
Matériel	Cartes illustrées représentant différentes émotions (joie, tristesse, colère, surprise, peur).
Objectif	Apprendre à reconnaître et nommer les émotions.
Étapes :	Questions pour lancer la discussion : Est-ce que tu sais ce qu'est une émotion ? Comment tu te sens aujourd'hui ? Pourquoi ? Est-ce que tu peux faire une face joyeuse ? Et une face fâchée ? 😊 Joie : Qu'est-ce qui te rend heureux ou heureuse ? Que fais-tu quand tu es content(e) ? Tu sautes ? Tu ris ? 😞 Tristesse : Quand es-tu triste ? Que fais-tu quand tu es triste ? Tu parles à quelqu'un ? Tu pleures ? 😡 Colère : Quand tu es en colère, ton visage ressemble à quoi ? Est-ce que tu tapes, cries ou tu respires fort ? 😮 Surprise : As-tu déjà été surpris(e) par quelque chose ? Est-ce que tu ouvres grand les yeux ? Tu fais « oh ! » ? 😨 Peur : Est-ce qu'il y a quelque chose qui te fait peur ? Que fais-tu quand tu as peur ? Tu te caches ? Tu appelles quelqu'un ? Autres idées pour enrichir la causerie : Mime les émotions et demande aux enfants de les deviner. Montre une carte illustrée, puis demande : "Qu'est-ce que tu vois sur cette image ?" "Quelle émotion ? Quand ressens-tu cela ?" Donne un scénario simple : "Tu perds ton jouet préféré, comment tu te sens ?" "Ton ami te donne un cadeau, quelle est ton émotion ?" Propose un petit jeu de rôle : un enfant mime une émotion, les autres devinent.
Activité 2 : Créer la roue des émotions (Créative)	
Matériel	- Un morceau de carton (environ 20cm) - De la peinture (6 couleurs différentes) - Un compas - Un pistolet à colle - Un cutter ou des ciseaux - Une feuille de papier kraft - Un feutre noir - Un crayon de papier - Une règle - 6 pinces à linge
Objectif	Stimuler la créativité et aider les enfants à exprimer les émotions à travers l'art.
Étapes	- Découpez la roue des émotions. - Collez-la sur un carton.

	- Coloriez chaque quartier d'une couleur différente pour différencier les émotions. - Coloriez également le haut des pinces à linge. - Découpez 6 têtes d'ours. - Dessinez 6 émotions différentes. - Collez-les sur vos pinces à linge. - Écrivez les émotions dans chaque quartier de votre roue. - Chaque enfant peut utiliser cette roue en faisant correspondre chacune des émotions en mettant en avant son émotion du jour.
Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse Toilettes : 10 minutes	
Activité 3 : Ma cocotte réconfort	
Matériel	Crayons de couleur / feutres – Ciseaux - une cocotte en papier
Objectif	Développer la confiance en soi et apprendre à gérer ses émotions de manière positive
Étapes	- Présente la cocotte comme un outil pour se sentir mieux quand on vit une émotion difficile (tristesse, peur, anxiété, déception, colère, etc.). - Aide les enfants à plier leur cocotte en papier en suivant le tutoriel. Tu peux aussi en faire une devant eux. - Dans chaque coin intérieur de la cocotte, les enfants associent une couleur à une solution pour se sentir mieux. Exemples : Rouge : pense à une personne qui t'aime fort Bleu : prends 3 grandes inspirations Vert : pense à un souvenir joyeux Jaune : dis-toi une qualité que tu possèdes - Les enfants décorent leur cocotte avec des dessins ou des motifs. - Facultatif : Les enfants s'installent en cercle et testent leur cocotte : un camarade choisit une couleur, on manipule la cocotte, puis on lit la solution et on la met en pratique ensemble.
Activité 4 : Le jeu de la peur	
Matériel	- Cartes contenant des questions ouvertes sur la peur (à imprimer ou écrire sur des cartons) (Voir les outils) - Crayons (si les enfants veulent dessiner une peur ou noter une réponse) - Un espace calme pour discuter en petit groupe ou en grand cercle
Objectif	Aider les enfants à comprendre et à exprimer leurs peurs, tout en développant leur pensée réflexive et leur capacité à relativiser.
Étapes	- Explique que ce jeu est une façon amusante et bienveillante de parler de la peur. On va réfléchir ensemble à des questions sur ce qu'on ressent parfois... et découvrir qu'on n'est jamais seul à avoir peur. - Dispose les cartes en pile, face cachée. - Chaque enfant pige une carte à tour de rôle et lit la question à voix haute. - Il peut répondre seul, ou ouvrir la discussion à tous les participants. - Encourage l'écoute, le respect et les échanges bienveillants. - En fin d'activité, on fait un mini-bilan : Une chose que j'ai apprise... Une chose qui m'a fait du bien... Une peur que je voie autrement maintenant...

Semaine 1, Jour 5	
Thème	Le monde sous terre
Activité 1 : Vocabulaire du monde souterrain (Langagière)	
Matériel	Cartes images d'animaux et objets sous terre (racines, tunnels, animaux souterrains).
Objectif	Apprendre le vocabulaire relatif à la terre et à ses habitants.
Étapes :	Idées d'animation pendant la causerie : - Montrer une carte image (ver de terre, racine, fourmilière, taupe...) et demander « Qu'est-ce que tu vois ? Est-ce que tu connais ce mot ? À quoi ça sert ? » - Faire un mime d'animaux souterrains (ramper comme un ver, creuser comme une taupe...) et demander aux enfants de deviner. - Associer des objets aux lieux : « La carotte pousse où ? En haut ou sous la terre ? » « Où vivent les vers ? Sous les feuilles ? Sous les roches ? » Utiliser des expressions simples : « sous », « dans la terre », « creuser », « se cacher », etc. - Questions pour animer la discussion Est-ce que tu sais ce qu'il y a sous la terre ? Est-ce qu'on peut voir ce qu'il y a sous nos pieds ? Qui vit ou pousse dans la terre ? • Les animaux souterrains : Connais-tu un animal qui vit dans la terre ? Est-ce que tu as déjà vu une taupe, un ver de terre ou une fourmi ? Pourquoi ces animaux aiment-ils vivre sous terre, à ton avis ? • Les plantes et leurs racines : D'après toi, où vont les racines d'un arbre ou d'une fleur ? À quoi servent les racines ? Est-ce qu'elles mangent, boivent ? As-tu déjà vu une racine très longue ? • Les tunnels et les choses construites : As-tu déjà passé dans un tunnel ? Qui creuse les tunnels dans la terre, selon toi ? Est-ce qu'il y a des gens qui travaillent sous la terre (mineurs, égoutiers) ?
Activité 2 : Créer un tunnel (Créative)	
Matériel	Boîtes en carton (différentes tailles) - Papiers de couleur ou papier blanc Feutres - crayons de couleur - Ciseaux - Ruban adhésif - colle Éventuellement : autocollants, rubans, tissus, éléments de décoration
Objectif	Encourager la créativité en construisant un tunnel.
Étapes	- Expliquer aux enfants qu'ils vont construire un tunnel géant avec des boîtes de carton. - Leur demander d'imaginer un tunnel magique, rigolo, coloré, ou futuriste. À quoi ressemble-t-il ? Qui ou quoi peut passer dedans ? - Montrer un exemple (ou une image) pour inspirer les idées. - Former de petits groupes (2 à 4 enfants, selon le matériel disponible).

	- Chaque groupe discute et fait un petit croquis ou décrit comment ils veulent construire et décorer leur tunnel. - Les enfants assemblent les boîtes pour former un tunnel (horizontal ou courbé). - Ils utilisent du ruban adhésif ou de la colle pour fixer les boîtes ensemble. - Ils peuvent découper des ouvertures, créer des fenêtres, des portes ou même des tunnels à plusieurs entrées. - Les enfants décorent l'extérieur (et s'ils veulent, l'intérieur) de leur tunnel avec des papiers colorés, des dessins, des autocollants, etc. - Ils peuvent aussi écrire le nom de leur tunnel ou inventer une histoire autour de lui. - Chaque groupe présente brièvement son tunnel aux autres. - Les enfants peuvent explorer les tunnels créés par les autres groupes (si la taille le permet, ils peuvent ramper dedans, sinon simplement observer).
--	---

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse
Toilettes : 10 minutes

Activité 3 : Les animaux sous terre (Mouvement)

Matériel	Aucun (cependant vous pouvez utiliser le tunnel créé à l'activité précédente)
Objectif	Mimer les mouvements des animaux souterrains.
Étapes	L'animateur montre l'image d'animal (ex : le ver de terre, la taupe). Les enfants imitent les mouvements de cet animal.

Activité 4 : Fabrique ton sol en pot ! (Scientifique)

Matériel	1 pot transparent ou un grand verre (type pot Mason ou pot de confiture vide) Terre (du jardin ou du parc) - Sable - Petits cailloux - Quelques feuilles mortes ou petits morceaux de bois (matière organique) - Eau – Cuillère - Une feuille d'observation + crayons
Objectif	Comprendre les différentes couches du sol en créant un modèle en pot et observer comment les sédiments se déposent naturellement.
Étapes	- Discuter avec les enfants : Qu'est-ce qu'il y a sous nos pieds ? - Présenter les 4 principales couches du sol : Matière organique (feuilles, racines, insectes...) / Terre végétale (brune, riche) / Sable ou sous-sol / Roches ou graviers - Dans le pot transparent, les enfants empilent les matériaux comme ceci : • Une couche de cailloux • Une couche de sable • Une couche de terre • Une couche de feuilles mortes / matière organique - Ajouter de l'eau jusqu'à recouvrir les couches. - Fermer ou laisser ouvert selon la consigne. - Agiter doucement le pot (ou non, selon l'option choisie). - Poser le pot sur la table et observer ce qui se passe. Que voient-ils ? - Laisser reposer pendant 5-10 min : les couches vont commencer à se former naturellement selon leur poids. - Distribuer une fiche d'observation avec des questions comme : (Voir les outils) • Quelles couches vois-tu ? / Qu'est-ce qui flotte ? / Qu'est-ce qui tombe ? • Pourquoi certains éléments restent au-dessus ? • À quoi ressemblerait le sol d'un désert ? D'une forêt ? Conclusion :

	- Faire un petit retour avec le groupe : Qu'avez-vous appris sur le sol ? - Laisser les enfants présenter leur pot ou une conclusion personnelle
--	---

Semaine 2, Jour 6

Thème Le mystère du corps humain

Activité 1 : Jeu des devinettes du corps (Langagière)

Matériel	- Cartes avec des descriptions ou des devinettes sur des parties du corps (ex. : "Je bats sans arrêt, on ne me voit pas, mais sans moi, pas de vie.") - Chronomètre - Tableau pour noter les points
Objectif	Enrichir le vocabulaire relié au corps humain et stimuler la communication orale.
Étapes	- Former des équipes de 2 à 4 joueurs. - Un joueur pige une carte et lit (ou écoute) la devinette. (Selon le niveau) - Les autres doivent deviner la partie du corps en 30 secondes. Si personne ne trouve, une autre équipe peut essayer. Variante : faire dessiner la réponse au lieu de parler.

Activité 2 : Mon squelette articulé (Créative)

Matériel	Carton rigide ou papier épais - Ciseaux - Attaches parisiennes - Modèle de squelette à découper - Feutres ou crayons
Objectif	Comprendre la structure du squelette humain et développer la motricité fine.
Étapes	- Distribuer les modèles de squelette à découper. - Chaque enfant découpe les os et les assemble avec des attaches pour créer un squelette mobile. - On peut ensuite décorer ou nommer les os. - Finir par une courte présentation en duo : "Voici mon squelette, il peut bouger les..."

Activité 3 : Les poumons en bouteille (Scientifique)

Matériel	Bouteilles de plastique transparentes coupées - Ballons (2 petits + 1 grand) – Pailles - Pâte à modeler ou ruban adhésif – Ciseaux
Objectif	Visualiser comment fonctionnent les poumons et le diaphragme.
Étapes	- Couper une bouteille en plastique (garder la partie supérieure). - Fixer deux petits ballons à une paille en Y (ou deux pailles réunies). - Placer dans la bouteille, fixer à l'aide de la pâte à modeler pour rendre étanche. - Mettre un ballon coupé à la base de la bouteille comme diaphragme. - Tirer le ballon du bas : les poumons (petits ballons) se gonflent ! Vous pouvez voir la vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=8JUj2Fh9NrM&t=65s

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse
Toilettes : 10 minutes

Activité 4 : Bouge ton corps ! (Mouvement)

Matériel	- Haut-parleur / musique rythmée
-----------------	----------------------------------

	- Fiches avec des instructions (ex. : "Saute sur un pied", "Touche ton genou avec ton coude", "Fais une statue avec tes bras en l'air") - Espace dégagé
Objectif	Nommer et utiliser différentes parties du corps en mouvement.
Étapes	- L'animateur lit une carte à la fois, et les enfants doivent effectuer le mouvement. - Intégrer des éléments de danse ou de mime. - Variante : créer des enchaînements avec 3 ou 4 mouvements à mémoriser. - Terminer avec une courte chorégraphie collective.
Activité 5 : Le parcours des 5 sens	
Matériel	- Petits objets pour toucher, goûter, sentir, écouter, regarder (ex. : coton, sucre, citron, parfum, grelots, miroirs, images floues) - Bandes pour les yeux - Fiches d'observation
Objectif	Découvrir les 5 sens à travers une exploration concrète.
Étapes	- Installer 5 stations (une par sens). - Les enfants, les yeux bandés selon les stations, testent un sens à la fois. - Ils doivent deviner ce qu'ils touchent, goûtent ou sentent. - Noter les résultats sur leur fiche. Discussion : Lequel des 5 sens est le plus facile ? Le plus difficile ?
Activité 6 : Un voyage dans le corps humain (Langagière et créative)	
Matériel	- Feuilles de bande dessinée vierges (cases à remplir) - Crayons de couleur, feutres - Modèles d'expressions / bulles de BD
Objectif	Imaginer et raconter une aventure éducative à l'intérieur du corps humain.
Étapes	- Former des équipes de 2 à 4 joueurs. - Proposer un point de départ : Un personnage est miniaturisé et entre dans un corps ! - Chaque équipe choisit une "destination" (ex. : le cœur, le cerveau, l'estomac). - Ils inventent une aventure et illustrent leur histoire en 6 à 8 cases. - Chaque équipe présente sa bande dessinée.

Semaine 2 : Jour 7

Thème Les transports

Activité 1 – Devine le moyen de transport (Langagière)

Objectif Développer le vocabulaire des transports et la description orale.

Matériel

- Cartes-images ou devinettes de différents moyens de transport (train, avion, métro, trottinette, etc.)
- Chronomètre

Étapes

- Un enfant pige une carte et la regarde sans la montrer.
- Il la décrit en donnant des indices (ex. : "Je roule mais je n'ai pas de moteur").
- Les autres essaient de deviner en 30 secondes.

Variante : faire mimer plutôt que décrire !

Activité 2 – Fabrique ton avion en papier (Création & Science)

Objectif Comprendre les bases de l'aérodynamisme et développer la motricité fine.

Matériel Feuilles A4, crayons, ciseaux (facultatif), règle

Étapes

- Montrer comment plier un avion en papier.
- Les enfants fabriquent leur propre avion.
- Test de vol : chacun lance son avion, puis mesure la distance parcourue.

Discussion : Quel avion a volé le plus loin ? Pourquoi ? Peut-on l'améliorer ?

Activité 3 – Course de relais en trottinette ou vélo (Mouvement)

Objectif Pratiquer un transport actif et coopératif.

Matériel

- Trottinettes ou petits vélos
- Cônes pour délimiter le parcours
- Foulards pour les relais
- Panneaux de circulation imprimés ou fabriqués (ex. : arrêt, priorité, feu rouge)
- Casques pour tous les enfants

Étapes

- Former des équipes équilibrées.
- Créer un parcours avec des zones de signalisation (ex. : panneau "STOP", virage à droite, passage piéton).
- Avant de commencer, rappeler les règles de sécurité :
 - Toujours porter un casque.
 - S'arrêter au panneau "STOP".
 - Respecter les consignes de priorité.
 - Ralentir dans les virages.
- Un enfant à la fois parcourt le trajet en respectant les règles de circulation, puis passe le relais.
- Après la course, animer une discussion rapide :
 - Qui a bien respecté les consignes ?
 - À quoi sert chaque panneau ?
 - Que faire si on rencontre un piéton ou une autre trottinette ?

	 On évalue surtout la participation, le respect des règles, et non la vitesse.
Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse Toilettes : 10 minutes	
Activité 4 – Comment avance un bateau ? (Scientifique)	
Objectif	Comprendre la propulsion et la flottabilité.
Matériel	(Par groupe de 2 ou 3 enfants) : - 1 bassine ou bac d'eau (remplie à moitié) - Petits morceaux de carton léger (type boîte de céréales) découpés en forme de bateau ou triangle (5 à 10 cm de long) (- Liquide vaisselle (ex. : savon Sunlight) - Gobelet d'eau claire (pour nettoyage) - Goutte à goutte ou coton-tige - Papier essuie-tout - Crayons/feutres pour décorer le bateau (optionnel)
Étapes	- Avant l'arrivée des enfants, préparer les bacs d'eau sur les tables (1 bac pour 4-5 enfants). Découper quelques formes de bateaux à l'avance pour gagner du temps. Mettre un peu de savon dans des petits contenants (à partager). – Poser la question : Comment un bateau peut-il avancer sans moteur ou rame ? – Montrer une petite démonstration rapide avec un bateau en carton qui avance avec une goutte de savon. – Annoncer le défi : "On va découvrir un truc scientifique magique !" – Chaque enfant ou groupe découpe une petite forme de bateau en carton léger (forme de flèche ou triangle fonctionne bien). – Option : Décorer ou ajouter un petit mât avec un cure-dent. – Déposer doucement le bateau sur l'eau. – Tremper un coton-tige dans le savon, puis toucher l'arrière du bateau (là où on a laissé un petit trou ou une encoche). – Le bateau avance tout seul ! – Refaire l'expérience plusieurs fois, avec ou sans savon, et comparer. – Variante : tester avec différentes formes (carré, flèche, arrondi) pour voir si ça change quelque chose. Explication simplifiée "L'eau a une peau invisible qui s'appelle la tension de surface. Quand on met du savon, il casse cette peau derrière le bateau, alors l'eau pousse le bateau vers l'avant." – Comparer à un ballon de baudruche qui libère l'air : ça pousse ! Nettoyage rapide – Essuyer les bateaux mouillés, jeter les cartons, essuyer les éclaboussures. – Verser le savon usé dans un seau, pas dans l'évier directement. Trucs de l'animateur : Avoir des serviettes à portée de main. Travailler en petits groupes pour éviter les débordements.

	Encourager les enfants à faire des hypothèses : "Que va-t-il se passer si on met plus de savon ?" "Et si on pousse le bateau avec une paille, est-ce que c'est pareil ?"
Activité 5 – Jeu de rôle : les transports en ville (Langagière & Mouvement)	
Objectif	Comprendre les règles de circulation et les rôles des usagers.
Matériel	Cartons "piéton", "cycliste", "voiture", "policier", feux rouges dessinés
Étapes	- Distribuer des rôles aux enfants. - Simuler une rue : les cyclistes roulent, les piétons traversent, les voitures s'arrêtent. - Le policier donne des consignes et corrige les erreurs. - On change les rôles après quelques minutes.

Semaine 2 : Jour 8

Thème Le recyclage

Activité 1 : Vocabulaire du recyclage (Langagière)

Matériel	- Cartes illustrées représentant différents objets recyclables (bouteille de plastique, journal, pot en verre, boîte de conserve, carton d'œufs, pelure de banane, etc.) - Étiquettes avec les mots correspondants (plastique, papier, verre, métal, compost, poubelle) - 3 à 5 boîtes ou bacs étiquetés (une par catégorie) - Un tableau blanc ou un grand carton pour noter les mots appris
Objectif	Apprendre les termes relatifs au recyclage.
Étapes	- Discuter brièvement avec les enfants : "Qu'est-ce que vous recyclez à la maison ? À l'école ?" - Présenter les 6 grandes catégories : Plastique - Papier / carton – Verre – Métal – Compost - Déchets (non recyclables) 2. Jeu d'association - Mélanger les cartes objets et les étiquettes-matières. - Un enfant pige une carte illustrée. Il doit : - Décrire l'objet devant le groupe (forme, usage, couleur). - Nommer la matière (ex. : "C'est du plastique.") - Associer la carte à la bonne boîte de recyclage (Le groupe peut aider s'il hésite). - Coller l'étiquette mot sur le tableau à chaque bonne réponse. 3. Variante – jeu de rapidité - Diviser en 2 équipes. - L'animateur montre une image : le plus rapide à nommer la matière gagne un point. - Variante pour les plus avancés : mimer l'utilisation de l'objet à deviner ! 4. Discussion - "Qu'est-ce qui est le plus facile à reconnaître ?" - "Qu'est-ce qu'on peut faire pour mieux recycler à la maison ?"

Activité 2 : Créer un objet recyclé (Créative)

Matériel	Objets recyclables (bouteilles, boîtes, journaux).
Objectif	Encourager à la créativité tout en sensibilisant au recyclage.
Étapes	- Laisser les enfants créer un objet utile ou décoratif avec des matériaux recyclés. - Les enfants présentent leurs créations.

Activité 3 : Tri des déchets (Mouvement)

Matériel	Contenants pour trier les déchets (papier, plastique, verre, etc.).
Objectif	Apprendre à trier les déchets de manière ludique.
Étapes	- Mettre des déchets dans une boîte. - Demander aux enfants de trier les déchets dans les bons contenants.

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Activité 4 : Histoire de la nature (Langagière)

Matériel

Aucun matériel nécessaire (optionnel : un objet déclencheur comme une canette, une feuille ou un sac plastique pour démarrer l'histoire)

Objectif

Encourager l'expression orale autour du recyclage et de la protection de la nature.

Étapes

- Introduction (5 minutes)

- Rassembler les enfants en cercle ou assis confortablement.
- L'animateur introduit le thème avec une courte mise en situation, par exemple :
« Aujourd'hui, nous allons raconter l'histoire d'un petit objet qui se croyait inutile... mais qui a trouvé une nouvelle vie grâce au recyclage ! »
- Demander : « Quels objets jetons-nous souvent ? »
« Que devient une bouteille en plastique ? Et une vieille boîte de conserve ? »

2. Début de l'histoire (5 minutes)

- L'animateur commence une histoire simple, par exemple :
« Il était une fois, dans une grande ville, un sac plastique qui vivait dans une poubelle. Il rêvait de voyager... mais il ne savait pas encore que le recyclage allait changer sa vie. »
- Puis, il invite un premier enfant à continuer l'histoire pendant quelques phrases.

3. Création collective (15 à 20 minutes)

- Tour à tour, chaque enfant ajoute un bout d'histoire (2 à 3 phrases).
- L'animateur encourage à utiliser le vocabulaire du recyclage :
- Les matériaux (papier, plastique, métal, verre, compost)
- Les lieux (centre de tri, poubelle, nature, usine de recyclage)
- Les actions (jeter, trier, recycler, transformer, réutiliser)

.4. Conclusion : Demander :

- « Qu'avez-vous appris ? »
- « Pourquoi est-ce important de donner une deuxième vie aux objets ? »

Conseils pour l'animateur :

- Préparer quelques phrases de transition à l'avance pour aider les enfants à rebondir.
- Féliciter les idées originales et valoriser les efforts de chacun.
- Si les enfants ont des difficultés, propose des choix :
« Est-ce que le sac plastique est allé à la mer 🌊 ou à l'usine de recyclage 🏭 ? »
- Varie le ton de voix, mime certains passages, fais participer les enfants activement !

Semaine 2 : Jour 9

Thème Le respect et le savoir vivre

Activité 1 – Le cercle des mots gentils (Langagière & Coopération)

Objectif Utiliser un vocabulaire positif et valoriser les autres.

Matériel Papiers, crayons, boîte ou sac.

Étapes

- Chaque enfant écrit un compliment ou un mot positif pour un camarade (ex. : "Tu as un beau sourire", "Tu es gentil avec tout le monde").
- L'animateur lit les mots de façon anonyme à voix haute.
- Les enfants devinent pour qui c'est.
- Discussion sur ce que ça fait de recevoir ou entendre ces paroles.
- Créer une « boîte des mots doux » à remplir et à distribuer à la dernière journée du camp.

Activité 2 – Respect ou pas ? (Langagière & Réflexion)

Objectif Distinguer les comportements respectueux des autres.

Matériel

- Cartes de situations (ex. : "Tu cries pendant que ton ami parle", "Tu partages ton matériel")
- Pancartes "Respect / Non-respect"

Étapes

- L'animateur lit une carte.
- Les enfants lèvent leur carte-choix.
- On discute ensemble : pourquoi c'est respectueux ou pas ?
- En équipe, les enfants créent leurs propres mises en situation.

✅ Variante théâtrale : jouer la scène en deux versions (avec / sans respect).

Activité 3 – Le parcours du respect (Mouvement & Coopération)

Objectif Apprendre à guider et se faire guider en toute confiance.

Matériel Cônes, foulards pour yeux, obstacles souples.

Étapes

- Créer un parcours moteur simple (zigzags, sauts, pas chassés).
- Un enfant les yeux bandés est guidé à la voix par son partenaire.
- Inverser les rôles après chaque passage.

Discussion : confiance, écoute, entraide.

✅ Variante coopérative : un duo guidé par un troisième enfant "coach".

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Activité 4 – Mon blason du savoir-vivre (Créative & Identitaire)

Objectif Mettre en images ses valeurs personnelles.

Matériel

- Feuilles A4 en forme de blason (à tracer à l'avance)
- Feutres, crayons, ciseaux, colle, autocollants

Étapes

- Chaque enfant dessine 4 symboles ou images représentant des valeurs importantes pour bien vivre ensemble (gentillesse, patience, partage, respect).
- On décore son blason et on lui donne un nom.
- Présentation libre.

✅ Affichage collectif : créer le "Mur du savoir-vivre" du camp.

Activité 5 – Le pouvoir des mots (Scientifique & Symbolique)

Objectif Visualiser l'effet des paroles sur notre environnement.

Matériel

- 2 verres transparents remplis d'eau
- Post-it avec mots doux (ex. : « je t'aime », « merci », « tu es spécial »)
- Post-it avec mots durs (ex. : « tu es nul », « je te déteste », « tu déranges »)
- Du sel (à ajouter dans le verre "mots durs")
- Du sucre (à ajouter dans le verre "mots doux")

Étapes	- Coller les mots doux sur un verre, les mots durs sur l'autre. - Mettre le sucre dans le verre aux mots doux, le sel dans celui aux mots durs. - Les enfants remuent doucement les deux verres. Observer et discuter : - Quel verre donne envie de boire ? - Quelle sensation évoque l'idée de boire de l'eau sucrée ou salée ? - Est-ce que les mots changent notre ressenti, même si c'est juste de l'eau ? - Peut-on faire un lien avec ce que les mots font aux personnes ?  Conclusion symbolique puissante sur l'effet des paroles dans la vie réelle. - Le sucre représente la douceur et l'encouragement. - Le sel ici symbolise ce qui blesse ou irrite. - Même si c'est "juste de l'eau", les mots influencent notre perception. - Nos paroles ont un goût, elles laissent une trace.
Activité 6 – Le théâtre des bons comportements (Langagière & Théâtrale)	
Objectif	Apprendre à réagir respectueusement dans différentes situations.
Matériel	Cartes de situations à mimer (ex. : "Un ami te crie dessus", "Tu fais la file", "Tu oublies de dire merci")
Étapes	- Former des trios. - Chaque groupe pige une situation et crée une courte saynète avec un comportement respectueux. Présentation devant le groupe. Variante : présenter aussi une version non respectueuse, puis en discuter.  Développement de l'expression orale, de l'empathie et du sens critique.

Semaine 2 : Jour 10

Lieu	Le local de groupe
Nom	La fête d'Halloween
But	Fêter la fin des 2 semaines de camp Développer le vocabulaire en lien avec l'Halloween
Comment	1. Le chaudron mystérieux (15 min) L'animateur a une discussion avec les campeurs en lien avec l'Halloween. Que faites-vous à l'Halloween ? Quel déguisement voyez-vous ? Que mangez-vous ? Par la suite, un chaudron mystérieux est présenté aux campeurs. Ces derniers doivent deviner ce qui se trouve dans ce chaudron mystérieux en y plongeant leurs mains et en tâtant les objets. 2. La danse des monstres (10 min) L'animateur met de la musique pour faire danser les campeurs, mais quand la musique s'arrête, les campeurs doivent se figer sur place. Les campeurs qui n'ont pas arrêté de danser sont éliminés et le dernier gagne. 3. La course des araignées (20 min) Chaque campeur fabrique une araignée à partir de papier construction. Quand tous les campeurs ont terminé leur araignée, la course débute. Les campeurs doivent souffler dans une paille pour faire avancer leur araignée et gagner la course. 4. Emballer la momie (15 min) En équipe, les campeurs emballent un de leur coéquipier avec du papier de toilette pour faire la plus belle momie. L'animateur jugera du travail et déclarera quelle équipe est la gagnante.
Matériel	- Contenant opaque en plastique - Torchon - Nourriture gluante (pâtes ou Jello) - Objets durs - Musique d'Halloween - Papier construction noir - Ciseaux - Pailles - Papier de toilette - Bonbons

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Le local de groupe
Nom	Jour de fête
But	Fêter la fin des 2 semaines de camp

	Faire un retour sur les activité et apprentissage des dernières semaines
Comment	1. Retour en images (30 min) L'animateur demande aux enfants ce qu'ils ont appris ou le plus aimé dans les 2 dernières semaines de camps. Il leur montre des photos d'eux qui ont été prises lors des activités. 2. Bingo mots (30 min) L'animateur distribue des cartes de bingo avec des images des mots appris dans les dernières semaines. <u>Voir Outils Jour 10 : bingo Mots.</u> Le groupe fait quelques partie de bingo mots.
Matériel	- Ordinateur et projeteur pour photos - Cartes de bingo - Jetons - Petits prix à gagner