

ATELIERS & INTERVENTIONS EN ACM

JANVIER - JUIN 2026

ACCUEILS COLLECTIFS DE MINEURS - CÔTE-D'OR



Espace snoezelen, Longvic



Infos pratiques

Les ateliers et interventions sur site

Les interventions sont gratuites pour les ACM.

Pour en bénéficier, il vous suffit d'envoyer une demande par mail.

Le nombre de propositions est limité. Les demandes seront traitées en priorité selon leur ordre d'arrivée, dans le respect d'une répartition équilibrée sur l'ensemble du territoire.

Les ateliers et interventions sur site complètent le plan de formation téléchargeable sur :

https://www.ac-dijon.fr/SDJES21_onglet_jeunesse/formation



SDJES 21 - Aline Bernard, conseillère d'éducation populaire et de jeunesse
aline.bernard1@ac-dijon.fr ☎ 03 45 62 75 92

LES INTERVENTIONS EN ACM

Les interventions se déroulent au sein de votre ACM. Elles sont gratuites.
Pour les inscriptions, adressez un mail à aline.bernard1@ac-dijon.fr

Favoriser l'accès à la pratique sportive - USEP	4
Science à la carte avec les petits débrouillards	5
Découverte des espaces naturels - Cercle laïque	6
Ateliers compétences Psychosociales au service de la santé mentale à destination des équipes éducatives - AROEVEN	7
Jeu Restons vigilants face aux écrans - AROEVEN	8
Café des parents - AROEVEN	9
Sensibilisation à l'inclusion - PARI	10
Bibliothèque inclusive - PARI	10
Crée un podcast - Francas de Côte-d'Or	11
L'accompagnement des territoires à l'élaboration de leur PEdT	12
Créer des ateliers artistiques différents en ACM	13
Lecture : prêt d'une mallette de livres, kamishibai, théâtre d'ombres - CEMEA	14
Activité numérique : prêt d'une mallette de tablettes - CEMEA	15
Au drôle de jardin, je découvre la nature - Pirouette cacahuète	16
Projet cinéma & nature - Ciné cyclo	17
Spectacles - La Minoterie	18-19
Ateliers sport santé - Comité Départemental Olympique et Sportif (CDOS 21)	20
Bassin mobile de natation	21

FAVORISER L'ACCÈS À LA PRATIQUE SPORTIVE DANS LES ACM



L'Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré de Côte d'Or (USEP 21) propose un accompagnement des ACM pour développer l'activité sportive dans leurs structures. Au-delà des sports traditionnels, l'USEP 21 valorise la découverte d'activités originales, peu connues et très ludiques telles que le Break-dance, le Savoir Rouler à Vélo, le Kin-Ball ou encore le Tchoukball, afin de diversifier les pratiques, éveiller la curiosité des enfants et favoriser leur plaisir de bouger.

LE PROJET :

Objectifs : Permettre à chaque ACM, quelle que soit sa localisation, de proposer des temps d'activité physique réguliers, ludiques et inclusifs, favorisant le bien-être et la santé des enfants.

DÉROULEMENT DE L'ACCOMPAGNEMENT :

- Intervention au sein de l'ACM : animation d'une ou deux séances en co-intervention avec les animateurs pour illustrer concrètement ce qu'il est possible de proposer. Selon les projets les séances peuvent durer de 30 minutes à 3h.
- Transmission d'outils : mise à disposition de fiches de séances, de conseils d'animation et de règles de sécurité pour faciliter la mise en place d'activités physiques autonomes.
- Suivi et échanges : possibilité de revenir observer une séance, d'échanger sur les pratiques et d'envisager de nouvelles activités à développer ensemble.
- Prêt de matériel : l'USEP 21 peut fournir du matériel sportif selon les besoins.

PUBLIC :

3 - 6 ans et 7 - 11 ans

Intervention sur les temps périscolaires et extrascolaires.

CONTACT :

Victor Labille - USEP Côte-d'Or

atd2@usep21.org



SCIENCES À LA CARTE AVEC LES PETITS DÉBROUILLARDS



Les Petits Débrouillards participent du renouveau permanent de l'éducation populaire. Par une éducation aux démarches scientifique, expérimentales et raisonnées, nous contribuons à développer l'esprit critique, et à élargir les capacités d'initiatives de chacune et chacun. Notre objectif est de permettre aux jeunes et moins jeunes de s'épanouir individuellement et collectivement, par des parcours de citoyenneté active et démocratique.

Au sein des territoires, nous agissons auprès des acteurs éducatifs (établissements scolaires, accueils de loisirs, structures de quartier...) afin de proposer des ateliers de médiation scientifique pour les jeunes et les moins jeunes.

Le programme **Sciences à la carte** vous met au cœur du projet de médiation. Nous définissons avec vous la thématique et les objectifs de l'atelier qui s'adressera aux enfants que vous accueillez.

Nous pouvons intervenir sur les sujets suivants : **santé / corps humain, environnement, citoyenneté et stéréotypes, ou encore art et science.**

Contact : a.lecorre@debrouillonet.org



DÉCOUVERTE DES ESPACES NATURELS AUTOUR DE VOTRE ACM



Objectifs pédagogiques

- Dans la lignée de l'éducation populaire, favoriser l'accès de tous à la pratique d'activités culturelles
- Éveiller à la nature, aux sciences et à la culture, découvrir des formes d'expression variées et développer sa curiosité
- Former le personnel encadrant et animant en accueil collectif de mineurs et de la jeunesse pour mener des activités et projets liés à l'environnement

Description

Proposer des **ateliers et des sorties dans des espaces naturels proches** des accueils collectifs de mineurs et de la jeunesse pour faire découvrir la nature locale et environnante sur le territoire de la Côte d'Or.

Ce projet se décline en 2 parties :

- **4 animations dans la structure** avec les enfants : un intervenant du Cercle Laïque Dijonnais réalise des **sorties** et ateliers pour éveiller les enfants à la nature présente autour de leurs lieux de vie et leur faire découvrir les oiseaux. Les 4 sorties tout au long de l'année permettent d'observer la nature et les oiseaux à travers les différentes saisons.
- **une demi-journée de formation** et d'échange à destination des professionnels de la jeunesse pour donner les clefs afin de mener des activités autour de l'environnement avec les enfants.

ATELIERS CPS AU SERVICE DE LA SANTÉ MENTALE À DESTINATION DES ÉQUIPES EDUCATIVES



**Description des ateliers CPS à destination des équipes éducatives (2 demi-journées)
et des enfants/jeunes (une demi-journée)**

L'équipe de l'AROEVEN se déplace dans l'ACM

Objectif : Développement des compétences psychosociales pour favoriser une bonne santé mentale.

1 journée de formation des équipes ressources sur la thématique des compétences psychosociales (empathie, estime de soi, coopération et santé mentale) : approfondissement d'une thématique au choix ; représentations sur les CPS, définitions et enjeux, présentation d'outils et mises en situation ludiques.

1/2 journée de mise en pratique à destination des enfants accueillis en ACM

Accompagnement des équipes pédagogiques dans la mise en œuvre pratique des contenus théoriques pour déployer les outils et animations dans l'accueil de loisirs le mercredi après-midi (16 enfants maximum).



JEU DE PLATEAU GEANT : "RESTONS VIGILEANTS FACE AUX ECRANS"



Objectifs de l'atelier : Sensibiliser aux différents pièges et dangers des écrans

Tranche d'âge : 11/25 ans

Effectif : 16 participants maximum

Déroulement du jeu

- Chaque équipe choisit une application « thématique » qui l'intéresse.
- Une question est posée à chacune des équipes qui :
 1. Choisit une valeur de batteries (1%/2%/5%) à miser.
 2. Inscrit face cachée, la réponse à la question posée.
- Le formateur attribue les points de batterie

A la fin du temps imparti, l'équipe avec le plus haut niveau de batterie gagne la partie.

Variante coopérative : toutes les équipes travaillent ensemble pour remplir une batterie commune.



L'équipe de l'AROEVEN accompagne les ACM pour l'organisation d'un temps d'information à destination des parents sur l'accompagnement de leurs enfants face aux écrans et harcèlement/cyberharcèlement.

- Représentations, enjeux, problématiques
- Temps d'échange autour des problématiques rencontrées par les parents, conseils
- outils pour répondre à ces problématiques
- ouverture de la réflexion
- lien possible avec l'équipe scolaire

Nombre de participants : entre 10 et 50.



CRÉE UN PODCAST



OBJECTIF

- Permettre aux enfants et/ou adolescents de se situer en tant que futurs citoyens
- Favoriser le vivre ensemble au travers l'expression de chacun et l'écoute de l'autre
- Utiliser le support radiophonique pour valoriser leurs paroles

DÉROULEMENT

le projet se déroule en 2 séances de 2H30

Déroulement de la séance 1 :

- 1) Présentation de l'intervenant (5 min)
- 2) Explication du programme (5 min)
- 3) Présentation du projet final (15 min)
- 4) Sensibilisation à la webradio (45min)
- 5) Présentation du matériel + installation du studio avec eux (30 min)
- 6) Présentation citoyenneté (45min)
- 7) Bilan de l'intervention (5min)

Déroulement de la séance 2 :

- 1) Explication du programme (5 min)
- 2) Remise à niveau sur ce qui a été vu précédemment + questions (20 min)
- 3) Réflexion et écriture du podcast (1h)
- 4) Enregistrement du podcast (1h)
- 6) Bilan de l'intervention (5 min)

LE MONTAGE SERA RÉALISÉ PAR LA SUITE PAR L'INTERVENANT.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE ET SUPPORTS UTILISÉS :

Ce parcours se décline en plusieurs étapes :

- Un temps de débat autour de la citoyenneté
- Des temps de jeux pour mieux comprendre les différentes notions abordées
- Une production d'un podcast de radio réalisée par les enfants/ jeunes afin qu'ils puissent s'exprimer par eux-mêmes autour d'un sujet concernant le vivre ensemble
- La valorisation de leur production par la diffusion du podcast sur la web radio Francas

Exemple de podacasts réalisés : <https://lesradiosfrancas.fr/>



L'ACCOMPAGNEMENT DES TERRITOIRES À L'ÉLABORATION DE LEUR PEDT

les Francas

Éducation en mouvement !

Les Francas de Côte-d'Or propose au territoire de les accompagner dans la mise en place de leur Projet Éducatif de Territoire

Exemple d'accompagnement :

Temps 1 : le diagnostic, l'état des lieux

- Objet : faire une photographie de la situation à la date actuelle, des actions menées, du fonctionnement, des forces, des difficultés, des opportunités et menaces éventuelles
- Forme : une à deux rencontres d'une durée de deux heures associant différentes personnes (élus, responsables enfance jeunesse, enseignants, parents, associations locales). Une animation participative sera proposée.

Temps 2 : la consultation des enfants

- Objet : aller à la rencontre de tous les enfants scolarisés sur la commune du CP au CM2, pour échanger avec eux sur leur condition de vie.
- Forme : 1 heure pour recueillir deux types d'information : des données statistiques sur leurs loisirs et leur conception des loisirs.

Temps 3 : synthèse des données

- Objet : préparer un document de synthèse des deux premiers temps pour le transmettre à un groupe de suivi.
- Forme : une journée de travail.

Temps 4 : présentation de la synthèse et identification des axes

- Objet : présentation de la démarche et de la synthèse pour en débattre et établir les axes de réflexion qui structureront le PEDT.
- Forme : une rencontre avec le collectif initial d'une durée de 2 heures environ.

Temps 5 : Déterminer les objectifs du PEDT

- Objet : écrire les objectifs et les pistes d'action qui pourraient constituer le PEDT.
- Forme : une journée de travail.



ACTION-FORMATION CRÉER DES ATELIERS ARTISTIQUES DIFFÉRENTS EN ACM



OBJECTIF

Accompagner les animateurs / trices des ACM de Côte-d'or à proposer des ateliers artistiques différents grâce à des pratiques originales et une méthode favorisant la créativité des enfants / jeunes.

La méthode ArtKaravane vise à susciter la créativité des enfants à tout âge, en sortant des modèles tous faits, et en déconstruisant les stéréotypes et préjugés que les adultes peuvent distiller aux enfants sur les attentes à avoir envers l'art, le cloisonnement des activités manuelles dans la programmation des activités.

DÉROULEMENT

Phase 1 : co-création avec les animateurs / trices de l'ACM des ateliers et découverte des techniques artistiques Dates: à définir avec chaque ACM- formation en présentiel / Session de 2H
Lieux : au sein de chaque ACM

Contenu

- Les enjeux de la créativité artistique (distinguer "ateliers artistiques" et "activités manuelles"...)
- Découverte de techniques artistiques: linogravure, marbrage de papier ebru, travail du bois, utilisation de matériaux pauvres hors des modèles classiques, art & numérique
- La programmation d'ateliers mono ou multi-séances

Phase 2 : Expérimentation en ACM

Objectif : animer un temps d'atelier artistique avec les enfants / jeunes

- **Déroulement** : en co-animation, l'animatrice ArtKaravane et l'animateur/trice de la structure
- animent un atelier créatif de 1h maximum, suivant ce qui a été pensé en phase 1. ArtKaravane pourra mener 3 ateliers de 1H par ACM. Groupe de 15 enfants / jeunes maximum par atelier.

A l'issue des formations ArtKaravane fournira une mallette de matériels permettant la poursuite des techniques qui nécessitent des outils spécifiques peu présents en ACM



LECTURE PRÊT D'UNE MALLETTE DE LIVRES, KAMISHIBAI, THÉÂTRE D'OMBRES



DESCRIPTION DE L'INTERVENTION

La journée de formation du 26 novembre permettra de découvrir ou redécouvrir des activités à faire autour des livres en leur donnant vie par une sonorisation de l'histoire, par l'utilisation de marionnettes à doigts, de théâtre d'ombres ou de Kamishibai.

Les centres pourront ensuite emprunter la mallette pour réinvestir et faire vivre des projets en leur sein.

DESCRIPTIF DE LA JOURNÉE DE FORMATION

Découverte du contenu de la malle Contes constituée pour les ACM de Côte d'Or

Pratiques d'activités pour découvrir des livres, et des activités pour rendre active leur lecture.

Échanges autour des pratiques des participantes et participants.



COMPOSITION DE LA MALLETTE PRÊTÉE

2 Butai en bois / Histoires Kamishibai pour différents âges / Livres pour enfants / matériel électrique spots et rallonge / Lot de petites percussions / Marionnettes à doigts / 10 coussins plats
conditionnement en malle plastique sur roulettes.

DÉMARCHE À SUIVRE

Toute demande de prêt doit être adressée aux CEMEA asso@cemeabfc.org avec Aline Bernard en copie aline.bernard1@ac-dijon.fr

Une convention sera signée précisant la période, les conditions du prêt. Elle sera accompagnée d'une attestation d'assurance et d'un inventaire du matériel.

Elle prévoit le remplacement du matériel perdu ou détérioré.



ACTIVITÉS NUMÉRIQUES DANS LES ACM PRÊT D'UNE MALLETTE NUMÉRIQUE ITINÉRANTE

CEMEA
L'ÉLABORATION
Bourgogne Franche-Comté

DESCRIPTION DE L'INTERVENTION

Prêt d'une mallette numérique pour la pratique d'activités numériques simples à partir de tablettes. Formation des animateurs-trices à l'utilisation du matériel et à la pratique d'activités. Les centres pourront avoir une mise à disposition de la mallette numérique, à la condition d'avoir suivi la **journée de formation** (8 octobre).



DESCRIPTIF DE LA JOURNÉE DE FORMATION

Travail sur les représentations des usages numériques des enfants et des jeunes.

Utilisation d'outils et de matériels numériques, prise de connaissance des conditions du prêt et de la convention.

L'activité « **stop motion** » c'est d'abord de l'art créatif qui va se transformer en œuvre de cinéma. Les personnes vont donner vie à leur environnement avec ou sans accessoires. C'est également montrer que l'outil téléphone portable est également un moyen d'expression artistique.

Géo Caching : c'est une pratique qui permet de développer l'exploration, l'observation et la sensibilisation à l'environnement. Cette activité se déroule avec des outils connectés comme le téléphone ou la tablette. Cette activité permet de développer l'utilisation d'une carte, des données GPS.

Scratch est un logiciel libre qui permet d'apprendre à coder, de programmer nos propres histoires, jeux et animations via des algorithmes, afin de concevoir un projet en restant créatif.

Composition de la mallette prêtée

10 tablettes Samsung Galaxy Tab A9 , 10 Étuis, 1 vidéo projecteur bluetooth , 1 boîte de rangement, rallonge électrique, câble HDMI, adaptateurs , imprimante couleur.

OBJECTIFS

Mettre à disposition du matériel numérique pour des activités

Permettre aux ACM d'être un lieu de sensibilisation aux usages du numérique

Permettre l'utilisation de la tablette pour fabriquer et jouer

Permettre aux personnes de se former sur des pratiques numériques

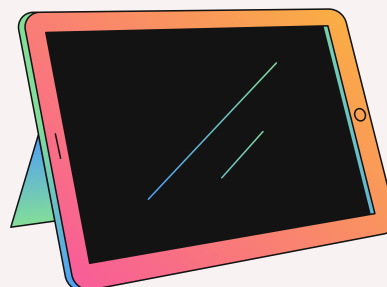
Permettre aux personnes de réfléchir sur les enjeux du numérique dans leur pratique professionnelle

DÉMARCHE À SUIVRE

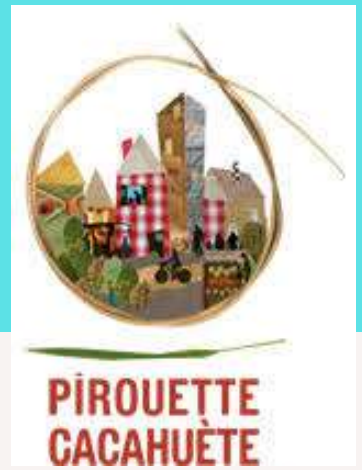
Toute demande de prêt doit être adressée aux CEMEA

asso@cemeabfc.org

avec Aline Bernard en copie aline.bernard1@ac-dijon.fr



AU DRÔLE DE JARDIN, JE DÉCOUVRE LA NATURE !



DESCRIPTION

Le Drôle de Jardin est un jardin pédagogique conçu par Pirouette Cacahuète. Il est basé à Clénay. Il a pour vocation d'accueillir des publics en autonomie ou lors de temps d'animation menés par des éducateurs à l'environnement de l'association ou par des plasticiens.

Plusieurs formules sont possibles pour les accueils de loisirs :

- un accueil tout au long de l'année une fois par mois (sauf janvier et février) sur une demi-journée afin de découvrir l'évolution du jardin au fil des saisons, sa faune, sa flore ; de jardiner ; de créer des œuvres qui resteront dans le jardin... (2 groupes)
- un accueil à la journée : une journée riche en activités ludiques, artistiques, sensorielles, scientifiques... en fonction de différents thèmes : les copains du jardin, le potager... (10 groupes)
- des stages sur 4 demi-journées pendant les vacances scolaires sur des thématiques différentes (petites bêtes, oiseaux,..) afin de donner envie aux enfants d'observer, de découvrir et d'agir pour la nature. (3 groupes)

OBJECTIFS

- Permettre aux enfants des accueils de loisirs de découvrir la faune et la flore des jardins et de pratiquer le jardinage écologique,
 - Favoriser le lien entre les enfants et la nature en leur faisant vivre des activités naturalistes, ludiques, sensorielles, artistiques...
- Permettre aux enfants du territoire de s'appropriier le lieu du Drôle de Jardin et d'y revenir avec leurs parents.

MÉTHODE

Pirouette Cacahuète est une association qui depuis une vingtaine d'année s'attache à faire découvrir la nature en s'appuyant sur des pédagogies actives. Elle souhaite apporter des connaissances sur la nature, permettre aux publics d'en comprendre ses enjeux tout en agissant de façon concrète pour elle.



CONTENU

Stages de 4 demi-journées durant des vacances : les enfants, grâce à de l'observation et des jeux, découvriront une espèce d'animal, puis pourront agir de façon concrète pour elle (fabrication de nichoirs, de gîtes à insectes, fleurs pour les pollinisateurs...).

Complet

CINÉMA ET VÉLO

CINÉ
CYCLO

OBJECTIFS

Le projet "Nature et Cinéma" permet la découverte du langage cinématographique et la sensibilisation à l'environnement et à la pratique du vélo pour des groupes d'enfants, à travers des **projections de cinéma alimentées par l'énergie produite par un vélo et la réalisation de court-métrages, sur le thème de la nature.**

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Transmettre l'intérêt et le goût pour le cinéma
- Initier à des procédés d'animation et aux étapes de la réalisation
- Développer l'expression artistique

DESCRIPTION

Ce projet s'organise en partenariat avec un ACM, et est modulable selon les moyens, envies et besoins.

Notre approche privilégie l'invitation à l'émerveillement et à la découverte de la nature, associe des actions concrètes et des moments ludiques et créatifs, favorisant ainsi l'apprentissage et la réflexion.

Il s'articule en trois temps, singuliers et complémentaires :

- Automne 2025 : **projections** de courts-métrages dans le centre d'accueil des enfants (animation et documentaire). 1 à 2 séances de cinéma proposées (pour l'ensemble de la structure avec un maximum de 80 enfants ou avec des sessions par groupe d'âge) et suivies d'un échange sur les films.
- Hiver 2026 : **accompagnement d'un ou deux groupes d'enfants pour la création d'un court-métrage d'animation** (10-15 enfants, accompagné sur deux jours/quatre demi-journées)
- Printemps/été 2026 : **organisation de projections** avec les bénéficiaires du projet à destination des acteurs locaux, des familles et des habitant(e)s.



LA VALISETTE A MOTS

DEUX LECTURES-SPECTACLES DANS
VOTRE STRUCTURE

la minoterie

Théâtre pour toutes les générations



La **Valisette à mots** est une séance de lecture à voix haute d'albums illustrés pour les 2-6 ans autour de deux thématiques : la première, autour du corps et des émotions, intitulée **ça va pas la tête**, et la seconde, autour de la nuit et des peurs associées, intitulée **Dans la nuit noire**.

La Valisette à mot - **ça va pas la tête**

2-6 ANS

Assis autour d'un grand tapis de lecture en tissu, véritable œuvre à toucher et à explorer, les enfants prolongent la découverte des albums en retrouvant des détails inspirés de chacune des histoires. Suivre des chemins du bout du doigt, se regarder dans des miroirs et mimer des expressions, reconstituer les parties du corps en venant déposer bouche, oreilles, mains, pieds, sourcils... sur une grande silhouette : autant d'actions qui permettront aux enfants de dépasser le seul cadre de l'écoute de l'album lu par l'adulte et de mieux comprendre le sens des histoires grâce à leur participation active.

Cette sélection d'albums, intitulée « Ça va pas la tête ? », donnera l'occasion aux enfants de s'amuser à re-découvrir toutes les parties du corps, et les émotions qui peuvent se lire sur nos visages.



Conception pour la terie : Eleonora Ribis ; Lecture : Eleonora Ribis et Sarah Camus (en alternance)
Conception du tapis : Julia Morlot et Anabelle Santos assistées de Maria, Brigitte, Germaine, MarieFrance, Marie-Jeanne, Christiane, Latifa dans le cadre d'un atelier programmé au Festival Modes de vie. Un projet conçu en partenariat avec le Festival Modes de vie

CONDITIONS D'ACCUEIL

Un espace libre de 4m x 4m.

Mettre à disposition de l'intervenant.e quelques coussins pour s'asseoir autour du tapis

Nombre de participants : 15 personnes (enfants et adultes compris)

Atelier proposé en lien avec la lecture

Cet atelier de pratique artistique lié à la thématique des lectures, intitulé « Jeux de mains » partira de comptines et des jeux de mains pour emmener les enfants à la libre découverte et expression du langage corporel.

La Valisette à mot - dans la nuit noire

Pour les 3-7 ans

3-7 ANS

Face à un arbre tout de métal, les enfants découvrent une comédienne vêtue de noir arrivant au son d'un carillon. Enfouie sous des bandes vidéo, elle fouille et dévoile des albums illustrés s'inspirant de la thématique du noir, de la nuit et des peurs qui lui sont liées.

Des histoires contées pour affronter ensemble nos grandes et petites peurs. Laissons notre imaginaire nous faire frissonner !

Conception pour la Minoterie : Eleonora Ribis ; Lecture : Eleonora Ribis et Sarah Camus (en alternance)



CONDITIONS D'ACCUEIL

Un espace libre de 5m x 5m.

Mettre à disposition de l'intervenant.e coussins et petits bancs pour asseoir les enfants

Nombre de participants : 20 à 25 personnes (enfants et adultes compris)

atelier proposé en lien avec la lecture

Cet atelier a pour but d'entrer sans peur dans l'univers des ombres et de la nuit, et de l'apprivoiser. Ce que je distingue la nuit ne ressemble pas à ce que je vois le jour. Pourquoi un monstre poilu et cornu est-il assis sur mon étagère ce soir, alors qu'avant d'éteindre la lumière, j'y avais vu mes jouets bien rangés ?

Grâce à un rétroprojecteur, les enfants découvriront qu'ils peuvent eux aussi se transformer, devenir monstre cornu à l'aide de brindilles, ou évoluer dans une forêt féérique. Parallèlement, ils pourront parler ensemble des bruits de la nuit qu'ils connaissent, puis, lors d'un temps plus calme, se relaxer et aiguïser leurs oreilles afin de percevoir et d'identifier le moindre bruit.

CONDITIONS D'ACCUEIL REQUISES

- possibilité de tendre un drap avec 2m de chaque côté
- prises électriques
- éléments naturels ramassés en amont : branchettes, feuilles, plumes, lichen, cosses de marrons... - appareil photo
- petits tapis

La vraie télépathie

ADOS

La vraie télépathie est un spectacle qui parle de deux adolescents singuliers. Lucas est un ado fantasque, passionné et amoureux. Il rêve de devenir magicien et organise des séances clandestines de télépathie au CDI du collège. Jéricho, est un adolescent tourmenté et sombre, au quotidien familial complexe, habité par d'incroyables phobies et crises de panique.

C'est Lucas qui nous raconte son histoire, leur histoire. Celle d'une amitié inattendue, une relation d'abord ambiguë, qui progresse petit à petit vers une complicité invincible, un lien télépathique.



ACCOMPAGNEMENT DES ACM DANS LA MISE EN PLACE D'ACTIVITÉ PHYSIQUE



CDOS
CÔTE-D'OR

Le Comité Départemental Olympique et Sportif de Côte-d'Or (CDOS21) propose un accompagnement pour les directeurs et animateurs d'accueil collectifs de mineurs dans la mise en place d'activités physiques.

DÉROULEMENT DU PROJET

1- Le CDOS anime une sensibilisation à destination des animateurs (en présence des enfants) sur l'activité physique et la santé, suivi d'une séance d'activité physique à destination des jeunes accueillis, encadrées par le CDOS ;

2- Le CDOS se rendra à nouveau dans l'ACM pour observer une séance d'activité physique encadrée cette fois-ci par les animateurs (15 jours plus tard maximum) ;

3- Le CDOS reste organisme ressource. l'ACM pourra le solliciter pour obtenir un accompagnement dans la mise en place d'un projet autour de l'activité physique.

Pour accompagner au mieux les ACM, le CDOS s'engage également à fournir des ressources pédagogiques (kit) sur la mise en place d'activités physiques faciles à mettre en place avec ou sans matériel.



Public

3-6 ans et 7-11 ans

Pour plus d'infos :
cdos.cotedor@franceolympique.com
ssbe.cotedor@cdos21.org

ATELIERS SPORT SANTÉ



CDOS
CÔTE-D'OR

Le Comité Départemental Olympique et Sportif de Côte-d'Or (CDOS21) propose aux enfants et aux adolescents en ACM de **pratiquer de manière ludique une activité physique.**



Proposition 1 : JEU BOUGE VIDEO

Séances d'activités physiques via une pratique ludique de jeux vidéo actifs (Nintendo Switch – Just dance + Switch Sports + Ring Fit).

Les joueurs pourront s'affronter sur différents jeux actifs.

Le but étant de démontrer aux jeunes qu'en jouant aux jeux vidéo ils peuvent également pratiquer une activité physique.



Proposition 2 : LUDI'SPORT

Séances d'activités physiques classiques incorporant des éléments inspirés des jeux vidéo. Le but du jeu est de devenir la meilleure équipe sport santé. Pour cela, les équipes doivent relever des défis qualités physiques et connaissances. A chaque défi, les équipes pourront débloquer des badges connaissances et des points de vie. Ce jeu permet de pratiquer une activité physique de manière novatrice et ludique, mais également de travailler la collaboration, l'esprit d'équipe et développer ses connaissances en sport santé.

Public
8-18 ans

A quelle fréquence ?

Séance flash : 1 intervention dans une structure

Cycle de séances : 5 interventions avec des objectifs et une progression.

Durée d'une séance : environ 1h30

Pour plus d'infos :

cdos.cotedor@franceolympique.com
ssbe.cotedor@cdos21.org



BASSIN MOBILE

Le bassin peut s'installer dans votre collectivité. Un maître-nageur sauveteur encadre les séances de natation.

Projet avec reste à charge pour la collectivité.
Installation sur 6 semaines minimum.

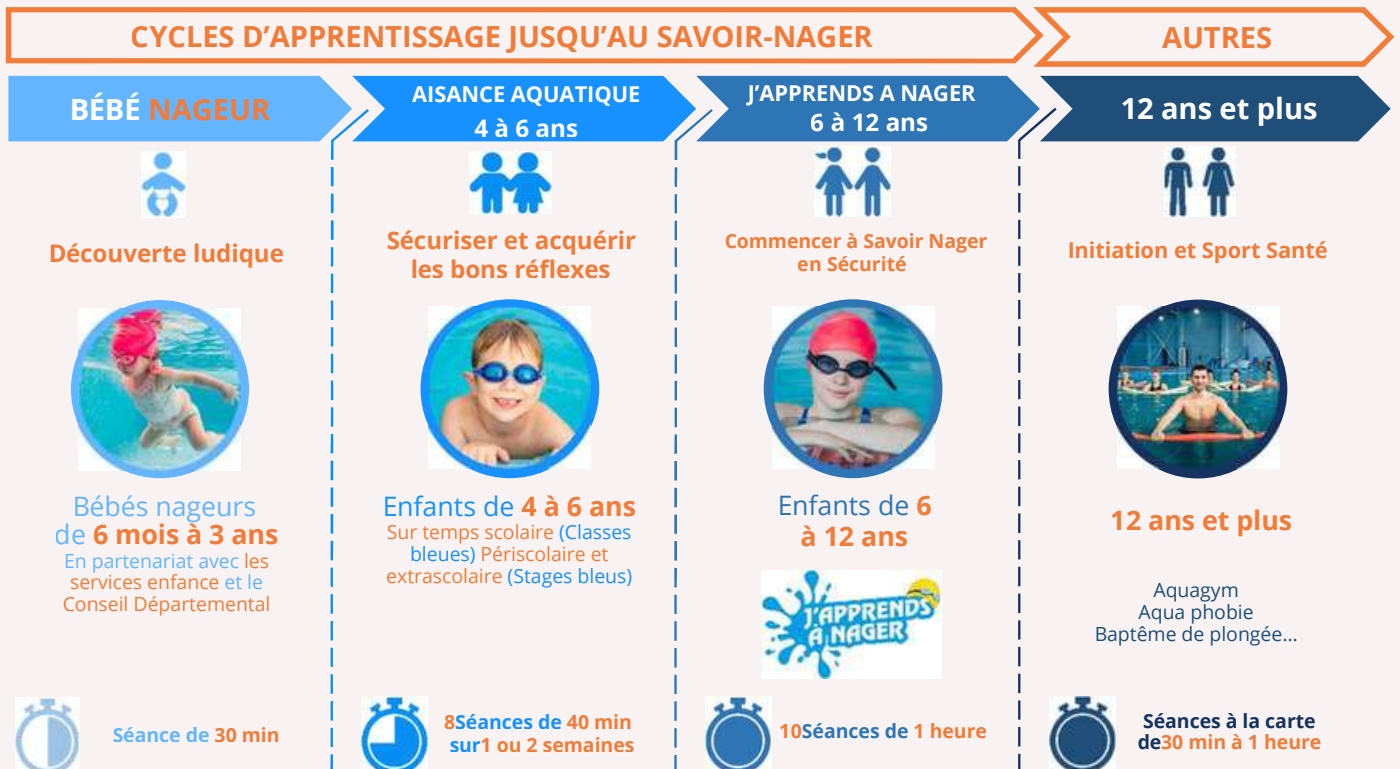
Public cible : 4-10

Projet notamment pour la prévention noyades, favoriser l'aisance aquatique avec passage d'attestations.



Publics cibles et activités possibles en lien avec le projet

Prévention des noyades : L'apprentissage commence dès le plus jeune âge avec une adaptation au milieu aquatique.



Toutes les séances proposées sont encadrées par un **Maître-Nageur Sauveteur**.
Effectif de **10 baigneurs maximum** par séance.

Contact : Noémie Roblin, SDJES 21 noemie.roblin@ac-dijon.fr



**Service départemental à la jeunesse,
à l'engagement et aux sports de Côte d'Or**

DSDEN

2 G, rue général Delaborde, 21000 DIJON
Pôle jeunesse : 03.45.62.75.92/83/88/59
www.ac-dijon.fr/SDJES21

