



## RAPPORT D'ACTIVITÉS Enfance 2024

*"Que d'évènements inattendus sont arrivés !  
Que d'évènements attendus ne se sont nulle part produits !"  
Sénèque*

### *Une année de bouleversements et d'engagement*

L'année 2024 restera dans nos mémoires comme une période de bouleversements, parfois inattendus, toujours exigeants. Elle a mis à l'épreuve notre organisation, notre capacité d'adaptation et notre engagement collectif au service des enfants et des familles.

Les changements que nous avons traversés ne relèvent pas de simples ajustements : ils ont touché le cœur même de notre fonctionnement, de nos relations humaines, de notre manière de concevoir l'accueil et l'accompagnement éducatif.

Dans cette période mouvante, notre priorité est restée constante : préserver la qualité de l'accueil et continuer à proposer aux enfants un cadre sécurisant, stimulant et bienveillant.

### *Une rupture marquante : la fin du partenariat CESFO-Orsay*

La rupture de la convention entre le CESFO et la ville d'Orsay, après plus de soixante années de collaboration, a marqué un véritable tournant. C'est une page entière de notre histoire collective qui s'est refermée, laissant derrière elle un mélange de regrets, de souvenirs précieux... et d'émotions fortes.

Cette séparation, aussi brutale qu'inattendue, a entraîné une réorganisation rapide, complexe et parfois douloureuse.

Elle s'est traduite par une baisse sensible de la fréquentation, une réduction des temps d'ouverture, le départ d'enfants et d'animateurs, jusqu'à la fermeture du centre de loisirs pendant les vacances de Noël, une première, chargée de symboles.

Mais au cœur de cette période incertaine, l'équipe est restée debout. Avec écoute, avec créativité, avec cette capacité à transformer les difficultés en moments de lien et de sens. L'été a été particulièrement fort en émotions, notamment lors des derniers jours partagés avec les enfants d'Orsay.

Les adieux ont été à la hauteur de ce que nous avons vécu ensemble : sincères, intenses, inoubliables. Le désormais légendaire *Top Top Bingo* a clôturé cette belle aventure dans une explosion de rires, de danses, de chansons et de clins d'œil complices. Une fête pleine de joie... mais aussi de larmes discrètes et de cœurs un peu serrés.

### ***Une équipe qui tient bon***

Avec la rentrée de septembre, une nouvelle page s'est ouverte. La baisse du nombre d'enfants accueillis a malheureusement entraîné une réduction de l'équipe d'animation. Des départs qui ont laissé des traces, des vides, et parfois un sentiment d'occasion manquée, celui de ne pas avoir pu continuer l'aventure ensemble, comme on l'aurait souhaité.

Mais malgré cette étape délicate, la cohésion du groupe est restée forte. Mieux encore : elle s'est consolidée. La confiance mutuelle s'est affirmée, et l'envie de faire ensemble, d'avancer malgré tout, n'a pas faibli.

Les réunions d'équipe ont gagné en profondeur : elles sont devenues de véritables bulles d'écoute et de partage. Des moments pour poser les difficultés sans détour, célébrer les petites victoires, se soutenir, et continuer à porter collectivement notre projet éducatif qui nous rassemble.

Oui, tout n'a pas été simple. Mais ce qui tient, ce qui reste, c'est cette force tranquille qui naît quand on croit encore à ce que l'on fait, ensemble.

### ***Une cyberattaque, un défi relevé collectivement***

La cyberattaque ayant touché l'Université Paris-Saclay, a fortement perturbé l'ensemble des outils informatiques du secteur Enfance, entraînant une paralysie de la gestion administrative : inscriptions, suivi des présences, communication, accès aux données...

Dans ce contexte particulièrement difficile, il convient de souligner la réactivité et le professionnalisme de la secrétaire du secteur Enfance, qui s'est mobilisée pour reconstituer manuellement les données perdues. Grâce à une vérification croisée minutieuse et un contact renforcé avec les familles, elle a pu rétablir avec fiabilité les historiques de présences et régulariser les paiements non affectés.

La secrétaire a pu s'appuyer sur l'intervention rapide de l'informaticien, engagé dans la sécurisation des accès et la limitation des pertes, ainsi que sur le soutien attentif du président de l'Enfance, qui a facilité les prises de décision urgentes et la coordination des actions.

Par ailleurs, la fin de la convention liant le service Enfance à la Mairie d'Orsay a exigé une nouvelle mobilisation de la part de la secrétaire. Elle a pris en charge la clôture complète des dossiers familles et procédé à l'ensemble des remboursements dus, dans un délai maîtrisé.

Dans ce contexte de crise, l'ampleur et la qualité de travail accompli méritent d'être salués.

La rigueur et l'engagement de la secrétaire ont contribué à assurer la continuité du service et de préserver la confiance des familles malgré les circonstances exceptionnelles.

### ***Un accueil repensé pour les 3 ans***

Depuis le mois de septembre, le centre de loisirs a élargi l'accueil aux enfants dès l'âge de 3 ans. Cette ouverture marque une nouvelle étape dans notre engagement en faveur d'un accompagnement adapté aux besoins de chaque tranche d'âge.

Accueillir les tout-petits nécessite une attention particulière, fondée sur des rituels rassurants, des gestes empreints de douceur, et une disponibilité de chaque instant. Que ce soit lors de la séparation du matin, au moment des repas, durant la sieste ou pendant les temps de jeu, chaque situation est abordée avec délicatesse et bienveillance afin d'offrir aux enfants un cadre sécurisant et apaisant.

La salle de repos, espace essentiel dans la journée des plus jeunes, est soigneusement préparée chaque jour par les animatrices référentes. Elles y disposent doudous et objets familiers, veillent à respecter les positions de sommeil préférées et n'hésitent pas à offrir câlins et réconfort.

Malgré un contexte marqué par une réduction des effectifs, nous avons choisi de maintenir l'équipe maternelle. Ce choix reflète notre attachement à la qualité de l'accueil, ainsi qu'à la sécurité affective.

### ***Partager, rencontrer, créer du lien***

Des temps conviviaux avec les familles ont rythmé l'année : petit-déjeuner, goûter, jeux en famille... Ces instants simples ont été l'occasion de belles rencontres entre parents, enfants, animateurs et élus du CESFO.

Ces moments de partage renforcent le lien de confiance avec les familles et créent une atmosphère chaleureuse autour de la vie du centre de loisirs. Ils soutiennent les équipes dans leur mission et permettent aux enfants de ressentir leur lieu d'accueil comme un véritable espace de vie, ouvert, chaleureux et accueillant.

Face à l'enthousiasme suscité, ces rendez-vous seront renouvelés.

### ***Un engagement bénévole et professionnel salué***

A l'occasion de la cérémonie des vœux organisée par la municipalité, le sénateur-maire d'Orsay, entouré de ses adjoints à la culture et aux affaires scolaires ainsi que du maire des Ulis, a remis la médaille de la Ville au directeur du secteur Enfance du CESFO. Cette distinction vient saluer deux parcours étroitement liés et complémentaires.

Le premier, marqué par plus de trente années de bénévolat au sein de la Maison des Jeunes et de la Culture d'Orsay, témoigne d'un engagement en faveur de la vie associative. Acteur discret mais toujours présent, il a soutenu de nombreux projets culturels, accompagné les équipes et contribué à faire de la MJC un lieu vivant de partage, d'ouverture et de lien social.

Le second, d'ordre professionnel, s'est déployé sur plus de quarante ans au sein du CESFO, où il a dirigé le secteur Enfance. Il y a œuvré avec constance pour le développement du centre de loisirs et du centre de vacances de l'Aubette, accompagnant leur évolution avec attention et dévouement.

Cette médaille honore un parcours, mais elle est aussi un hommage collectif. Elle célèbre les projets menés, les liens humains tissés et le travail partagé avec les élus du CESFO, le secrétariat, et l'ensemble des équipes d'animation. Elle est le reflet d'un engagement sincère, au service des enfants et des familles.

### ***Fermeture des Chalets en 2023 : des conséquences encore présentes en 2024***

La fermeture des Chalets en 2023 a continué de compliquer notre organisation en 2024.

Cette situation a engendré des difficultés importantes dans la gestion des locaux : partage des salles, cohabitation entre groupes, contraintes d'aménagement... L'organisation des activités a nécessité des ajustements constants et une grande souplesse de la part de l'équipe.

Durant l'été, et notamment en juillet, la réduction de notre capacité d'accueil nous a contraints à refuser certains enfants, un choix difficile mais nécessaire pour garantir un cadre sécurisé et de qualité.

### ***Une pédagogie active au cœur de nos animations***

L'équipe d'animation a poursuivi sa démarche pédagogique en proposant aux enfants des thématiques riches et variées autour des arts, des sciences, de l'histoire, de la littérature et des grandes découvertes. Ces sujets ont été pensés pour stimuler la curiosité, favoriser la réflexion et permettre une ouverture sur le monde.

Les enfants sont invités à s'investir pleinement grâce à des ateliers artistiques, des quiz, des jeux collaboratifs et des grands défis. Chaque semaine de vacances ou cycle de mercredis devenait ainsi une véritable aventure collective, construite autour d'un fil conducteur captivant.

Les enfants ont été amenés à réfléchir sur des sujets qui traversent notre époque et notre histoire, tout en développant leur esprit critique, leur créativité et leur capacité à coopérer.

### ***Ateliers : à l'image des talents des animateurs (détail en annexe)***

Les ateliers proposés aux enfants ne sont pas de simples activités standardisées : ils sont le reflet des talents, des passions et des engagements personnels des animateurs. Qu'il s'agisse d'arts plastiques, de théâtre, de philosophie, d'improvisation, d'écriture, de nature ou de coopération, chaque animateur transmet ce qui l'anime profondément. Cette richesse humaine donne à chaque atelier une couleur unique et permet aux enfants de vivre des expériences authentiques, portées par des adultes inspirés et inspirants. Ces espaces d'apprentissage deviennent alors de véritables lieux de transmission vivante et de découverte de soi et des autres.

### ***L'atelier RR (détail en annexe)***

Aux commandes de cet atelier haut en couleurs : Rémy Riou, animateur à l'imagination sans limite, qui a su captiver les enfants grâce à une programmation aussi pétillante qu'inventive. Véritable terrain d'expériences manuelles, artistiques et sensorielles, l'atelier a très vite pris des allures de laboratoire joyeusement déjanté... et totalement addictif !

Ce qui n'était au départ qu'un simple temps d'activité s'est transformé, au fil des semaines, en un rendez-vous incontournable. Aujourd'hui, l'atelier RR, on parle carrément en initiales maintenant, comme les grandes maisons de couture, est devenu mythique. Une véritable institution, réclamée avec enthousiasme par les enfants... et attendue, avec autant d'impatience, par leurs parents.

On ne dit plus "activité manuelle", on dit atelier RR. Et tout le monde sait ce que ça veut dire : un univers débordant d'idées, de textures, de couleurs, et surtout, de surprises.

Parmi les grands classiques qui ont marqué les esprits : les fameuses bulles géantes en plein air, où les enfants transforment eau et savon en œuvres d'art flottantes, magiques. Sans oublier les ateliers slime et fluides, qui ont fait frémir les doigts et briller les yeux, parce que oui, mettre les mains dans une matière étrange et gluante, c'est plus que tentant !

### ***Thèmes : diversité des récits (détail en annexe)***

#### ***🚩 Récits historiques et grandes découvertes***

Histoires inspirées de faits, personnages ou inventions marquantes de l'Histoire.

- Ramsès le Grand

- Leif Eriksson, le premier Européen en Amérique
- Stephen Hawking, le génie des étoiles
- Timée, qui rêvait de gagner aux Jeux Olympiques
- Toinon et le vol de la première montgolfière
- La chute de Pompéi
- Des Jeux d'Olympie à Paris 2024
- La véritable histoire de Magda, témoin de la chute du mur de Berlin

### **Art, culture et patrimoine**

Récits autour de la création artistique, du patrimoine culturel, des musées, des arts vivants.

- La petite danseuse
- L'histoire du cinéma
- Le poisson bleu de Monsieur Chagall a disparu
- Le vol de la Joconde
- Michel-Ange : le génie de la Chapelle Sixtine
- Mystère en chocolat
- Le carnaval aux 100 masques
- Vol à Venise

### **Mythes, légendes et récits fondateurs**

Récits ancrés dans des mythologies, contes traditionnels ou textes aux valeurs universelles.

- Gilgamesh et le secret de la vie-sans-fin
- Merlin, l'enfance d'un enchanteur
- La Quête des chevaliers de la Table Ronde
- Les fables d'Ésope
- La fille des quatre vents
- La naissance du printemps

### **Héroïnes et héros du quotidien**

Personnages qui évoluent, se découvrent ou s'émancipent par le courage, la curiosité ou la justice.

- Amelia Earhart, la pionnière du ciel
- Satomi, l'archère aux yeux fermés
- Yéga de la préhistoire
- Zadim et les fleurs magiques
- Panique à Paris
- La fabuleuse histoire de Petit Flocon
- L'expédition rocambolesque du professeur Schmetterling

### **Enquêtes et aventures collectives**

Récits portés par une quête, un mystère à résoudre, ou une épreuve partagée en groupe.

- Le chien des Baskerville
- Pirates et corsaires : de Dieppe à Nassau
- Les Noces funèbres
- Le grand mystère du musée du chocolat
- Le secret de Barbe Noire

### **Nature, écologie et exploration du vivant**

Récits sensibilisant à l'environnement, aux saisons, aux êtres vivants ou aux équilibres naturels.

- Les volcans : Sur les traces d'Arnaud Guérin
- Atelier Nature
- Petit Flocon et le cycle de l'eau

### ***Un partenariat culturel riche avec la MJC d'Orsay : éveiller la curiosité et nourrir l'imaginaire***

Tout au long de l'année, les enfants ont bénéficié d'un partenariat privilégié avec la MJC d'Orsay, acteur culturel de proximité. Ce lien étroit leur a permis de participer régulièrement aux séances de cinéma jeune public proposées dans la salle Jacques Tati. Très attendues, ces sorties leur ont offert l'occasion de découvrir des œuvres variées, adaptées à leur âge et porteuses de messages riches de sens.

Des séances spéciales, organisées exclusivement pour le CESFO, ont proposé une sélection de films en résonance avec les thématiques abordées au sein du centre. Ces moments ont favorisé l'expression des ressentis et le développement d'un regard critique à travers des temps d'échange et de discussion.

Le festival Festi'mômes a également permis aux enfants d'assister à des spectacles vivants, des ciné-concerts et diverses animations culturelles.

### ***Avec le service culturel de la ville d'Orsay***

Dans le même esprit d'ouverture, la ville d'Orsay a permis aux enfants de découvrir la magie de la danse en leur ouvrant les portes de plusieurs représentations du festival "Et si on dansait ?". Une belle occasion de plonger dans l'univers du spectacle vivant !

### ***Fresque collaborative : "Ça déménage !" avec Colin Gravot***

Dans le cadre de sa résidence artistique à Orsay, l'artiste Colin Gravot a guidé les enfants qui ont imaginé et réalisé ensemble une fresque collective baptisée " Ça déménage ! ". À partir d'esquisses, de motifs et d'une palette éclatante, ils ont donné vie à une œuvre joyeuse.

Cette fresque a ensuite rejoint celles déjà présentes sur le mur d'enceinte de l'ancien hôpital d'Orsay, inscrivant ainsi la créativité du CESFO dans le paysage urbain.

### ***Sorties aux Parcs de Loisirs***

Le centre de loisirs a organisé de nombreuses sorties vers des parcs d'attraction, offrant aux enfants une grande variété d'activités mêlant jeux, sensations fortes et plaisir : la patinoire, Astérix, Winnoland, l'Accrobranche, le parc animalier de Thoiry, France Miniature, château de Breteuil.

Pendant les vacances scolaires, l'activité piscine est également proposée.

Ces sorties permettent aux enfants d'enrichir leurs apprentissages en dehors du cadre habituel du centre de loisirs, tout en renforçant les liens avec les animateurs dans des environnements variés et stimulants.

### ***Pénurie des animateurs***

En 2024, la pénurie d'animateurs est restée un enjeu majeur pour l'ensemble du secteur de l'animation au niveau national. Elle complique fortement le maintien d'une continuité éducative et la mise en œuvre de projets pédagogiques de qualité.

Le départ d'un animateur ne se limite pas à une absence à combler : il emporte avec lui une part d'expérience, de lien avec les enfants, de savoir-être et de créativité difficilement remplaçable.

Le renouvellement des équipes, bien que nécessaire, ne permet pas toujours de retrouver immédiatement les compétences ou la sensibilité éducative perdues.

Nous avons dû repenser notre stratégie de recrutement, renforcer l'accompagnement des nouveaux animateurs et travailler activement à la fidélisation des équipes. Garantir la stabilité des encadrants, c'est aussi garantir aux enfants un cadre rassurant, cohérent.

### **Une accessibilité repensée pour tous**

D'importants travaux ont été entrepris pour adapter les équipements aux besoins des personnes à mobilité réduite ou non-voyantes.

L'espace extérieur, et notamment la cour, a été entièrement repensé pour offrir à la fois sécurité et confort. Les cheminements ont été refaits avec un revêtement stabilisé, facilitant la circulation des fauteuils roulants et des poussettes. Des rampes d'accès conformes aux normes PMR ont été installées, et les escaliers sécurisés grâce à des bandes d'éveil, des nez de marche antidérapants et des mains courantes continues.

Un sol perméable a également été aménagé, permettant à la pelouse de pousser naturellement tout en assurant une surface stable. Des zones antidérapantes ont été créées pour prévenir les chutes. Un bac à sable a été ajouté, accessible à tous les enfants

Une partie des sanitaires a fait l'objet d'une rénovation complète : éclairage à détection de présence, lavabos et robinets accessibles et remplacement des portes.

### **Travaux de maintenance**

Le budget des travaux alloué par l'Université à l'Enfance s'élève à 17 000 €. Travaux effectués :

- Remplacement du portail d'entrée
- Remplacement des robinets de la plonge cuisine
- Installation et réparation des systèmes Phages (rez-de-chaussée)
- Remplacement d'un chauffe-eau
- Remplacement de deux vitrages

### **REPAS**

Tout au long de l'année, le restaurant du CESFO prépare les repas pour les enfants du centre de loisirs. Durant l'été, pendant sa fermeture du 29 juillet au 14 août, c'est le restaurant de la ville d'Orsay qui a pris le relais pour les accueillir.

Comme chaque année, le restaurant du CESFO a mis de l'ambiance avec des repas à thème qui ont enchanté les enfants. Le réfectoire se transformait pour l'occasion : décorations festives, musiques typiques et même des déguisements pour les enfants et les animateurs. De vrais moments de fête !

Trois grands repas ont particulièrement marqué l'année : un menu portugais, un menu caribéen et un repas bio. Ce qui a permis aux enfants de découvrir de nouvelles saveurs tout en mangeant équilibré.

En février, la Chandeleur a apporté une touche gourmande avec une animation crêpes préparées sur place, pour le plus grand bonheur de tous.

Et pour finir l'année, un repas de Noël accompagné d'un goûter festif a été servi dans une ambiance joyeuse et chaleureuse.

Ces moments partagés ont permis de créer de beaux souvenirs et de renforcer les liens entre les enfants, les animateurs et l'équipe du restaurant.

**FRÉQUENTATION 2024**

L'Accueil de Loisirs est ouvert aux enfants des agents du CNRS et de l'Université Paris-Saclay. Jusqu'au 30 août, il a également accueilli les enfants d'âge primaire de la ville d'Orsay. Cependant, à compter du 4 septembre, et suite à la rupture de la convention en vigueur, seuls les enfants scolarisés dans des établissements privés peuvent désormais fréquenter le centre de loisirs. Leur accueil est limité aux mercredis scolaires, et uniquement en journée complète.

**Nombre d'enfants ayant fréquenté le Centre de Loisirs au moins une fois : 580**

**Nombre de dossiers familles traités : 400**

**Nombre de jours de présence : 10 973**

Journées complètes : 8961

1/2 journées avec repas : 1881

1/2 journées sans repas : 131

**TOTAL : 10 973** (dont 3435 journées de présence reconstituées suite au piratage)

**Répartition du nombre de journées par employeurs 2024**

**Du 1<sup>er</sup> janvier au 31 août 2024**

	NB DE JOURNEES	%
CNRS	1 980	21,17%
UNIVERSITE	2 037	21,78%
ORSAY	5 178	55,36%
SOLEIL	35	0,37%
EXTERIEURS	123	1,32%
<b>TOTAL</b>	<b>9 353</b>	

**Du 1<sup>er</sup> septembre au 31 décembre 2024**

	NB DE JOURNEES	%
CNRS	584	36,05%
UNIVERSITE	756	46,67%
ORSAY	206	12,72%
SOLEIL	13	0,80%
EXTERIEURS	61	3,77%
<b>TOTAL</b>	<b>1 620</b>	

**Répartition du nombre de journées par employeurs depuis 2022**

	2022	%	2023	%	2024	%
CNRS	2 098	19,25%	2 375	20,66%	2 564	23,37%
UNIVERSITE	1 794	16,46%	2 100	18,27%	2 793	25,45%
ORSAY	6 971	63,96%	6 935	60,33%	5 384	49,07%
SOLEIL	0	0,00%	18	0,16%	48	0,44%
EXTERIEURS	36	0,33%	67	0,58%	184	1,68%
<b>TOTAL</b>	<b>10 899</b>	<b>100%</b>	<b>11 495</b>	<b>100%</b>	<b>10 973</b>	<b>100%</b>

On constate une augmentation de 11,50 % des journées de janvier à fin août 2024 par rapport à 2023.

## ACCUEIL DE LOISIRS : L'ORANGERIE

### DETAIL DE LA FACTURATION 2024

		1er janvier au 31 août	1er septembre au 31 décembre	ANNEE 2024
<b>CNRS</b>	Nbre de jours	1 754	500	2254
	Nbre de 1/2 journées avec repas	216	63	279
	Nbre de 1/2 journées sans repas	10	21	31
	Coût de revient CESFO (2)	87 770,90 €	25 661,60 €	113 432,50 €
	Facturé familles (1)	31 817,90 €	9 617,31 €	41 435,21 €
	Coût facturé au CAES (2-1)	55 953,00 €	16 044,29 €	71 997,29 €
<b>EN</b>	Nbre de jours	1 792	591	2383
	Nbre de 1/2 journées avec repas	220	99	319
	Nbre de 1/2 journées sans repas	25	66	91
	Coût de revient CESFO (2)	90 126,00 €	32 583,75 €	122 709,75 €
	Facturé familles (1)	29 892,60 €	11 036,34 €	40 928,94 €
	Coût facturé à l'UPSACLAY (2-1)	60 233,40 €	21 547,41 €	81 780,81 €
<b>ORSAY</b>	Nbre de jours	3913	202	4115
	Nbre de 1/2 journées avec repas	1257	0	1257
	Nbre de 1/2 journées sans repas	8	0	8
	Coût de revient CESFO (2)	268 852,65 €	10 918,10 €	279 770,75 €
	Facturé familles (1)	120 669,76 €	5 205,05 €	125 874,81 €
	Coût facturé à Orsay (2-1)	148 182,89 €	5 713,05 €	153 895,94 €
<b>SOLEIL</b>	Nbre de jours	34	8	42
	Nbre de 1/2 journées avec repas	1	5	6
	Nbre de 1/2 journées sans repas	0	0	0
	Coût de revient CESFO	1 883,10 €	659,40 €	2 542,50 €
	Facturé à SOLEIL	1 883,10 €	659,40 €	2 542,50 €
<b>EXT</b>	Nbre de jours	106	61	167
	Nbre de 1/2 journées avec repas	16	0	16
	Nbre de 1/2 journées sans repas	1	0	1
	Coût de revient CESFO	6 491,60 €	3 297,05 €	9 788,65 €
	Facturé familles (1)	6 491,60 €	3 065,12 €	9 556,72 €
<b>TOTAL</b>	Nbre de jours	<b>7599</b>	<b>1362</b>	<b>8961</b>
	Nbre de 1/2 journées avec repas	<b>1710</b>	<b>171</b>	<b>1881</b>
	Nbre de 1/2 journées sans repas	<b>44</b>	<b>87</b>	<b>131</b>
	Coût de revient CESFO	<b>455 124,25 €</b>	<b>73 301,50 €</b>	<b>528 425,75 €</b>
	Facturé familles	<b>190 754,96 €</b>	<b>29 705,78 €</b>	<b>220 460,74 €</b>
	Coût facturé aux partenaires	<b>272 743,99 €</b>	<b>47 088,31 €</b>	<b>319 832,30 €</b>

Montant de la subvention CAF 2024 : 68 875.75 € (mercredis : 17 089.68 € - vacances : 51 786.07 €).

### RESULTATS DE L'EXERCICE 2024 :

DEBIT	CREDIT	SOLDE
588 984.77 €	624 353.67 €	+ 35 368.90 €

## ACCUEIL DE LOISIRS : L'ORANGERIE

### PRIX DE JOURNEE 2024

**Journées :** **8 961** **TOTAL 10 973**  
**1/2 journées avec repas :** **1 881**  
**1/2 journées sans repas :** **131**

DEPENSES ET DOTATIONS	Prévisionnel 2023			Réalisé 2024		
	JOURNEE	1/2 JOURNEE Avec REPAS	1/2 JOURNEE Sans REPAS	JOURNEE	1/2 JOURNEE Avec REPAS	1/2 JOURNEE Sans REPAS
Salaires + Charges	36,00	30,00	26,20	37,30	31,08	27,14
Animation	5,50	3,90	3,90	4,69	3,33	3,33
Alimentation	7,40	7,40	1,75	7,91	7,91	1,75
Gestion Générale	1,75	1,35	1,35	3,35	2,58	2,58
Entretien, Maintenance	0,20	0,20	0,20	0,00	0,00	0,00
Petit Equipement	0,25	0,25	0,25	0,19	0,16	0,16
Déplacements	0,20	0,20	0,20	0,10	0,10	0,10
Dotation C.E.	0,30	0,25	0,20	0,53	0,44	0,35
Amortissement	1,00	0,55	0,55	0,14	0,07	0,07
Dotation provisions pour risque	0,65	0,30	0,30	1,75	0,81	0,81
Frais campus	4,60	3,80	3,00	1,86	1,53	1,21
<b>Prix de journée</b>	<b>57,85</b>	<b>48,20</b>	<b>37,90</b>	<b>57,81</b>	<b>48,02</b>	<b>37,51</b>
Subvention CAF	3,80	2,80	2,00	6,66	4,91	3,50
Subvention repas	4,20	4,20	0,50	4,49	4,49	1,25
Frais campus	4,60	3,80	3,00	1,86	1,53	1,21
Prix de journée pour l'Université et le CNRS (tient compte des déductions CAF, repas et frais campus)	<b>45,25</b>	<b>37,40</b>	<b>32,40</b>	<b>44,80</b>	<b>37,09</b>	<b>31,55</b>
*Prix facturé aux EXT (tient compte de la subvention CAF)	<b>54,05</b>	<b>45,40</b>	<b>35,90</b>	<b>51,16</b>	<b>43,11</b>	<b>34,01</b>

\* EXT : Mairie d'Orsay et familles extérieures

### ***En conclusion : avancer ensemble dans la confiance***

Au-delà des aléas, des départs, des ruptures ou des imprévus, une autre histoire a pris forme. Une histoire vivante, tissée à plusieurs mains, nourrie par l'énergie collective de celles et ceux qui, jour après jour, s'engagent auprès des enfants avec conviction.

Réparer ce qui se fragilise, réinventer ce qui s'use, créer du nouveau, transmettre ce qui nous tient à cœur : c'est cela, notre quotidien. Et c'est aussi ce qui donne du sens à notre action, ce qui la rend profondément humaine.

Nos projets pédagogiques continuent à faire vibrer des mots essentiels : liberté, fraternité, joie, justice, amitié, amour, humour, respect... Des mots simples, mais puissants, qui prennent vie dans chaque activité, chaque échange, chaque regard posé sur un enfant.

Ce que les enfants viennent chercher ici, au CESFO, c'est bien plus qu'un accueil : c'est un lieu où ils peuvent être eux-mêmes, un lieu de joie partagée, d'écoute, de liens vrais. Un lieu où l'on vit pleinement, ensemble, avec sincérité et confiance.

Comme l'écrivait Camus, avec cette sagesse simple qui nous touche tant :

***"Il me suffit d'apprendre patiemment la difficile science de vivre qui vaut bien tous les savoir-vivre."***

### Épilogue : Une année pas comme les autres

2024 ? Une année si animée qu'elle aurait pu faire fondre les lunettes de Ramsès. Cette année, on n'a pas juste proposé des activités : on a créé des aventures, des mondes, des épopées... et des souvenirs plus grands que nature.

Les enfants n'ont pas seulement joué, ils ont voyagé. Dans le temps, dans les rêves, dans les étoiles, et même... dans des tableaux. Ils ont conseillé des pharaons, enquêté dans les rues de Paris, dressé des chevaux préhistoriques, et sympathisé avec un yokai farceur. Ils ont couru dans Venise à la recherche d'un masque, volé au-dessus d'Annonay avec Toinon et les frères Montgolfier, et combattu l'injustice aux côtés de Timée, petit esclave devenu champion olympique.

Leurs héros ? Ninlil, la fille du vent ; Gilgamesh, en quête de sens ; Petit Flocon, qui apprend qu'évoluer ne veut pas dire disparaître ; et Satomi, l'archère qui tire dans le mille, les yeux fermés. Ils ont aussi rencontré un poisson évadé d'un tableau de Chagall, un renard magicien et un professeur légèrement étourdi nommé Schmetterling, qui perd souvent son chapeau... mais jamais son humour.

Des récits pleins de courage, d'amitié, de différence, de choix, de changement... Des histoires qui font vibrer les émotions.

Et les ateliers ? Des cabarets d'inventions, des laboratoires d'imagination, où les animateurs sortent des idées comme des magiciens des lapins de leurs chapeaux.

- **Beaux-Arts** : les enfants ont peint, collé, gratté, crayonné comme des petits Chagall survitaminés.
- **Café Philo** : on a eu droit à des débats brûlants : "Est-ce qu'un ami peut être un voleur de goûter ?"
- **Théâtre d'Impro** : dragons chanteurs, mamies ninja et robots amoureux se sont succédés... le tout en une heure chrono.
- **L'atelier Porter sa voix** : certains timides sont devenus des orateurs redoutables... en plaidant pour le droit de ne pas finir ses brocolis ! ou pour le droit sacré au goûter illimité !
- **Écriture et illustration** : les histoires inventées par les enfants nous ont fait rire, pleurer, souvent les deux en même temps. De petits auteurs ? Non. De grands créateurs de mondes.
- **Nature** : ils ont découvert que dans une mare vivent des créatures invisibles mais passionnantes, que chaque feuille sent quelque chose, et que les vers de terre bossent dur (vraiment dur).
- **Handisport** : volley assis, tout le monde a joué à égalité : assis par terre, mais l'esprit... haut perché.

Notre nouvelle mission ? Leur dire : "Tu peux tout être." Archéologue, volcanologue, super-héros du quotidien ou explorateur de toi-même. Parce qu'on ne forme pas des adultes solides avec des plannings rigides, mais avec des rêves puissants, des expériences riches... et une bonne dose de joie.

Alors merci. Merci de croire en tout ça, de soutenir cette folie douce et ces petits miracles du quotidien. Parce qu'on le sait bien : le monde de demain ne se construira pas seulement avec des chiffres... mais avec de belles histoires.

Et sur ce, je vous laisse : un flocon bavard et un renard philosophe nous attendent pour le goûter. On ne fait pas attendre la poésie.

SPECIAL  
CESFO!

# Yoga

## 5 bienfaits



1

### Augmente ta force

Les postures renforcent tes muscles, te rendant physiquement plus robuste et endurant.



2

### Favorise l'équilibre émotionnel

Le Yoga aide à gérer les émotions, comme un guide silencieux à travers les hauts et les bas de ta vie d'élève.



3

### Réduit ton stress

Le Yoga apaise l'esprit, comme une pause tranquille dans une journée agitée.



4

### Améliore ta concentration

La relaxation développe ta concentration, comme un outil pour rester concentré sur une tâche importante



5

### Te rend plus souple

Le Yoga te rend plus agile, plus libre de tes mouvements. Tu as le plein contrôle de ton corps.



*Jamais parfait,  
Toujours meilleurs*

**Réserve vite ta place !**

**ANNEXES**

- ✓ *Ateliers : à l'image des talents des animateurs*
- ✓ *L'atelier RR*
- ✓ *Thèmes : diversité des récits*

### **ATELIERS PROPOSÉS**

#### **Les Beaux-Arts**

Animé par un étudiant des Beaux-Arts de Paris, cet atelier propose une immersion dans les arts plastiques : peinture sur toile, esquisse au crayon, encre, collage, pastels... Les enfants découvrent les grands gestes de l'art tout en explorant leur propre univers graphique. Chaque séance est l'occasion d'expérimenter une technique, de s'inspirer d'œuvres célèbres et de réaliser une création personnelle, valorisée dans une exposition finale.

#### **Café Philo**

Un espace de parole et d'écoute où les enfants réfléchissent ensemble à des questions existentielles ou sociales : Qu'est-ce que le bonheur ? L'amitié a-t-elle des règles ? Peut-on tout dire ? Encadrés dans un cadre bienveillant, ils apprennent à formuler un avis, à argumenter, à écouter l'autre et à nuancer leur pensée. Le but n'est pas de trouver une réponse unique, mais de cheminer ensemble vers une réflexion commune.

#### **Escape Games**

Pensés comme des aventures, les escape games mobilisent l'intelligence collective. Par petits groupes, les enfants doivent résoudre une série d'énigmes logiques, d'observations ou de manipulation pour progresser dans une histoire et accomplir une mission. Chaque session développe la coopération, la concentration, la gestion du temps et la solidarité. L'énigme n'est qu'un prétexte pour apprendre à se dépasser ensemble.

#### **L'atelier Nature**

Depuis plusieurs années, cet atelier est animé par deux professionnelles du service Environnement et Paysages de l'Université. Chaque séance est l'occasion de découvrir les serres tropicales, les plantes carnivores, les arbres du campus ou encore la mare et ses habitants. A travers des balades guidées et des expériences concrètes, les enfants explorent la biodiversité, les cycles naturels et les interactions du vivant. Des activités manuelles complètent l'observation (plantations, création de mini-écosystèmes). Un atelier qui mêle curiosité scientifique et sensibilisation écologique.

#### **Théâtre d'Impro**

A travers des jeux d'improvisation, les enfants apprennent à construire des scènes spontanées, à écouter leurs partenaires et à créer des personnages hauts en couleur. On y travaille le corps, la voix, le regard et la spontanéité. C'est un formidable moyen de développer la confiance en soi, la créativité et la prise de parole en public dans un cadre ludique et sans jugement.

#### **Porter sa voix**

Conçu pour aider les enfants à affirmer leur parole, cet atelier les accompagne dans la prise de parole en public à travers le jeu. Ils s'entraînent à défendre un point de vue, à construire un discours cohérent et à jouer avec les émotions de la voix. L'activité phare est le "duel de plaidoyers". Les enfants se répartissent en équipes et défendent leur position devant un jury d'enfants. Chaque intervention donne lieu à un retour collectif sur les qualités oratoires et les progrès de chacun.

#### **Atelier Yoga**

Cet atelier propose une pratique accessible du yoga, adaptée à tous les niveaux. Les postures permettent de renforcer la force physique, d'améliorer la souplesse et de développer la concentration. Le yoga aide également à réduire le stress et à équilibrer les émotions, en apportant calme et recentrage dans le quotidien. Des temps de respiration, de relaxation et de pleine conscience accompagnent chaque séance. Un moment privilégié pour prendre soin de soi et retrouver l'harmonie corps-esprit.

### Écriture et Illustrations

Les enfants deviennent auteurs et illustrateurs de leurs propres histoires. Ils inventent des personnages, des mondes, des dialogues, et donnent vie à leurs idées à travers dessins et collages. L'atelier valorise l'imagination, l'écriture personnelle et l'expression visuelle. Chaque enfant peut lire son texte à haute voix, renforçant ainsi sa fierté et son aisance à l'oral. Un atelier complet pour nourrir le goût de raconter et de créer.

### Chants polyphoniques (italien)

Découverte du chant en groupe, avec des morceaux en plusieurs voix et en langue étrangère. Travail sur la respiration, l'écoute et la musicalité. Partage d'un moment de création vocale.

### Initiation LSF (Langue des Signes Française)

Découverte ludique de l'alphabet et des premiers signes pour communiquer. Apprentissage à travers jeux, chansons et situations du quotidien. Sensibilisation à l'inclusion et au langage non verbal.

### Handisport : Volley assis

Les enfants découvrent une variante inclusive du volley-ball où l'on joue assis au sol, ce qui renforce l'égalité des chances et la concentration. Cette activité développe la coordination, l'esprit d'équipe et la conscience du handicap. Un moment fort pour sensibiliser à l'inclusion tout en s'amusant.

### Les temps forts de l'atelier RR

#### Sciences et illusions optiques

- ✓ **Toupies optiques**  
Ces jouets tournants mélangent les formes et les couleurs pour créer des effets visuels surprenants.
- ✓ **Scan animation**  
Technique d'animation basée sur des rayures en mouvement qui font apparaître des images animées.
- ✓ **Praxinoscope**  
Ancêtre du dessin animé, ce cylindre avec miroirs crée l'illusion du mouvement à partir d'images fixes.
- ✓ **Zootrope**  
Cylindre à fentes tournant rapidement : les images s'animent quand on les regarde à travers les fentes.
- ✓ **Flipbooks / Feuilloscopes**  
Livrets illustrés qui prennent vie quand on tourne rapidement les pages : un petit dessin animé à la main.
- ✓ **Fils réoscopiques**  
Fils souples qui créent des illusions de vagues ou de spirales lorsqu'on les fait vibrer.
- ✓ **Kaléidoscope**  
Tube contenant des miroirs et des perles colorées, formant des motifs symétriques à l'infini.

#### Créations artistiques

- ✓ **Dessins et objets marbrés**  
Encre déposée sur l'eau puis transférée sur papier : chaque création est unique et tourbillonnante.
- ✓ **Dessins fluorescents**  
Utilisation de feutres ou peintures qui brillent sous lumière noire, pour un effet "néon" magique.
- ✓ **Origamis modulaires**  
Assemblage de plusieurs pliages en papier pour construire des formes géométriques complexes.
- ✓ **Cartes de vœux avec des machines**  
Cartes personnalisées découpées ou embossées avec une machine, pour un rendu professionnel.
- ✓ **Vitraux**  
Imitation de vitraux avec du papier calque et des marqueurs : l'effet de transparence est saisissant.

- ✓ **Lanternes**  
Création de lanternes en papier ajouré laissant passer la lumière : ambiance douce garantie.
- ✓ **Masques**  
Décoration et découpe de masques pour des spectacles, fêtes ou jeux de rôle.

### Loisirs créatifs et sensoriels

- ✓ **Slime qui change de couleur ou phosphorescent**  
Slime qui réagit à la lumière ou qui brille dans l'obscurité : expérience sensorielle et ludique.
- ✓ **Butter slime**  
Slime ultra doux et extensible à la texture crémeuse, agréable à manipuler.
- ✓ **Balles rebondissantes**  
Petites balles élastiques à lancer : on peut aussi les fabriquer avec des kits chimiques simples.
- ✓ **Badges et Freezbee**  
Création de badges à porter ou de petits frisbees personnalisés à lancer dehors.
- ✓ **Cerfs-volants**  
Confection et décoration de cerfs-volants pour une activité de plein air amusante.

### THÈMES PROPOSÉS

#### **Michel-Ange, le génie de la Chapelle Sixtine :**

Michel-Ange, jeune artiste florentin au tempérament solitaire, est appelé à Rome par le pape Jules II pour réaliser un projet immense : peindre le plafond de la Chapelle Sixtine. A travers les défis techniques, la fatigue et les tensions avec le pouvoir, il puise dans son imagination et sa foi pour créer une œuvre d'une beauté bouleversante. Les enfants découvrent les secrets de cette fresque, ses scènes bibliques, son message humaniste. L'histoire suit aussi son amitié avec des artistes, ses doutes, et sa quête de perfection. L'art devient ici une aventure intérieure et spirituelle.

Ce projet permet de découvrir un maître de la Renaissance et l'une des œuvres les plus emblématiques de l'histoire de l'art. Elle initie les enfants à la persévérance, à l'expression artistique et à la richesse du patrimoine culturel européen.

#### **La véritable histoire de Magda, témoin de la chute du mur de Berlin :**

Magda est une jeune fille ordinaire vivant à Berlin-Est en 1989. Elle rêve de liberté, mais son quotidien est marqué par la surveillance constante du régime communiste. Sa famille projette de fuir vers Berlin-Ouest pour échapper au contrôle du pouvoir. Alors que la chute du mur semble imminente, un événement tragique bouleverse leur plan : le père de Magda est enlevé par la police secrète. Magda devient alors témoin direct d'un moment clé de l'histoire européenne. A travers son regard, le récit retrace les derniers jours de la RDA.

Ce thème a permis, aux enfants, de mieux comprendre la vie en Allemagne de l'Est, la division du monde pendant la guerre froide et l'importance historique de la chute du mur de Berlin. Il développe également l'esprit critique et la sensibilité à la notion de liberté.

#### **La fille des quatre vents :**

Ninlil, bébé trouvé par le vent Zéphyr, est élevée dans le ciel par les quatre Vents : Borée, Euros, Notos et Zéphyr. Bien qu'heureuse, elle est fascinée par le monde des humains. Une pie mystérieuse lui offre un moyen d'y descendre, mais la trahit et prend le contrôle du domaine des Vents. Perdue et rejetée sur Terre, Ninlil traverse solitude et incompréhension. Aidée par un jeune magicien-renard, elle découvre où sont enfermés les Vents. Par la force de ses souvenirs et de son amour, elle parvient à les libérer et choisit de rester sur Terre, en gardienne du vent.

Cette histoire développe l'imaginaire et aborde en douceur les thèmes de l'émancipation, du courage et de la fidélité aux liens affectifs. Une invitation à faire confiance à son intuition, à surmonter les épreuves et à se construire une identité propre.

#### **Gilgamesh et le secret de la vie-sans-fin :**

Gilgamesh, tyran de la ville d'Ourouk, fait souffrir son peuple. Les dieux créent Enkidou, un titan pour lui faire face. Après un combat acharné, les deux deviennent amis et partent ensemble affronter Houmbaba, puis le Taureau-du-ciel. La mort d'Enkidou bouleverse Gilgamesh, qui prend alors conscience de la fragilité de la vie. Il part en quête de l'immortalité et rencontre le sage Outanapishti. Malgré son échec, il comprend que le vrai sens de la vie réside dans les actes justes et les moments partagés.

La légende aborde les thèmes de l'amitié, de la transformation de soi, de la mort et de la quête de sens. Elle transmet aux enfants l'idée que la sagesse naît des expériences vécues, et que vivre pleinement et avec bonté est plus important que vivre éternellement.

#### **La chute de Pompéi :**

En 79 après J.C., la ville romaine de Pompéi est frappée par l'éruption soudaine du Vésuve. Malgré les signes avant-coureurs, les habitants ne prennent pas les alertes au sérieux. La catastrophe se déroule en plusieurs phases : secousses, nuée ardente, chute de cendres, panique et effondrement des toits. La ville est

ensevelie en quelques heures, figée sous une épaisse couche volcanique. Oubliée pendant des siècles, elle est redécouverte au XVIII<sup>e</sup> siècle lors de fouilles archéologiques. Pompéi devient alors un précieux témoin de la vie quotidienne dans l'Empire romain.

Ce récit vise à sensibiliser les enfants aux dangers naturels, à l'importance de la mémoire historique et à la valeur du patrimoine archéologique. Il encourage aussi à comprendre comment les sociétés humaines peuvent être transformées ou effacées par des événements soudains.

### **Ramsès le Grand :**

Ramsès II, né dans une famille récemment élevée au rang royal, devient prince régent à 14 ans et pharaon à 25. Il doit affronter les Hittites et reconquiert la ville de Qadesh dans une bataille célèbre. Ramsès se distingue aussi par son immense programme architectural, notamment avec la construction de Pi-Ramsès et des temples d'Abou Simbel. Grand stratège et bâtisseur, il règne pendant 66 ans. A sa mort, il laisse une trace indélébile dans l'histoire égyptienne. Sa momie, déplacée à plusieurs reprises, est aujourd'hui conservée au Musée national de la civilisation égyptienne au Caire.

Ce thème met en valeur les notions de leadership, de mémoire historique, d'ambition et d'héritage. Il sensibilise les enfants à la civilisation égyptienne tout en montrant comment un dirigeant peut marquer son époque par ses actions militaires, diplomatiques et culturelles.

### **Yéga de la préhistoire :**

Yéga, une enfant blessée, vit avec son clan à l'époque préhistorique. Un jour, elle sauve un poulain qu'elle apprivoise en secret. Lors d'une promenade, elle découvre un garçon blessé, Tarso, qu'elle soigne malgré leur différence : il vient d'un clan ennemi. Ils deviennent amis, mais leur lien est menacé par les tensions du clan. Ensemble, ils découvrent une grotte cachée, ornée d'un cheval mystérieux, et marquent leur passage en y apposant leurs empreintes. A l'arrivée de l'hiver, Yéga choisit de quitter son clan pour partir avec Tarso et fonder une nouvelle tribu : le clan du cheval.

Cette histoire aborde des thèmes forts comme l'empathie, l'ouverture à l'autre, le courage et la tolérance. Elle initie les enfants à la préhistoire tout en valorisant l'amitié au-delà des différences culturelles et l'importance de l'héritage symbolique.

### **Les volcans : Sur les traces d'Arnaud Guérin :**

Le jeune Arnaud Guérin, fasciné depuis l'enfance par les volcans, devient géologue et photographe. Son parcours débute avec des balades en Normandie, puis il explore les volcans d'Amérique, du Japon, du Guatemala, d'Islande et d'Afrique. Il assiste à des éruptions spectaculaires, visite des sites sacrés comme le Kawah Ijen ou l'Ol Doinyo Lengai, et participe à des expéditions scientifiques. Arnaud apprend à lire les signes de la Terre, rencontre des peuples et des chercheurs du monde entier. Il cartographie les volcans, photographie leurs entrailles en fusion et transmet sa passion. Chaque voyage renforce sa conviction : la Terre est vivante et précieuse.

Ce parcours vise à éveiller la curiosité scientifique, sensibiliser à la beauté et aux dangers de la nature, et faire découvrir le métier de volcanologue. Il valorise l'exploration, l'émerveillement et la connaissance comme clés pour mieux comprendre notre planète.

### **Zadim et les fleurs magiques :**

Zadim, fils du grand sorcier Séléne, reçoit pour mission de sauver son père victime d'une malédiction d'insomnie. Pour cela, il doit parcourir le monde à la recherche de sept fleurs magiques aux voix mélodieuses. Guidé par un tapis volant, Zadim vit des aventures fantastiques : oasis enchantées, grottes glacées, pays des songes, océans mystérieux... Il rencontre des créatures bienveillantes et surmonte des épreuves pour cueillir chaque fleur. A la fin de son périple, la dernière fleur, fragile et oubliée, renaît grâce à ses larmes sincères. Le sommeil revient, et la malédiction se brise.

L'histoire invite les enfants à explorer les émotions, la sensibilité, la solidarité et la persévérance. Elle valorise la confiance en soi, l'imaginaire et l'importance des gestes d'amour et de bienveillance dans les relations humaines.

### **Leif Eriksson, le premier Européen en Amérique :**

Leif Eriksson, fils d'Erik le Rouge, grandit dans une famille d'explorateurs vikings. Après un voyage en Norvège, il revient au Groenland et entend parler de terres mystérieuses à l'ouest. Il décide de les explorer et atteint ce qui deviendra Vinland (l'actuelle Terre-Neuve), devenant ainsi le premier Européen connu à avoir posé le pied en Amérique. Il tente d'y fonder une colonie, mais les conflits avec les populations locales rendent l'installation difficile. De retour au Groenland, Leif gouverne et introduit le christianisme auprès des siens. Sa légende inspire encore les explorateurs d'aujourd'hui.

Cette aventure valorise l'audace, la curiosité et la capacité à surmonter les obstacles. Elle permet aux enfants de découvrir les explorations vikings, les débuts de la colonisation, le choc des cultures et la figure d'un héros à la fois stratège, meneur et médiateur.

### **L'histoire du cinéma :**

Les enfants découvrent l'histoire du cinéma depuis ses origines, en passant par les ombres chinoises, l'invention de la photographie, puis du cinématographe par les frères Lumière. Ils explorent l'univers de Méliès et les premiers effets spéciaux, le cinéma muet avec Charlie Chaplin, et la naissance d'Hollywood. Arrivent ensuite le son, la couleur avec Le Magicien d'Oz, puis la télévision et le cinéma numérique.

Ce projet initie les enfants à l'histoire du 7<sup>e</sup> art de manière ludique et sensorielle, en valorisant la créativité, l'imaginaire et la culture visuelle. Il les sensibilise à l'évolution des techniques et à la magie de la narration à travers les images.

### **La petite danseuse :**

Jeanne, passionnée de danse, réussit le concours d'entrée à l'école des Petits Rats de l'Opéra. Tandis qu'elle découvre la rigueur des cours, elle attire l'attention de Monsieur D (Degas), un artiste inspiré par la grâce des danseuses. Celui-ci lui propose de poser pour lui après l'absence d'un modèle. Entre répétitions, émotions et créations, Jeanne devient peu à peu la muse du sculpteur. Le soir du grand spectacle, elle triomphe sur scène. En remerciement, elle offre à Monsieur D. son vieux tutu pour parfaire la statue qui la représente.

L'histoire sensibilise les enfants à l'univers artistique (danse, sculpture, musique), tout en valorisant l'engagement, la sensibilité et la confiance en soi.

### **Stephen Hawking, le génie des étoiles :**

Stephen Hawking naît en 1942 dans une famille de scientifiques. Passionné par les mystères de l'univers, il décide très jeune de devenir mathématicien malgré les souhaits de son père. A 20 ans, on lui diagnostique une maladie grave : la sclérose latérale amyotrophique. Malgré cela, il se marie, fonde une famille et réalise des découvertes majeures sur le Big Bang et les trous noirs. Il perd progressivement l'usage de son corps, mais grâce à un logiciel, continue de communiquer. Sa voix électronique devient célèbre dans le monde entier. Il laisse un immense héritage scientifique.

Ce projet sensibilise les enfants à la résilience, à la curiosité scientifique et à l'accessibilité pour tous. Il montre que les limites physiques n'empêchent pas de rêver grand, de penser librement et de partager ses connaissances avec le monde entier.

### **Panique à Paris :**

Mirette, une jeune détective pleine de malice, tombe sur une étrange poupée abandonnée dans une flaque rouge. Intriguée, elle se lance dans une nouvelle enquête, accompagnée de son inséparable acolyte Jean-Pat. Leur aventure les entraîne à travers les plus beaux lieux de Paris : de l'Arc de Triomphe au musée du Louvre, en passant par Montmartre et la tour Eiffel.

Mais l'affaire se corse : un duo redoutable, Julius Taktik et la mystérieuse Carmen, préparent un complot... et n'hésitent pas à kidnapper Jean-Pat ! C'est à l'Opéra que Mirette découvre la vérité : un bouquet piégé menace la grande diva. Grâce à son audace et à son œil de lynx, elle déjoue le piège à temps et sauve la représentation.

Une histoire palpitante qui éveille l'esprit logique, le sens de la coopération et le goût de la déduction. Parfait pour initier les enfants à l'univers de l'enquête tout en leur faisant découvrir les monuments emblématiques de Paris.

### **Des Jeux d'Olympie à Paris 2024 : un voyage à travers l'histoire des Jeux Olympiques**

Ce thème invite à un passionnant voyage dans le temps, depuis les tout premiers Jeux Olympiques organisés en 776 av. J.-C. à Olympie, en l'honneur de Zeus, jusqu'aux Jeux modernes de Paris 2024. Il retrace les grandes étapes de cette aventure sportive et humaine, en passant par les Jeux d'Athènes en 1896, ceux de Londres en 1948 avec l'exploit de Fanny Blankers-Koen, de Mexico en 1968 marqué par le geste engagé des athlètes afro-américains, ou encore de Pékin en 2008, où Usain Bolt pulvérise les records.

Ce parcours met aussi en lumière les enjeux contemporains : l'impact écologique au cœur des Jeux de Tokyo 2020, ou encore les avancées en matière d'égalité entre les femmes et les hommes, portées par l'édition parisienne.

A travers les siècles, les Jeux Olympiques se sont transformés en un puissant symbole de paix, de dépassement de soi et de diversité culturelle.

Ce projet propose aux enfants de découvrir l'histoire du sport tout en les sensibilisant à ses grandes valeurs : l'égalité, le respect, la persévérance et l'inclusion. Une belle occasion de réfléchir à l'évolution des sociétés, à l'importance du sport dans nos cultures, et aux défis écologiques qui accompagnent désormais les grands événements mondiaux.

### **Amelia Earhart, la pionnière du ciel :**

Dès son plus jeune âge, Amelia Earhart se passionne pour les avions. Dans un monde où les femmes sont rarement aux commandes, elle choisit de briser les conventions pour réaliser son rêve de devenir pilote. Après des débuts semés d'embûches, elle obtient enfin son brevet et enchaîne les exploits : records d'altitude, de vitesse, et surtout, un exploit historique, traverser l'Atlantique en solitaire, une première pour une femme. Mais Amelia ne se contente pas de voler haut : elle s'engage aussi pour faire avancer les droits des femmes. Elle fonde les Ninety-Nines, une organisation de femmes pilotes, et devient une source d'inspiration pour toute une génération d'aviatrices.

En 1937, elle se lance dans un défi audacieux : faire le tour du monde avec son navigateur Fred Noonan. Leur avion disparaît mystérieusement au-dessus du Pacifique. Sa disparition nourrit les légendes, mais son nom reste synonyme de courage et de détermination.

Ce bel exemple valorise l'émancipation féminine, l'audace et la persévérance. Un parcours qui invite chaque enfant à croire en ses rêves malgré les obstacles.

### **Timée, qui rêvait de gagner aux Jeux Olympiques :**

Timée, jeune esclave spartiate, rêve de participer aux Jeux Olympiques antiques, malgré l'interdiction faite aux esclaves. Soutenu par son ami Léonidas, fils du roi, il impressionne par ses qualités physiques et subit l'épreuve redoutable de la Cryptie. Après avoir survécu seul dans les montagnes, il rejoint Olympie où il affronte Atlas, un colosse athénien. Grâce à la ruse apprise de Léonidas, Timée triomphe et gagne le respect de tous. Il reçoit la couronne d'olivier des mains d'Iphigénie, symbole de sa victoire et de sa liberté conquise.

Cette histoire permet de découvrir la Grèce antique, les valeurs de courage, de dépassement de soi et d'amitié. Elle sensibilise aussi à la notion d'égalité et à la force de la volonté face aux injustices sociales, tout en valorisant la culture des Jeux Olympiques et leur dimension symbolique.

### **Satomi, l'archère aux yeux fermés :**

Satomi, une jeune fille aveugle, rêve de devenir archère dans la ville japonaise de Fukui. Elle s'entraîne avec persévérance mais échoue jusqu'au jour où un yokaï nommé Ki, petit vent malicieux, dévie sa flèche droit sur la cible. Grâce à l'amitié de Ki, Satomi progresse et attire l'attention du Shogun qui l'invite à un concours de kyudo. Le jour de l'épreuve, elle sauve le Shogun d'une vipère en décochant une flèche guidée par Ki. Devenue héroïne, elle révèle son secret et gagne l'estime de tous. Elle parcourt ensuite le pays pour enseigner le tir à l'arc.

Cette fiction sensibilise les enfants à la différence, à la persévérance et à l'amitié. Elle invite à croire en ses capacités malgré les obstacles et transmet une belle leçon de confiance en soi et de respect de l'autre.

### **Le Chien des Baskerville :**

Une malédiction pèse sur la famille Baskerville, liée à un mystérieux chien fantomatique. Lorsque Sir Charles meurt dans d'étranges circonstances, Sherlock Holmes dépêche le docteur Watson au manoir, où le nouvel héritier, Sir Henry, vient de s'installer. Tandis que des phénomènes inquiétants se multiplient dans la lande, Watson découvre que le couple Barrymore cache un fugitif. Le comportement étrange de Stapleton et ses mensonges finissent par le trahir. Holmes révèle que le "chien" n'est qu'un animal ordinaire maquillé pour effrayer, utilisé par Stapleton afin d'éliminer Sir Henry et hériter. Le stratagème échoue, le mystère est élucidé.

Cette histoire permet d'initier les enfants au récit d'enquête, au raisonnement logique, à l'observation et à la méthode déductive. Elle les invite à distinguer le réel du surnaturel et à comprendre comment la peur peut être utilisée pour manipuler. Elle développe également le travail en équipe et la résolution de mystères.

### **La fabuleuse histoire de Petit Flocon :**

Petit Flocon est un minuscule flocon de neige curieux, tombé du ciel lors d'une tempête d'hiver. Il entame un voyage à travers la forêt, rencontrant divers animaux qui lui parlent de leurs façons de vivre en hiver. Émerveillé par ce monde qu'il découvre, il apprend à écouter, observer et s'adapter. Il traverse montagnes, rivières gelées et s'enrichit de chaque rencontre. Lorsque le printemps approche, Petit Flocon comprend qu'il va disparaître... mais il découvre qu'il fait désormais partie de l'eau qui nourrit la terre. Ainsi, il ne meurt pas : il se transforme.

L'histoire sensibilise les enfants au cycle de l'eau et aux saisons, tout en valorisant la curiosité, la transmission, et l'acceptation du changement. Elle les aide à comprendre que toute chose évolue et que la transformation fait partie de la vie.

### **La naissance du printemps :**

L'hiver s'éternise et la nature semble figée. Au cœur d'un royaume endormi, la Reine de l'Hiver garde prisonnière la lumière du soleil. Dans le village voisin, une enfant nommée Gaia sent que le monde a besoin de renouveau. Guidée par des rêves étranges et des rencontres magiques (animaux, esprits des saisons), elle part libérer le Printemps. Après un long périple, Gaia affronte la Reine, non par la force mais par la douceur, en lui rappelant que chaque saison a sa place. L'hiver accepte de se retirer, et la lumière revient : le printemps peut éclore.

Ce conte invite à comprendre le cycle des saisons et à réfléchir à l'équilibre du vivant. Il valorise la sagesse, la sensibilité, la résilience et l'importance de chaque rôle dans l'harmonie du monde.

### **Toinon et le vol de la première montgolfière :**

Toinon, un jeune garçon curieux, vit à Annonay au XVIII<sup>e</sup> siècle. Il entend parler des frères Montgolfier qui construisent une machine capable de voler grâce à la chaleur. Fasciné, il les observe en cachette et rêve d'embarquer lui aussi. Le jour du grand essai, il se glisse dans la foule, suit l'ascension du ballon et s'imagine explorer le ciel. Grâce à son audace et à sa gentillesse, il gagne la confiance des inventeurs. A la fin, il aide même à faire décoller la montgolfière, devenant un témoin privilégié de cet exploit historique.

Ce parcours célèbre la curiosité, l'invention et l'esprit scientifique. Il initie les enfants à une grande découverte historique tout en leur montrant que les rêves et l'observation peuvent mener à de grandes aventures.

### **Les fables d'Ésope :**

Les enfants découvrent les fables d'Ésope, auteur de l'Antiquité grecque, à travers une série de récits courts mettant en scène des animaux. Chaque fable présente une situation de la vie quotidienne transposée dans un univers animalier, où des personnages comme le corbeau, le renard, la tortue ou la cigale apprennent une leçon. Les enfants explorent ainsi des valeurs comme la patience, la ruse, le courage, le respect ou l'honnêteté. En écoutant ou en rejouant les fables, ils retiennent mieux les morales simples mais percutantes. Certaines histoires sont adaptées en théâtre ou en dessin.

Les fables d'Ésope permettent de développer le sens moral, l'expression orale et la compréhension du récit. Elles offrent un support vivant pour réfléchir aux comportements humains et apprendre à penser par soi-même.

### **Merlin, l'enfance d'un enchanteur :**

Avant de devenir le célèbre magicien des légendes, Merlin était un enfant solitaire, vivant dans la forêt auprès de sa mère. Doté dès la naissance de pouvoirs étranges, il communique avec les animaux, fait pousser les plantes et devine parfois l'avenir. Rejeté par certains, il se découvre une mission : rétablir l'équilibre entre les hommes et la nature. Il apprend à maîtriser ses dons avec l'aide de la fée Viviane et du hibou Archimède. A travers des épreuves, il comprend que la sagesse vaut mieux que la puissance. C'est ainsi qu'il devient le conseiller du futur roi Arthur.

Le conte développe l'imaginaire tout en valorisant des qualités comme l'écoute de la nature, la connaissance de soi et l'acceptation de la différence. Il initie les enfants aux récits fondateurs et au merveilleux médiéval.

### **Le poisson bleu de Monsieur Chagall a disparu :**

Au musée, un événement incroyable se produit : le célèbre poisson bleu du tableau de Marc Chagall s'est échappé ! Il sème des indices colorés dans tout l'atelier, guidant les enfants dans une exploration magique de l'univers du peintre. En traversant des mondes flottants, des ciels renversés et des animaux fantastiques, les enfants enquêtent pour retrouver le poisson disparu. Chaque œuvre de Chagall devient un décor vivant à explorer. En résolvant l'énigme, ils redonnent vie à la toile et rendent sa place au poisson.

Ce projet développe la sensibilité artistique et l'imaginaire des enfants à travers la découverte d'un peintre majeur. Il valorise l'observation, l'interprétation personnelle de l'art, et l'importance de l'œuvre collective.

### **La Quête des chevaliers de la Table Ronde :**

Autour du roi Arthur, les chevaliers de la Table Ronde reçoivent une mission sacrée : retrouver le Graal, symbole de paix et d'harmonie. Chacun part de son côté, affrontant dragons, sortilèges et énigmes, mais aussi ses propres peurs et faiblesses. Perceval, Lancelot, Gauvain ou encore Yvain vivent des aventures épiques, mêlant courage et loyauté. Certains échouent, d'autres grandissent. Le Graal apparaît à celui qui a gardé un cœur pur. Tous reviennent changés, enrichis de leurs épreuves. La Table Ronde retrouve son unité.

L'histoire permet d'explorer les valeurs du héros médiéval : entraide, bravoure, justice, fidélité. Elle développe aussi l'imaginaire, le goût du récit épique et initie les enfants à un pan important du patrimoine littéraire européen.

### **L'expédition rocambolesque du professeur Schmetterling :**

Le professeur Schmetterling, célèbre explorateur farfelu, part en mission pour observer les insectes rares d'un jardin tropical. Accompagné de son fidèle assistant et de quelques enfants, il traverse une jungle miniature pleine de surprises : papillons invisibles, chenilles magiciennes, coccinelles acrobates... Son carnet de terrain se remplit d'observations curieuses et de croquis amusants. Mais tout se complique lorsqu'un scarabée géant vole son chapeau et sème la pagaille. Grâce à l'ingéniosité des enfants, l'expédition reprend et se conclut dans un grand moment de découverte partagée.

Cette aventure stimule la curiosité scientifique des enfants, les initie à l'observation du vivant et au respect de la nature. Elle valorise aussi l'esprit d'équipe, l'humour et l'imagination dans l'approche du monde qui nous entoure.

### **Mystère en chocolat :**

Lors d'un passionnant séjour au Musée du Chocolat de Bayonne, les enfants mènent l'enquête autour du vol d'une précieuse cabosse. Entre activités artistiques, défis sensoriels et jeux d'observation, ils découvrent l'histoire du cacao, son voyage depuis les Amériques et les secrets de sa transformation. Chaque journée alterne créations manuelles et grands jeux, favorisant l'imagination, la coopération et la curiosité.

Le projet développe des compétences artistiques et culturelles tout en plongeant les enfants dans une aventure palpitante. A la clé : une découverte sensible et ludique du patrimoine chocolatier basque.

### **Vol à Venise :**

A Venise, en pleine préparation du grand carnaval, un masque ancien et précieux disparaît mystérieusement du musée. Deux enfants, Lino et Giulia, décident de mener l'enquête à travers les ruelles, les ponts et les canaux de la ville. Guidés par des indices et des rencontres inattendues (colombine, gondolier, chat masqué...), ils progressent jusqu'à découvrir que le voleur n'est autre qu'un collectionneur nostalgique. Plutôt que de le dénoncer, ils trouvent une solution juste et poétique. Le carnaval peut alors débiter, dans la joie retrouvée.

Cette histoire développe le sens de l'observation, la logique et la coopération, tout en éveillant les enfants à la richesse culturelle de Venise. Elle montre aussi l'importance du dialogue et de la réparation face aux erreurs.