

PROGRAMMATION 2026 – ANIMATION

Structure : ALP Cévennes

Tranche d'âges : ×3/5 ans □ 6/11 ans □ 12/17 ans

MERCREDIS :

Période et Dates	Thématiques <i>Préciser le nom et faire une description de quelques lignes</i>	Sports dominants proposés <i>En lien avec la Thématique ou événements sportifs</i>		Projets et objectifs mis en place sur la période	Sorties de la période
Du 07 janvier au 15 avril 2026 <i>(13 mercredis)</i>	Chaque mercredi, nous partirons à la découverte d'un pays froid. Nous apprendrons à connaître son histoire, ses traditions et ses particularités. Ensuite, nous ferons une activité emblématique de ce pays : par exemple, créer des poupées russes pour la Russie, découvrir les rennes ou les aurores boréales pour la Laponie, etc.	Cycle 1 : football/yoga Cycle 2 : cirque/tir à l'arc	+ Parcours de Motricité et Activités Socioéducatives (BABY)	Football : Découvrir et maîtriser des actions motrices de base (courir, frapper, se déplacer, viser). Coopérer avec des partenaires et respecter des règles simples. S'orienter dans l'espace et prendre des repères (but, ballon, coéquipier, adversaire). Cirque : Développer la motricité globale, la coordination et l'équilibre. Découvrir le plaisir de s'exprimer avec son corps. Oser se montrer devant les autres et valoriser la réussite.	

PROGRAMMATION 2026 – ANIMATION

Du 06 Mai au 01 juillet 2026 (9 mercredis)	<u>Contes et légendes</u> Chaque mercredi, nous partirons à la découverte des vieux contes et légendes de la ville de Montpellier et de ses environs. Nous apprendrons leur histoire et leur signification, puis nous créerons un emblème inspiré du conte, de la légende ou de l'animal qui y est associé.	Cycle 1 : Athlétisme/ultimate Cycle 2 : basket/danse	+ Parcours de Motricité et Activités Socioéducatives (BABY)	Athlétisme : Courir vite pour rejoindre un but ou une ligne d'arrivée. Courir longtemps sans s'arrêter (endurance adaptée). Démarrer au signal et respecter une ligne de départ. Courir en relais ou en file sans se gêner. Basket : Tenir, lancer, attraper un ballon de différentes tailles. Faire rebondir le ballon sur le sol (dribble simple). Passer le ballon à un camarade. Se déplacer en tenant ou dribblant le ballon.	

PROGRAMMATION 2026 – ANIMATION

En quelques lignes