

2025
2026



Les Edu'curieux

Catalogue des actions éducatives
de la Ville de Rouen



"ÉDU'CURIEUX" 2025/2026	5
MODALITÉS D'INSCRIPTION.....	6
DÉPLACEMENTS.....	7
ÉVALUATIONS DES ACTIONS.....	7
CONTACT VILLE DE ROUEN	7
Crèche.....	8
Transition écologique	9
MÉDIATION ANIMALE.....	10
Temps scolaire.....	11
Vivre ensemble	12
HANDI'MALLETTE	13
SALON DES TALENTS PARTAGÉS.....	14
LES FEMMES AU CINÉMA - ENTRE PIONNIÈRES ET FÉMINISME	15
ZÉRO STÉRÉOTYPE, JE SUIS LIBRE DE MES CHOIX !	16
À LA DÉCOUVERTE DU MATRIMOINE– PORTRAITS DE FEMMES INSPIRANTES ROUENNAISES.....	17
Activités Physiques et Sportives - A.P.S.....	18
HOCK'ÉCOLE.....	19
FLAG'ÉCOLE.....	20
SAVOIR ROULER À VÉLO 3	21
VIBREZ BASKET	22
L'ÉCOLE FAIT SON MATCH	23
ANIM'ATHLÉ.....	25
JEUX D'OPPOSITION : LE JUDO ET SON CODE MORAL	26
INCLUSIV'ÉCOLE.....	27
KIDISCHOOL	28
KIDI ARTS MARTIAUX.....	31
KIDI'BAD.....	35
AVIRON	39
TAEKWONDO À L'ÉCOLE	40
ÉQUI SEINE.....	41
COOP'FOOT.....	42
HANBALL, CE JEU COLLECTIF	43
DÉCOUVRE LE BASEBALL EN T'AMUSANT	44
ACTIVITÉS GYMNIQUES	45
LE KAYAK À L'ÉCOLE.....	47
LES P'TITS AS DE LA GLISSE	48
CLASS'ECHEC.....	50
Art et cultures - CTEJ	51
LES ACTIONS ÉCRITES du CTEJ	52

PAYSAGE IMAGINAIRE	53
À LA DÉCOUVERTE DU FRAC NORMANDIE.....	54
BEAUX PARLEURS, BELLES PARLEUSES !.....	55
KITABA	56
PARCOURS AUTOUR DE L'HISTOIRE DU CINÉMA	57
ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE	58
L'ART DU VITRAIL.....	59
DES LIVRES EXTRAORDINAIRES.....	60
PARCOURS DU PETIT ET GRAND LECTEUR.....	61
ÉVEIL MUSICAL	62
DÉCOUVERTE DU BASSON	63
IMAGINE À SON	64
LE RYTHME ET LA VOIX	65
SOUFFLES DE LA NATURE	66
À L'ORIGINE DU SON, LE SOUFFLE.....	67
TRAVERSO.....	68
ÉCRITURE ET CHANT	69
OUATE !	70
À LA DÉCOUVERTE DE CASSE-NOISETTE.....	71
LE MONDE DES TOITIPUCES	72
HISTOIRES À FABULER	73
YIYI L'ENFANT AUX CHEVEUX BLANCS.....	75
ARÔME ARÔME	76
LES PROJETS À ÉCRIRE du CTEJ	77
Un artiste à l'école.....	78
Chorale à l'école	79
Transition écologique	80
L'ART DE TRIER.....	81
L'ÉCOLE DU DEHORS.....	82
DÉCOUVRIR LA NATURE	83
NUMÉVILLE	85
DES ÊTRES VIVANTS, DANS UN ÉCOSYSTÈME ET LEUR PROTECTION	86
ANIMACONTES	87
S'APPROPRIER LA COUR RENATURÉE	88
Prévention/Santé.....	90
MARVIN, À QUOI ON JOUE ?	91
JEUX DE SOCIÉTÉ DE PRÉVENTION	92
Accueil du mercredi.....	93
Vivre ensemble	94

FAIS-MOI UN SIGNE	95
Activités Physiques et Sportives - A.P.S.....	96
KIDISCHOOL	97
TAEKWONDO.....	99
ÉCHEC ET MAT	100
Art et cultures - CTEJ	101
ROUEN : PASSÉ, PRÉSENT, FUTUR.....	102
CRÉONS NOTRE JEU DE SOCIÉTÉ !	104
ETRE SOI - AUTO PORTRAIT	105
FAIRE DES FILMS, UNE AVENTURE COLLECTIVE	107
ETENDARD DE PAIX.....	110
LA FABRIQUE DE KAMISHIBAI.....	112
LES MERCREDIS SOUS L'OCÉAN.....	114
PAPIER ANIMÉ	117
Transition écologique	118
MÔM BIEN'NAÎTRE	119
POP'ARTE LAND	121
Prévention/Santé.....	122
ÉGALITÉ FILLES/GARÇONS	123
POUR ALLER PLUS LOIN	125
Résidence Transition Écologique.....	126
Scientifique et Environnementale	126
PROJET À ÉCRIRE PÉRISCOLAIRE / EXTRASCOLAIRE	128
L'école en plein air.....	129
LA RUE AUX ENFANTS 2025.....	131
Fantastic'Animaux !	131
LE LIVRE, C'EST CLASSE !	133
LES JUMELAGES-RÉSIDENCES du CTEJ	134
LES MUSÉES MÉTROPOLITAINS	135
SEMAINE DE L'ESS 2026.....	137
PERMIS VÉLO	138
PERMIS PIÉTONS.....	139
Les bibliothèques vous proposent.....	140
AVEC LE SOUTIEN DE	142

ÉDITO

"ÉDU'CURIEUX" 2025/2026

Chère Madame, Cher Monsieur,

D'année en année, nous persévérons dans l'objectif de vous accompagner au mieux. Au travers de temps éducatifs variés, l'intention de la Ville est de permettre que chaque enfant s'ouvre au monde, explore de nouveaux horizons, développe des compétences et s'épanouisse dans le respect des différences. Par davantage d'offres éducatives, nous tenons à renforcer la dynamique installée et soutenir les équipes pédagogiques.

L'éducation n'est pas seulement du ressort familial ou scolaire, mais se doit d'être considérée comme un ensemble : avant, pendant et après l'apprentissage en salle de classe. C'est dans cette ligne que s'inscrit le dispositif Édu'Curieux, pour une panoplie d'activités chaque année plus garnie et un enseignement au service de la curiosité des jeunes Rouennaises et Rouennais, des crèches aux écoles élémentaires.

Pour cette nouvelle année scolaire, la Ville de Rouen et ses partenaires proposent près d'une quarantaine de nouvelles activités ; l'archéologie, le vélo, les thématiques de l'inclusion et de l'égalité, ainsi que la découverte de la Nature et de l'Océan en font partie intégrante, afin de toujours plus susciter la curiosité des élèves.

En ce sens, nous vous souhaitons à toutes et tous de construire de beaux projets avec les enfants, aussi stimulants qu'enrichissants.

Chaleureusement à vous,

Nicolas MAYER-ROSSIGNOL

Maire de Rouen

Président de la Métropole Rouen Normandie

Elizabeth LABAYE

Adjointe au Maire en charge des écoles et de la Petite Enfance

Annie BOULON-FAHMY

Conseillère Municipale déléguée en charge de la Petite Enfance et des accueils périscolaires

GUIDE PRATIQUE


Ce programme des Édu'Curieux est un dispositif à destination des équipes pédagogiques et éducatives des crèches, des écoles maternelles et élémentaires et des accueils du mercredi visant à apporter une plus-value sur ces différents temps de l'enfant dans le cadre des projets d'établissements et du P.E.D.T. (Projet Éducatif de Territoire).

Ce programme se décline par temps d'accueil :

- **Crèche**
- **Temps scolaire**
- **Temps du mercredi**

Dans chaque temps d'accueil, vous trouverez l'ensemble des projets par domaines d'intervention :

Art et culture (avec le contrat Culture Territoire Enfance Jeunesse – C.T.E.J. pour les scolaires et les crèches en partenariat avec l'Éducation Nationale et la Direction Régionale des Affaires Culturelles – D.R.A.C.)

 **Nouveauté** : les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

- **Vivre ensemble**
- **Transition écologique**
- **Activités Physiques et Sportives - A.P.S**


Il réunit l'ensemble des offres éducatives des services et des structures de la Ville, ainsi que de ses partenaires. Chaque fiche expose le niveau ou l'âge des enfants ciblés ainsi que le programme. Les modalités d'inscription et les personnes à contacter au sein des services municipaux sont indiquées dans le descriptif de chaque projet.

Dates des différentes périodes scolaires pour les actions Édu'Curieux

- **période 1** : Du 3 novembre au 19 décembre 2025 soit 7 semaines.
- **période 2** : Du 5 janvier au 13 février 2026 soit 6 semaines.
- **période 3** : Du 2 mars au 10 avril 2026 soit 6 semaines.
- **période 4** : Du 27 avril au 26 juin 2026 soit 9 semaines **dont la semaine Rouen Sport en Capitale du 22 au 26 juin 2026 pour les actions physiques et sportives.**

Dates des différentes périodes des mercredis pour les actions Édu'Curieux:

- **période 2** : Du 5 janvier au 13 février 2026 soit 6 mercredis.
- **période 3** : Du 2 mars au 10 avril 2026 soit 6 mercredis.
- **période 4** : Du 27 avril au 26 juin 2026 soit 9 mercredis.

 **L'ensemble des projets proposés dans ce catalogue est susceptible d'être soumis à des modifications ou annulations, en fonction de l'établissement, de conventions ou d'éventuels événements majeurs.**

MODALITÉS D'INSCRIPTION

Il s'agit d'actions prises en charge par la Ville de Rouen et ses partenaires le cas échéant (en particulier la DRAC et la Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale D.S.D.E.N concernant les projets C.T.E.J). Elles sont donc gratuites pour les écoles, les crèches et les accueils de loisirs des mercredis. Les candidatures devront être enregistrées dès réception du programme et au plus tard le **19 septembre 2025** sur le site Internet de la Ville et / ou sur la plateforme ADAGE. Votre inscription doit être une inscription pour une seule classe ou groupe par temps d'accueil. Elle sera directement transmise à la Ville de Rouen et aux différents partenaires. Comme les années précédentes, vous n'aurez pas à compléter un formulaire par demande d'actions, mais un seul formulaire regroupant toutes vos demandes par ordre de

préférence, avec une possibilité de 4 choix au maximum.

Différentes commissions auront lieu pour déterminer les candidatures retenues, suite auxquelles, chaque candidat se verra attribuer au maximum 2 projets, tout domaines d'intervention confondus.

Les critères de sélection pour l'ensemble des demandes de projets sont :

- La cohérence avec le projet pédagogique de la structure et PEdT de la Ville.
- L'antériorité des demandes pour chaque candidat sur l'année N-1.
- Dans la mesure du possible, le respect de l'ordre de préférence des choix de chaque candidat.
- Le respect de l'équilibre des territoires et des structures.

DÉPLACEMENTS

Enseignants/enseignantes :

Les déplacements devront être organisés par les enseignants dans le cadre de leurs procédures habituelles de fonctionnement. Pour rappel, les transports en commun sur le temps scolaire au sein de la Métropole Rouen Normandie sont gratuits.

Direction des accueils de loisirs des mercredis :

Les titres de transports TCAR pourront être pris en charge par la Ville en cas de besoin, selon les modalités habituelles des sorties.

ÉVALUATIONS DES ACTIONS

Toutes les actions éducatives Édu'Curieux feront l'objet d'une demande d'évaluation/bilan que vous recevrez par mail en fin d'année scolaire.

CONTACT VILLE DE ROUEN

Direction Enfance Éducation

Valérie DAUPHIN - Référente Grands Projets Enfance

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Crèche

Transition écologique

MÉDIATION ANIMALE

Niveaux concernés : Crèche

Capacité d'accueil : 5 demi-journées (4 groupes de 6 à 7 enfants par demi-journée)

Durée : 30 min par groupe de 6 ou 7 enfants

Contact : Camille Becquet

Camille.BECQUET@rouen.fr / 0276088909

Objectifs :

La médiation animale, également connue sous le nom de zoothérapie ou thérapie assistée par les animaux, est une méthode d'intervention qui utilise la présence et l'interaction avec des animaux pour favoriser le bien-être et le développement des personnes concernées. Dans le contexte de la petite enfance, la médiation animale permet aux enfants de développer des compétences sociales, émotionnelles, motrices et cognitives. Les ateliers de médiation animale en crèche permettent aux enfants de 2 à 4 ans de travailler la motricité fine avec la découpe des légumes, et de mettre tous leurs sens en éveil en cachant les légumes dans des objets de fouilles. Nous travaillerons le sensoriel et le goût, l'odeur et les couleurs des légumes et fruits frais.

Déroulement :

Pour les tout-petits, jusqu'à 4 ans, les ateliers sont d'une durée de 30 minutes.

Les ateliers se déroulent assis ou debout autour d'une table.

Le nombre d'enfants par atelier est limité à 6 à 7 enfants pour les crèches pour le confort de tous, mais surtout celui des animaux.

L'atelier débute par une mise en contact des enfants avec les animaux avec une présentation des animaux. Les enfants s'entraînent à prononcer et à retenir le nom des animaux. Frédérique prend soin d'expliquer les consignes et de présenter toutes les informations utiles sur les animaux et le soin à leur appliquer en fonction de l'âge des enfants.

En crèche, les consignes du respect de l'animal sont données avec une marionnette. Frédérique veille à laisser une large marge d'autonomie aux enfants pour qu'ils puissent découvrir par eux même et prendre des initiatives auprès des animaux. Une fois les présentations terminées, Frédérique propose aux enfants de découper les fruits et les légumes pour les animaux. Les enfants peuvent également déguster les fruits et les légumes découpés.

Temps scolaire

Vivre ensemble

HANDI'MALLETTE

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 6 classes

Durée : 1 séance d'une demi-journée

Périodes : Période 3, Période 4

Contact : Pascale Demaegdt

pascale.demaegdt@rouen.fr / 02 76 08 89 16

Objectifs :

- Sensibiliser aux différents handicaps (moteur, surdité, cécité, mental, cognitif),
- Changer son regard sur les différences, rompre les préjugés
- Favoriser le vivre ensemble et l'intégration des enfants en situation de handicap au sein de l'école

La méthode est basée sur le jeu, la découverte et l'entraide.

Déroulement :

Au travers d'ateliers accompagnés, les enfants se retrouvent en situation de handicap. L'idée est de montrer que l'on peut être différent et que cette différence favorise le développement des autres sens.

La Handi'mallette est un outil pédagogique labellisé par l'Education Nationale

Elle regroupe un ensemble de matériel ludo-éducatif (jeux, livres, DVD). Cette boîte à outils utilise les cinq sens : l'ouïe, la vue, l'odorat, le goût et le toucher.

Une aide aux choix sera faite en fonction de l'âge des enfants et du projet de l'école.

SALON DES TALENTS PARTAGÉS

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Intervenants : Élisabeth Alazard-Schneider
Christian Maron

Contact : Valérie Dauphin
valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

La participation au Salon des Talents partagés rouennais, qui se déroulera sur le thème du cirque, permettra aux classes inscrites de bénéficier d'une sensibilisation au handicap qui se déroulera en deux phases au moins :

- Un temps de sensibilisation au handicap et polyhandicap mené, en amont du salon, durant 1h30 dans chacune des classes par un éducateur spécialisé des établissements APAJH et un membre du bureau de l'APAJH 76, membre de la réserve citoyenne. Les élèves seront incités à participer à la réalisation de l'exposition réalisée sur le thème du cirque coordonnée par Cité Mômes.
- La participation au Salon des talents partagés rouennais qui, pour la troisième année consécutive, réunira en mars ou avril, à la Halle aux Toiles, autour d'ateliers interactifs des élèves des écoles et collèges, et des jeunes en situation de handicap et polyhandicap accueillis dans les établissements spécialisés de notre Métropole : sports adaptés, vie quotidienne, braille, langue des signes, mallette ADAPT, autisme, déplacement et chien guide, médiation par l'animal, bibliothèque sonore. Les ateliers seront tenus par des professionnels du handicap, des bénévoles et des personnes en situation de handicap venus d'une quinzaine d'associations et clubs partenaires. Ils assisteront au spectacle circassien réalisé en partenariat avec l'EEAP Tony Larue et ateliers cirque de deux collèges.

LES FEMMES AU CINÉMA - ENTRE PIONNIÈRES ET FÉMINISME

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 4 classes

Durée : 3 séances

Périodes : Période 2, Période 3, Période 4

Intervenants : Lucille Griffon

Contact : Nicolas Tallet

Nicolas.TALLET@rouen.fr / 02 76 08 89 95

Objectifs :

- Découvrir des réalisatrices qui ont marqué l'histoire,
- Sensibiliser sur l'invisibilisation des femmes, les discriminations et les stéréotypes dont elles sont victimes.
- Comprendre les enjeux qui se cachent derrière des personnages féminins de fiction.

Les femmes au cinéma, aussi bien devant que derrière la caméra sont encore à ce jour victimes des stéréotypes de genre et de discriminations. Ce parcours a pour but de sensibiliser les jeunes à ces problématiques en abordant le métier de réalisatrice et en questionnant le personnage féminin de fiction au cinéma.

Déroulement :

Temps 1 : Projection de court-métrages de trois pionnières du cinéma, suivi d'un débat sur la place des femmes dans les métiers du cinéma (1h30)

Temps 2 : Découverte du personnage féminin de fiction via des court-métrages et débat sur les stéréotypes qu'on y retrouve (1h30)

Temps 3 : Projection du film d'Alice Guy : Les résultats du féminisme suivit d'un bilan des connaissances acquises lors des précédentes rencontres. (1h)

ZÉRO STÉRÉOTYPE, JE SUIS LIBRE DE MES CHOIX !

Niveaux concernés : Grande section, CP, CE1, CE2

Capacité d'accueil : 4 classes

Durée : 2 séances de 2h

Périodes : Période 2, Période 3, Période 4

Contact : Nicolas Tallet

Nicolas.TALLET@rouen.fr / 02 76 08 89 95

Objectifs :

- Déconstruire les stéréotypes filles-garçons dans les choix personnels (études et orientation, codes vestimentaires, jeux, centres d'intérêts, activités...)
- Savoir affirmer ses choix ; comprendre et apprendre à respecter ceux des autres et accepter la diversité
- Développer l'esprit critique, la réflexion personnelle et collective

Déroulement :

Séance 1 :

- Comprendre ce que sont les stéréotypes et savoir les identifier autour de soi : à l'école, dans notre éducation, dans les métiers...
- Comprendre les causes de la persistance de ces stéréotypes et ce qui les véhicule (réseaux sociaux, films, films d'animation, catalogue de jouets ...)
- Mettre en avant des contre-exemples sur les jeux et les activités ainsi que sur les métiers en leur faisant découvrir des personnalités (sportives, femmes politiques, femmes dans l'Histoire, hommes dans les métiers du soin, influenceuses ou influenceurs) qui vont ou sont allées à l'encontre des stéréotypes de genre.

Séance 2 :

- Travailler sur l'estime de soi en repérant ses qualités. Échanger sur l'importance de savoir reconnaître ses qualités.
- Faire la différence entre nos choix et envies réels et les attentes des autres.
- Savoir affirmer ses choix tout en respectant ceux des autres

Ces séances sont animées avec des outils favorisant l'échange et la réflexion collective (vidéos courtes, d'accord par d'accord, débats mouvants, jeux de rôles...). Elles doivent également participer au développement de l'esprit critique des élèves et de leurs compétences psychosociales et font partie intégrante de l'éducation à la citoyenneté.

EGALITÉ FILLES-GARÇONS

DT - VILLE DE ROUEN

HF+ Normandie, Astragale Coop et Radio HDR

À LA DÉCOUVERTE DU MATRIMOINE— PORTRAITS DE FEMMES INSPIRANTES ROUENNAISES

Niveaux concernés : CM2

Capacité d'accueil : 2 classes

Durée : 7-8 séances

Périodes : Période 3, Période 4

Contact : Nicolas Tallet

Nicolas.TALLET@rouen.fr / 02 76 08 89 95

Objectifs :

- Repérer les inégalités entre les hommes et les femmes dans les milieux de l'art et de la culture
- Premiers pas vers une appropriation de l'histoire culturelle de la ville de Rouen plus juste et plus représentative de la réalité
- Sensibiliser à la notion de Matrimoine et d'invisibilisation des femmes
- Découvrir dans un jeu de piste, 6 femmes ayant vécu et travaillé à Rouen
- Impliquer les enfants dans la réalisation de portraits sonores de 6 femmes inspirantes rouennaises
- Appréhender le travail de recherche et d'écriture et découvrir le média radio à travers l'enregistrement du podcast
- Développer des compétences de prise de parole en travaillant avec une comédienne et un comédien qui accompagneront les enfants en amont et lors des séances d'enregistrement.

Déroulement :

Phase 1 : La découverte du Matrimoine

Un Jeu pour découvrir 6 femmes ayant vécu et travaillé à Rouen suivi d'une sensibilisation en classe.

Phase 2 : Réalisations des portraits

Cette phase est composée de 5 séances.

En amont de la première séance, les enfants ont choisi les femmes dont ils et elles souhaitent réaliser les portraits

1. Accompagnement à l'écriture des textes (2h30)
2. Travail de la voix / mise en voix des textes (2 séances de 2h)
3. Séance d'enregistrement à la radio HDR (½ journée)
4. Validation des portraits (1h)

Phase 3 : Restitution du projet

Présentation et valorisation de leur travail auprès des élu-es, des associations et des familles invitées.

Besoins spécifiques :

Cette action nécessite un engagement fort de la classe impliquée

Activités Physiques et Sportives - A.P.S

HOCK'ÉCOLE

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 Classes par période

Dates : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenant : Robin Florit

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Développement des compétences motrice et de la coordination générale
- Découverte du maniement de la crosse et des gestes techniques du hockey sur gazon
- Développement de la coopération et de l'entraide à travers un sport collectif
- Développement de la mixité au sein d'une activité collective

Déroulement :

Chaque séance se décomposera de la manière suivante :

- Échauffement
- Coordination, motricité / comment effectuer le geste
- Exercice technique
- Intention collection sous forme jouée
- Tournoi
- Retour au calme

FLAG'ÉCOLE

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes sur la même demi-journée

Dates : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenants : Faiz Yacoubou faiz@leopardsrouen.fr

Pierre Miellot pierre@leopardsrouen.fr

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Faire découvrir le Flag, dérivé mixte et sans contact du football américain, nouveau sport au jeux Olympique 2028.

Déroulement :

A chaque séances les missions seront différentes :

- 1- apprendre à manipuler et lancer la balle
- 2- apprendre à attraper la balle
- 3- apprendre à courir avec la balle et la sécuriser
- 4- apprendre à déflager le porteur
- 5- apprendre à se placer de façon stratégique
- 6- évaluation et match

SAVOIR ROULER À VÉLO 3

Niveaux concernés : CM2

Capacité d'accueil : 5 classes

Dates : Jeudi

Durée : 1 demi-journée complète

Périodes : Période 4

Bon à savoir : Cette action est réservée à l'école élémentaire Anatole France et 4 écoles des Hauts de Rouen pour des raisons logistiques.

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Permettre aux enfants ayant découvert les blocs 1 et 2 dans le cadre du Permis Vélo, avec la Police Municipale, de finaliser leur apprentissage et obtenir leur diplôme de Savoir Rouler à Vélo.

Déroulement :

Sur une demi-journée complète :

- faire un point sur les apprentissages
- effectuer un parcours sur la route et valider l'apprentissage du savoir Rouler à Vélo.

VIBREZ BASKET

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes le Matin dans le même secteur

Dates : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenant : Bastien Beaufiles

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Le basket est un sport collectif de précision qui va permettre aux enfants de développer leur motricité et leur esprit d'équipe.

Déroulement :

A chaque séance, différents exercices pédagogiques vont être mis en place, apprendre à dribbler, apprendre à tirer, faire des passes, réceptionner le ballon.

L'ÉCOLE FAIT SON MATCH

Niveaux concernés : CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 1 classe par jour

Dates : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 4 séances par semaine / 4 heures par semaine

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenants : Lucie Mecheta luciemecheta@gmail.com

GNEUTOU CORREA correa.gneutou@gmail.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Permettre aux élèves du primaire filles et garçons de découvrir la pratique du football et de développer des compétences transversales grâce à l'activité sportive.
- Développer la capacité motrice des enfants et leur faire découvrir la pratique dans son intégralité (tous les rôles dans un match de football : arbitre, entraîneur, capitaine, joueur, délégué)

Déroulement :

SÉANCE 1 : INITIATION À LA CONDUITE DE BALLE

- Procédé 1 : mise en train

Les enfants se déplacent dans la zone matérialisée par les coupelles.

Ces derniers réalisent les consignes demandées par l'éducateur

Exemple : conduite pd/pg, changement de direction...

Finir sur un chasse ballon

- Procédé 2 : exercice

Les enfants se séparent en 2 groupes et réalisent une conduite de balle, l'équipe ayant ramené le plus de coupelles à gagner

SÉANCE 2 : INITIATION À LA PASSE

- Procédé 1 : mise en train

Les enfants réalisent l'atelier de motricité avec ballon et font ensuite la passe a

L'enfant se trouvant face à lui et prend sa place

- Procédé 2 : exercice

Les enfants réalisent le carré de passes en faisant de bons contrôles et en mettant en application le travail de passes.

Variantes : passe et suit

SÉANCE 3 : INITIATION À LA FRAPPE

- Procédé 1 : mise en train

Les enfants réalisent les ateliers de motricité avec ballons et finissent sur un tir sans gardien

Afin d'éviter la frustration de l'échec et la puissance de frappe chez les initiés

- Procédé 2 : exercice

Finition + jeu du morpion

Les enfants réalisent le slalom et tirent, ces derniers peuvent poser leur coupelle dans le cerceau afin de réaliser le morpion uniquement s'ils ont marqué

SÉANCE 4 : FINALISATION DU CYCLE

Afin de récompenser les enfants de l'ensemble du cycle, la dernière séance sera concoctée de matchs en 5 contre 5 avec une seule consigne donnée : faire la passe à toute l'équipe pour pouvoir marquer.

A chaque séance, nous aborderons un rôle différent de celui de joueur de football ainsi qu'une règle particulière du jeu pour une meilleure connaissance de la discipline.

ANIM'ATHLÉ

Niveaux concernés : CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes sur la même demi-journée sur le même secteur

Dates : Mardi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenant : Bokosse Djiba info.aspttrouenathle@gmail.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Initiation à la pratique de l'athlétisme
- Favoriser le développement des qualités motrice et cognitive des jeunes
- Favoriser l'apprentissage des règles de vie en collectivité et du respect d'autrui
- Développer l'esprit d'équipe

Déroulement :

Différentes séances pour apprendre à bondir et rebondir, se coordonner, travailler son équilibre et gainer, courir vite et transmettre une force, sauter haut, sauter avec un outil.

JEUX D'OPPOSITION : LE JUDO ET SON CODE MORAL

Niveaux concernés : Moyenne section, Grande section, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 1 classe par période

Dates :

Lundi Matin

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenant : David VAL davidval76@hotmail.fr

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Développer la pratique sportive sur le tatami en groupe sur la base des cours d'éveil au judo que nous délivrons dans nos dojos.

Déroulement :

- Développer sa motricité et construire le langage du corps par la pratique d'exercices basés sur le judo.
- S'appropriier seul ou à plusieurs, les méthodes et les outils pour apprendre.
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
- S'approprier une culture physique sportive.

INCLUSIV'ÉCOLE

Niveaux concernés : CE1, CE2, CM1

Capacité d'accueil : 2 classes le Matin dans la même école / 2 classes l'après-midi dans la même école

Dates : Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 1 séance par semaine / 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Bon à savoir : En tant qu'association affiliée à la Fédération Française Handisport et à la Fédération Sportive et Culturelle Française, l'ASLT bénéficie d'un réseau solide pour déployer ses actions à l'échelle régionale et départementale. Sa participation à la motion "Sport Handicap et Discriminations" lui permet également de mettre en œuvre des projets à fort impact social, alliant sport, inclusion et sensibilisation.

Intervenant : Loïc MANCEAU loic.aslt76@gmail.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Axe 1. Promouvoir et valoriser le sport pour tous par l'handisport (Valoriser)

Promouvoir l'accessibilité et l'excellence dans les pratiques sportives

- Axe 2. Construire une société inclusive grâce au sport (Inclure, former)

Défendre les droits des personnes en situation de handicap et faire du sport un outil d'inclusion sociale, d'éducation et d'égalité des chances

- Axe 3. Rassembler et renforcer les liens à travers des activités sportives et de loisirs (Fédérer et partager)

Créer du lien social à travers des activités culturelles, de loisirs et sportives

Déroulement :

Au regard des éléments présentés et des attentes observées, il est possible de proposer 7 objectifs de développement stratégiques s'appuyant sur différents domaines d'intervention.

1. Développer l'handisport en loisir et en compétition
2. Proposer des activités de loisir et culturelles pour personnes en situation de handicap
3. Développer les notions de « sport & activités ensemble »
4. Sensibiliser au(x) handicap(s) & promouvoir l'handisport
5. Défendre et faire valoir les droits des adhérents en situation de handicap
6. Développer un modèle économique stable
7. Structurer et pérenniser la vie interne de l'association

KIDISCHOOL

Niveaux concernés : Moyenne section, Grande section, CP, CE1

Capacité d'accueil : 4 classes par période

Dates :

Mardi Matin

Jeudi Matin

Vendredi Matin

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Bon à savoir : A travers l'utilisation d'activités multiples (jeux athlétiques, jeux d'équilibre, jeux de motricité, jeux d'opposition, jeux de raquette et jeux de ballons), le « Kidischool » cherche à développer la motricité et la sociabilisation de l'enfant.

Intervenant : Baptiste Langlois blanglois@asptt.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

A travers l'utilisation d'activités multiples (jeux athlétiques, jeux d'équilibre, jeux de motricité, jeux d'opposition, jeux de raquette et jeux de ballons), le « Kidischool » cherche à développer la motricité et la sociabilisation de l'enfant.

Cette activité s'inscrit pleinement dans l'axe vivre ensemble par sa pratique mixte et ses objectifs pédagogiques.

- Inscrire la pratique des activités physiques et sportives comme facteur de bien-être, d'activités physiques et sportives.
- Faire la preuve par la méthode des tests de l'évolution positive de la forme physique grâce à la pratique sportive.
- Actions d'animation et de formation des élèves en collaboration avec les enseignants du premier degré.
- Fournir aux enseignants des contenus et des outils pédagogiques ainsi qu'un accompagnement par des personnes ressources agréées par les services de la DSDEN 76
- Faire la preuve par la méthode des tests de l'évolution positive de la forme physique grâce à la pratique sportive.
- Actions d'animation et de formation des élèves en collaboration avec les enseignants du premier degré.
- Fournir aux enseignants des contenus et des outils pédagogiques ainsi qu'un accompagnement par des personnes ressources agréées par les services de la DSDEN 76
- Actions d'animation et de formation des élèves en collaboration avec les enseignants du premier degré.
- Fournir aux enseignants des contenus et des outils pédagogiques ainsi qu'un accompagnement par des personnes ressources agréées par les services de la DSDEN 76
- Fournir aux enseignants des contenus et des outils pédagogiques ainsi qu'un accompagnement par des personnes ressources agréées par les services de la DSDEN 76

Déroulement :

Champ 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.
- Utiliser sa main d'adresse, son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.
- Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.
- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.
- Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.
- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.
- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.
- Respecter les règles essentielles de sécurité.
- Reconnaître une situation à risque.
- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.
- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.
- Rechercher le gain de jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Champ 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.
- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.
- Respecter les règles essentielles de sécurité.
- Reconnaître une situation à risque.
- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.
- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.
- Rechercher le gain de jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Champ 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.

- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.
- Rechercher le gain de jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Champ 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

- Rechercher le gain de jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

KIDI ARTS MARTIAUX

Niveaux concernés : Moyenne section, Grande section, CE2

Capacité d'accueil : 2 Classes par périodes

Dates : Lundi et Mardi

Durée : 1 séance par semaine / 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Bon à savoir : Découverte et pratique de plusieurs arts martiaux tels que le judo et ses deux dimensions étroitement liées (Ne waza : judo au sol ; Tachi Waza : judo debout) ainsi que le Chambara (« combat de samouraï » avec des sabres en mousse permettant d'évoluer en toute sécurité).

Intervenant : Marc Vierling marc.vierling@gmail.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Compétences à acquérir

- Développer sa motricité et construire le langage du corps
- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.
- S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et les outils pour apprendre
- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.
- Respecter règles et règlements.
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- Ne pas se mettre en danger...
- S'approprier une culture physique sportive
- Découvrir la variété des activités sportives

Déroulement :

Attendu de fin de cycle en EPS :

(BO n° 31 du 30 juillet 2020 ; BOEN n° 31 du 30 juillet 2020)

Cycle 2 :

- S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
- Des actions globales de déplacement : à 4 pattes, à genoux, en rampant...
- À des actions élémentaires de l'opposition
- Dans un combat à 2, agir sur l'adversaire au sol pour
- Le contrôler
- Réussir à le retourner sur le dos
- L'immobiliser
- Accepter de combattre et s'entraîner avec tous les enfants de la classe
- Accepter la victoire comme la défaite.
- Accepter la chute.
- Au travers du judo, acquérir des techniques de contrôle et de projection spécifiques à l'activité.
- Acquérir des connaissances dans les immobilisations et retournements. Les nommer (noms japonais)
- Connaître et nommer l'environnement Judo (dojo, tatami, judogi...)
- Connaître et appliquer le code moral du judo (Amitié · Courage · Respect · Contrôle de soi · Honneur · Politesse · Sincérité · Modestie)
- Prêter Attention aux événements qui entourent « l'enfant » (travailler au milieu des autres sans les blesser, ni les subir.)
- Se conduire dans un groupe en fonction de règles et de codes que l'on connaît que l'on comprend, que l'on applique et que l'on fait respecter : Règle d'or judo « ne pas faire mal », Rituel judo (salut et signification), Tori responsable de Uke, Respect des lieux de pratique
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, de tolérance et de respect des autres, Pouvoir expliquer au groupe un jeu, une technique...
- Connaître et assumer des rôles dans l'activité : Tori/Uke/arbitre/organisateur

Cycle 3 :

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
- Des actions globales de déplacement : à 4 pattes, à genoux, en rampant...
- À des actions élémentaires de l'opposition
- Dans un combat à 2, agir sur l'adversaire au sol pour
- Le contrôler
- Réussir à le retourner sur le dos
- L'immobiliser
- Accepter de combattre et s'entraîner avec tous les enfants de la classe
- Accepter la victoire comme la défaite.
- Accepter la chute.
- Au travers du judo, acquérir des techniques de contrôle et de projection spécifiques à l'activité.
- Acquérir des connaissances dans les immobilisations et retournements. Les nommer (noms japonais)
- Connaître et nommer l'environnement Judo (dojo, tatami, judogi...)
- Connaître et appliquer le code moral du judo (Amitié · Courage · Respect · Contrôle de soi · Honneur · Politesse · Sincérité · Modestie)
- Prêter Attention aux événements qui entourent « l'enfant » (travailler au milieu des autres sans les blesser, ni les subir.)

- Se conduire dans un groupe en fonction de règles et de codes que l'on connaît que l'on comprend, que l'on applique et que l'on fait respecter : Règle d'or judo « ne pas faire mal », Rituel judo (salut et signification), Tori responsable de Uke, Respect des lieux de pratique
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, de tolérance et de respect des autres, Pouvoir expliquer au groupe un jeu, une technique...
- Connaître et assumer des rôles dans l'activité : Tori/Uke/arbitre/organisateur

Objectifs de connaissances, capacités et attitudes

Découverte et pratique de plusieurs arts martiaux tels que le judo et ses deux dimensions étroitement liées (Ne waza : judo au sol ; Tachi Waza : judo debout) ainsi que le Chambara (« combat de samouraï » avec des sabres en mousse permettant d'évoluer en toute sécurité).

Mises en train faisant appel à :

- Des actions globales de déplacement : à 4 pattes, à genoux, en rampant...
- À des actions élémentaires de l'opposition
- Dans un combat à 2, agir sur l'adversaire au sol pour
- Le contrôler
- Réussir à le retourner sur le dos
- L'immobiliser
- Accepter de combattre et s'entraîner avec tous les enfants de la classe
- Accepter la victoire comme la défaite.
- Accepter la chute.
- Au travers du judo, acquérir des techniques de contrôle et de projection spécifiques à l'activité.
- Acquérir des connaissances dans les immobilisations et retournements. Les nommer (noms japonais)
- Connaître et nommer l'environnement Judo (dojo, tatami, judogi...)
- Connaître et appliquer le code moral du judo (Amitié · Courage · Respect · Contrôle de soi · Honneur · Politesse · Sincérité · Modestie)
- Prêter Attention aux événements qui entourent « l'enfant » (travailler au milieu des autres sans les blesser, ni les subir.)
- Se conduire dans un groupe en fonction de règles et de codes que l'on connaît que l'on comprend, que l'on applique et que l'on fait respecter : Règle d'or judo « ne pas faire mal », Rituel judo (salut et signification), Tori responsable de Uke, Respect des lieux de pratique
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, de tolérance et de respect des autres, Pouvoir expliquer au groupe un jeu, une technique...
- Connaître et assumer des rôles dans l'activité : Tori/Uke/arbitre/organisateur

Mises en situation d'opposition :

- Dans un combat à 2, agir sur l'adversaire au sol pour
- Le contrôler
- Réussir à le retourner sur le dos
- L'immobiliser
- Accepter de combattre et s'entraîner avec tous les enfants de la classe
- Accepter la victoire comme la défaite.
- Accepter la chute.
- Au travers du judo, acquérir des techniques de contrôle et de projection spécifiques à l'activité.
- Acquérir des connaissances dans les immobilisations et retournements. Les nommer (noms japonais)
- Connaître et nommer l'environnement Judo (dojo, tatami, judogi...)
- Connaître et appliquer le code moral du judo (Amitié · Courage · Respect · Contrôle de soi · Honneur · Politesse · Sincérité · Modestie)
- Prêter Attention aux événements qui entourent « l'enfant » (travailler au milieu des autres sans les blesser, ni les subir.)

- Se conduire dans un groupe en fonction de règles et de codes que l'on connaît que l'on comprend, que l'on applique et que l'on fait respecter : Règle d'or judo « ne pas faire mal », Rituel judo (salut et signification), Tori responsable de Uke, Respect des lieux de pratique
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, de tolérance et de respect des autres, Pouvoir expliquer au groupe un jeu, une technique...
- Connaître et assumer des rôles dans l'activité : Tori/Uke/arbitre/organisateur

Entrer dans une culture Judo :

- Connaître et nommer l'environnement Judo (dojo, tatami, judogi...)
- Connaître et appliquer le code moral du judo (Amitié · Courage · Respect · Contrôle de soi · Honneur · Politesse · Sincérité · Modestie)
- Prêter Attention aux événements qui entourent « l'enfant » (travailler au milieu des autres sans les blesser, ni les subir.)
- Se conduire dans un groupe en fonction de règles et de codes que l'on connaît que l'on comprend, que l'on applique et que l'on fait respecter : Règle d'or judo « ne pas faire mal », Rituel judo (salut et signification), Tori responsable de Uke, Respect des lieux de pratique
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, de tolérance et de respect des autres, Pouvoir expliquer au groupe un jeu, une technique...
- Connaître et assumer des rôles dans l'activité : Tori/Uke/arbitre/organisateur

Besoins spécifiques :

Chaussettes propres à chaque séance

KIDI'BAD

Niveaux concernés : CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes le Matin dans la même école ou 2 classes l'après-midi dans la même école

Dates : Lundi, Mardi, Vendredi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Bon à savoir : Découverte et initiation au badminton visant 3 compétences :

- savoir frapper
- savoir échanger
- savoir marquer

Intervenant : Baptiste Langlois blanglois@asptt.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Enjeux éducatifs

A travers un cycle d'initiation et de découverte du badminton, plusieurs compétences sont développées chez l'enfant.

1) En relation avec les compétences attendues en EPS :

- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
- Réaliser une performance mesurée
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- Termes spécifiques au badminton (gestes, actions, matériels, ...),
- Langage en situation :
- Langage d'évocation (en classe) :
- Éléments de mathématiques :
- Sciences expérimentales :
- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- Construire un projet d'action (savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

Le badminton permet d'inscrire les élèves :

- dans une relation duelle d'opposition (savoir gagner le point)
- dans une relation duelle de coopération (savoir-faire des échanges avec un partenaire)

- dans une relation collective duelle ou coopérative (matches par équipe ou situations de coopération aménagées).

Les ressources énergétiques aérobie et anaérobie développées à cette occasion sont sollicitées de façon équilibrée, contribuant ainsi à un développement foncier harmonieux. La nature des jeux proposés invite l'élève à un contrôle affectif et moteur permanent, caractéristique des activités de raquettes (contrôle des émotions, précision, coordination, dosage et vitesse d'exécution).

- Réaliser une performance mesurée
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- Termes spécifiques au badminton (gestes, actions, matériels, ...),
- Langage en situation :
- Langage d'évocation (en classe) :
- Éléments de mathématiques :
- Sciences expérimentales :
- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- Construire un projet d'action (savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

La performance est surtout liée au niveau de réussite atteint dans le jeu : nombre de jonglages réalisés ou d'échanges réussis, cibles atteintes, matches gagnés et classement réalisé...

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- Termes spécifiques au badminton (gestes, actions, matériels, ...),
- Langage en situation :
- Langage d'évocation (en classe) :
- Éléments de mathématiques :
- Sciences expérimentales :
- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- Construire un projet d'action (savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

L'environnement physique est stable mais ce sont les contraintes liées aux actions sur cet environnement qui induisent des adaptations spatio-temporelles fines (précision, dosage) et une organisation motrice permanente. Les élèves évoluent en tenant compte des consignes données : cibles, déplacements, parcours imposés. Les contraintes (types de frappes, trajectoires, zones interdites ou autorisées, rôles particuliers des joueurs...) accentuent encore ces adaptations

2) En relation avec les autres domaines d'enseignement et les compétences du socle commun :

Maîtrise de la langue française :

- Termes spécifiques au badminton (gestes, actions, matériels, ...),
- Langage en situation :
- Langage d'évocation (en classe) :
- Éléments de mathématiques :

- Sciences expérimentales :
- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- Construire un projet d'action (savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

Compréhension des consignes, des règles

- Langage d'évocation (en classe) :
- Éléments de mathématiques :
- Sciences expérimentales :
- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- Construire un projet d'action (savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

Oraliser les actions effectuées

Exprimer ses émotions, son ressenti

Évaluer ses apprentissages

Cette activité s'inscrit pleinement dans l'axe vivre ensemble par sa pratique mixte et ses objectifs pédagogiques.

- Éléments de mathématiques :
- Sciences expérimentales :
- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- Construire un projet d'action (savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

Calcul des scores (bonifications, opérations simples...)

Calculs avec manipulations de variables (espace/temps/matériel/ groupements...)

Évocation de figures géométriques (carré, diagonale, trajectoire...)

- Sciences expérimentales :
- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- Construire un projet d'action (savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

Les effets de l'effort, de la fatigue, de la récupération (rougeurs, transpiration, rythme cardiaque, respiratoire, ...).

L'anatomie (parties du corps, articulations et muscles sollicités). Les facteurs d'exécution motrice requis et sollicités dans les jeux (souplesse, vitesse, contrôle de son énergie, décontraction...)

Les compétences sociales, civiques et l'accès à l'autonomie :

- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- Construire un projet d'action (savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

Déroulement :

Démarche :

Programmer l'activité badminton à l'école, c'est considérer que le parcours de l'élève dans cette activité passe par 3 grandes étapes de transformation (compétences à acquérir) : savoir frapper, échanger et marquer.

A chaque étape, l'élève est confronté à 3 catégories de problèmes considérés comme prioritaires et qu'il s'agit d'aider à surmonter :

- Étape 1 : SAVOIR FRAPPER (frapper le volant sans s'en débarrasser)

Problèmes = comment reprendre le volant avant qu'il tombe à terre, comment le renvoyer de façon contrôlée ?

- Étape 2 : SAVOIR ÉCHANGER (frapper le volant en le gardant en l'air)

Problèmes = comment tenir l'échange longtemps, à quelles conditions peut-il continuer à voler ?

- Étape 3 : SAVOIR MARQUER (frapper le volant pour qu'il ne soit plus renvoyé)

Problèmes = comment abréger l'échange, quelle tactique adopter pour marquer le point ?

AVIRON

Niveaux concernés : CE1, CM2

Capacité d'accueil : A classes

Dates : Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2

Bon à savoir : 2 Ateliers mis en place à chaque cours. Animation sportive et Animation théorique

Intervenant : Tom Malard tom.malard@outlook.fr

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Diversifier la pratique sportive

Faire connaître la discipline, ses valeurs et l'association

Proposition de modules Indoor sur la période hivernale

Mise en place d'un challenge interclasses sur rameur ergomètre lors de notre open indoor

Intégration d'un challenge interclasse le vendredi lors de l'open Indoor

Découverte de l'activité et des différents bateaux

Test en début et fin de cycle pour évaluer la progression

Machine à ramer

Jeux sur rameurs avec énigmes, relais etc...

Déroulement :

1 séance sur la sensibilisation sur l'eau

1 séance sur la sensibilisation, la consommation de l'eau et pourquoi consommer moins

1 séance sur l'histoire de l'aviron et la visite du club

1 séance sur la présentation de l'aviron moderne et des grandes tendances

TAEKWONDO À L'ÉCOLE

Niveaux concernés : Grande section, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 Classes par période

Dates : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 1 séance par semaine / 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenant : Liberto Matos lmatos@free.fr

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Permettre à tous de découvrir et de pratiquer le taekwondo
- Découverte de l'histoire d'un pays et de sa culture
- Rendre la pratique ludique
- Apprendre les valeurs de ce sport et le respect de soi et d'autrui
- Travailler sur le lien social, la coopération et la mixité

Déroulement :

Programme de plusieurs sessions, complétées par une séance en autonomie avec des supports pédagogiques tel que des fiches d'apprentissage. Atelier ludique et pédagogique pour favoriser une meilleure compréhension et maîtrise technique.

ÉQUI SEINE

Niveaux concernés : CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 6 classes le jeudi / 6 classes le vendredi

Dates : 20 et 21 novembre 2025

Durée : 1 journée avec 5 ateliers de 45 minutes

Périodes : Période 1

Intervenant : Karine Boue boue.karine@wanadoo.fr

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Tisser un lien social entre les enfants et son environnement à travers un évènement hippique.
- Permettre aux élèves de découvrir et partager une activité physique et sportive à travers un évènement international.
- Développer la pratique des activités équestres
- Proposer des activités équestres clés en mains afin de proposer une découverte et l'initiation à l'équitation
- Sur un plan affectif l'élève va apprendre à maîtriser ses réactions émotionnelles
- Il y aura un apprentissage du respect d'autrui et une socialisation de l'enfant
- Mise en place d'atelier pour acquérir des connaissances et des compétences différentes.

Déroulement :

1 journée de 9h00 à 12h30 et de 13h15 à 15h00 où les élèves passeront par 5 ateliers.

Atelier pansage : Décoration des poneys

Atelier pratique du poney

Visite du site - environnement avec le soutien du SMEDAR

Atelier soins et alimentation des poneys

Atelier maréchal ferrant / dentiste équin

Atelier sur les métiers du cheval et du monde rural

Atelier connaissance du matériel

Besoins spécifiques :

Déplacement à la charge des classes au Parc expo de Rouen

46-48 avenue des Canadiens 76120 Le Grand-Quevilly

Le transport pour le parc expo de Rouen est à la charge des écoles.

COOP'FOOT

Niveaux concernés : Petite section, Moyenne section, Grande section, CP

Capacité d'accueil : 2 classes par demi-journée au même endroit

Dates : Mardi, Jeudi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenants : ROBIN FLORIT ecole.foot@mjcgrieu.org

FABIAN BOURDIN ecole.foot@mjcgrieu.org

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Développement de valeurs communes à travers le sport : entraide, coopération, considération de l'autre, esprit d'équipe
- Développement de capacités motrices et de coordination générale, avec ou sans ballon
- Sensibilisation à la « différence » à travers le sport : Hommes/Femmes, la place de chacun selon ses capacités et ses qualités.

Déroulement :

Chaque séquence se décomposera de la manière suivante (1h)

Échauffement (avec ou sans ballon) (7min)

Coordination/Motricité : comment effectuer le geste ? (7 min)

Exercice technique 1 : comment effectuer le geste ? (7 min)

Intention collective : Effectuer le geste dans une forme jouée (7 min)

Rencontres – Tournoi (20 min)

Retour au calme

Planning des séquences

SÉANCE

COORDINATION

MOTRICITÉ

HABILETÉ TECHNIQUE

HABILETÉ TECHNIQUE

INTENTION COLLECTIVE

1 : SAUTER / Conduite du ballon / Passe / 3 contre 0

2 : SLALOMER / Passe / Tir / 3 c. 1

3 : MARCHE ARRIÈRE / Tir / Conduite de balle/ 3 c. 0

4 : PAS CHASSES / Conduite du ballon / Passe / 3 c. 1

5 : PETITS APPUIS / Passe / Tir / 1 c. 1

6 : SPRINTER / Tir / Conduite du ballon / 3 c. 1

HANBALL, CE JEU COLLECTIF

Niveaux concernés : CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes par demi-journée au même endroit

Dates : Lundi et vendredi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenant : Maxime Thomas maxime.thomas@rouen-handball.fr

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Les jeux collectifs sont des jeux d'affrontement collectif qui mobilisent simultanément l'esprit d'opposition entre équipes qui s'opposent et l'équipe de coopération entre les joueurs de la même équipe.

3 éléments forts dans la formation :

- L'idée d'adaptation permanente à la situation de jeu qui évolue sans cesse
- L'idée de stratégie collective qu'il faut adapter au jeu des autres
- L'idée de fonctionner autour de règles collectives à construire et respecter

Déroulement :

Cours préparatoire

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon

Se déplacer vers le but pour marquer

Faire progresser le ballon collectivement

Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.

Cours élémentaire 1ère année

Coordonner ses actions en respectant les règles du jeu

DÉCOUVRE LE BASEBALL EN T'AMUSANT

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes par jour

Dates : Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 1h par semaine, soit 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenants : Hugo Blondel blondel.huskies76@gmail.com

Robin Prouet robin.prouet@gmail.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Permettre aux élèves de découvrir et pratiquer le baseball
- Inscrire la pratique sportive comme facteur de santé et de bien être
- Sensibiliser et accompagner les enseignants du premier degré à la pratique du Baseball à l'école par des actions d'animations et de formation
- Fournir aux enseignants des contenus et des outils pédagogiques
- Contribuer à la construction du parcours citoyen

Déroulement :

Mettre en place un module désapprentissage du Baseball grâce à un kit pédagogique simple

Évolution progressive des séances pédagogiques

Assister à un match de Division 1 de Rouen Baseball 76

Participer au tournoi annuel scolaire avec remise de diplôme à chaque enfant

ACTIVITÉS GYMNIQUES

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes par jour

Dates : Lundi

Durée : 1 séance par semaine / 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenant : Aurélie Belamri a.belamri-egr@normandie-ffgym.fr

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

- Développement moteur :

Évolution des acquisitions sensorielles, motrices et cognitives au fur et à mesure des séances. Développement important chez l'enfant et indispensable à la vie future.

Lors des différentes séances l'enfant aura l'opportunité de développer différentes actions musculaires et sensorielles au travers de mise en situation.

- Confiance en soi :

Différents ateliers seront mis en place dans le but d'acquérir cette confiance en soi. Sauter, franchir, se suspendre, etc....Mettant en avant le comportement de l'enfant qui trouvera lui-même une solution en rapport avec ses capacités d'appréhension de la situation.

- Sociabilité :

Travail en partenariat avec un ou groupe d'enfants dû aux caractéristiques des séances et mise en situation d'ateliers d'entre-aide.

- Respect des règles :

L'animateur aura en charge de faire respecter les règles de déroulement des séances en accord avec l'équipe éducative de la structure. Ces règles serviront de fil conducteur pour les enfants qui mèneront au principe fondamental de respect des autres.

- Autonomie :

Être capable d'appréhender une situation seul. Résoudre une problématique due à une situation proposée. S'auto-évaluer et évaluer les autres suivant les critères donnés.

Déroulement :

4 phases d'apprentissages communes à tous :

- Phase de découverte de l'activité

Situation d'exploration, jeux permettant de découvrir l'activité. Mise en évidence des règles de sécurités.

- Phase d'évaluation diagnostique

Situation de référence, repérage des niveaux d'habiletés des élèves.

- Phase de structuration

Ateliers, parcours de renforcement, création d'enchaînements progressifs

- Phase de bilan

Auto-évaluation, retour à la situation de référence.

Besoins spécifiques :

Tenue souple et chaussette propre

LE KAYAK À L'ÉCOLE

Niveaux concernés : CM2

Capacité d'accueil : 4 classes

Dates : Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 1 séance par semaine / 5 à 9 heures selon les périodes

Périodes : Période 4

Bon à savoir : Mise en place d'un challenge pour chaque classe lors d'une confrontation individuelle et récompense.

Intégration des 3 à 5 meilleurs élèves de chaque classe sur un challenge un samedi après-midi lors d'une porte ouverte du club fin juin 2026.

Intervenant : Isabelle Jegoux ccnrouen@gmail.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Aujourd'hui le CCN a lié un partenariat fort avec différents établissements scolaires rouennais, permettant ainsi de :

- Diversifier la pratique sportive, tant pour les enseignants que pour les jeunes.
- Faire connaître cette discipline, ses valeurs, et l'association.
- Proposition de cycles d'apprentissage niveau pagaies couleurs avec obtention de remise de diplôme pour les élèves des 4 classes de CM2.
- Mise en place d'un challenge pour chaque classe lors

Déroulement :

Proposition pour les classes ayant fait un module sur l'eau de venir faire une journée découverte au mois de juin sur d'autres supports afin de mieux faire connaître les autres activités du club.

- La découverte du milieu avec les marées, la Seine et la sensibilisation sur l'eau.
- Le dispositif Nirvelli qui montre le niveau de la pratique avec tous ses aspects à la fois environnement, sécurité et technique du jeune et qui permet de donner une qualification avec l'obtention du diplôme Pagaies Couleurs.
- L'olympisme et ses valeurs :

A travers la découverte d'une discipline olympique : le canoë-kayak et la rencontre avec une ancienne athlète de haut niveau ayant participé au JO de Barcelone en 1992.

La découverte du matériel de haut niveau, ses kayaks et pagaies.

La présentation et le parcours d'un athlète olympique de notre association ayant représenté les couleurs de la ville et la région lors de Jeux olympiques (2008 et 2012).

La présentation des épreuves olympiques en kayak de course en ligne, slalom et cross kayak et le triple champion olympique Tony Estanguet qui a été le président du comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques Paris 2024.

LES P'TITS AS DE LA GLISSE

Niveaux concernés : Petite section, Moyenne section, Grande section, CP, CE1

Capacité d'accueil : 12 classes

Dates : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 45 min sur la glace

Périodes : Période 1

Bon à savoir : Ce projet d'initiation vise à offrir aux élèves de l'école maternelle et/ou primaire une découverte ludique de ce sport à travers des séances thématiques, des jeux, des parcours et la création de chorégraphie.

Intervenant : Camille SIMON camillemathildesimon@gmail.com

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

Ce cycle d'apprentissage va vous permettre de travailler votre agilité, votre équilibre, votre coordination ainsi que votre expression corporelle et créative.

Déroulement :

Séance 1 : travail des bases du patinage (freinage et propulsion)

- échauffement
- apprendre à se relever tout seul
- apprendre le freinage à l'arrêt
- apprendre à patiner en avant en levant les pieds
- jeu (1, 2, 3 soleil et relais)

Séance 2 : travail d'équilibre sur deux pieds et sur un pied

- échauffement
- apprendre à se laisser glisser sur deux pieds debout puis en se baissant
- apprendre à lever les genoux en alterner
- apprendre à glisser sur une jambe
- jeu (jeux des balles, poisson pêcheur)

Séance 3 : travail de rotation et impulsion (sauts)

- échauffement
- patiner en arrière
- apprendre à se retourner en avant et en arrière
- apprendre à faire une pirouette sur deux pieds
- apprendre à faire des petits sauts

- jeu (parcours)

Séance 4 : travail en musique

- échauffement
- création de groupe et choix de musique (les enfants devront créer une chorégraphie en patinant sur la musique)
- jeu

Séance 5 : Remise du diplôme du petit patineur

- échauffement
- explication du parcours
- parcours géant sur toute la piste
- remise du diplôme en fin de séance
- représentation des patineurs sports-études de l'Espar

Séance 6 : création d'une chorégraphie avec les enfants

- échauffement
- création d'une chorégraphie sur une musique que les enfants auront choisi en classe
- jeu

Besoins spécifiques :

Il faut être présent 30 minutes avant le début de la séance pour chausser les patins.

Il faut transmettre la pointure des élèves avant les vacances de la Toussaint aux CPC, pour transmission.

CLASS'ECHEC

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes le Matin dans la même école / 2 classes l'après-midi dans la même école

Dates : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi

Durée : 16 séances par semaine / 16 heures par semaine

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Intervenants : Nicolas Véniat nicolas.veniat@yahoo.fr

Contact : Valérie Andouard

Valerie.ANDOUARD@rouen.fr / 06.68.98.97.61

Objectifs :

L'objectif est de montrer que les échecs sont un jeu accessible à tous. Qu'ils permettent d'aider à la concentration mais aussi à aider dans certaines matières comme la géométrie et les mathématiques. Le but est à la fin du cycle que tous les élèves soient capables de faire une partie complète sans faire d'erreurs.

Initiation, perfectionnement du jeu d'échecs dans le club de Rouen Échecs et dans les écoles. Participation à de nombreux tournois par équipes ou individuelles jeunes et adultes.

Déroulement :

1ère séance : Découverte de l'échiquier et déplacement des pièces

2ème séance : But du jeu (découverte échecs plus échecs et mat)

3ème séance : Valeur des pièces plus roque

4ème séance : Principe des ouvertures

5ème séance : Cours sur la fourchette

6ème séance : Partie ludique commenté

7ème séance : Petit tournoi

Besoins spécifiques :

Le matériel nécessaire (échiquier murale, échiquier plus pièces) est ramené par l'intervenant


Art et cultures - CTEJ

LES ACTIONS ÉCRITES du CTEJ

Le **CTEJ** (ou contrat **Culture Territoire Enfance Jeunesse**) est un contrat signé par la Ville de Rouen, la DRAC Normandie, la Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de Seine-Maritime et la CAF de Seine Maritime ayant pour objectif l'élargissement et la continuité de l'**éducation artistique et culturelle** dans tous les temps de vie du jeune, que le temps soit scolaire, périscolaire et extrascolaire, depuis la toute petite enfance jusqu'aux pratiques amateurs autonomes des jeunes.

Le CTEJ est un des éléments structurants en termes d'éducation artistique et culturelle qui a permis à la Ville de Rouen d'être labellisée « **100% EAC** » à l'automne 2022.

Une « action écrite » dans le cadre du CTEJ est une action de sensibilisation dont les objectifs sont de permettre aux enfants de découvrir des œuvres artistiques et des objets patrimoniaux ; de rencontrer des artistes professionnels ; de fréquenter des lieux d'enseignement, de création, de conservation, de diffusion... ; de bénéficier de temps de pratique dans des domaines artistiques diversifiés ; d'acquérir des connaissances (appropriation de repères ; appropriation d'un lexique spécifique) ; de développer leur faculté de juger et d'esprit critique, etc.

 **Nouveauté** : les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

PAYSAGE IMAGINAIRE

Niveaux concernés : Petite section, Moyenne section, Grande section

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 8h (8 séances)

Intervenante : Sylvie Martinetti

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- éveiller les sens des enfants : le toucher, l'odorat et la vue ;
- faire découvrir les couleurs fabriquées naturellement ;
- développer la motricité de l'enfant ;
- encourager la créativité de l'enfant ;
- sensibiliser les enfants au recyclage (utilisation de déchets végétaux en peinture).

Déroulement :

Chaque enfant expérimentera la peinture végétale à travers des créations personnelles favorisant l'exploration des couleurs et des textures. Une grande fresque collective sera réalisée en utilisant la peinture végétale sur papier ou murale, dans une démarche collaborative et immersive.

1^{ère} séance, en classe : présentation de l'artiste Sylvie Martinetti et présentation de son travail. Présentation des différents pigments naturels. Fabrication de la peinture végétale. Essais sur papier (durée : 1h).


2^{ème} séance, en classe : thème : le ciel. Technique : peindre sur papier mouillé, sur de grands formats, au sol. Matériel : gros pinceaux, rouleaux, éponges (durée : 1h).

3^{ème} séance, en classe : thème : arbres imaginaires. Technique : utilisation de végétaux pour peindre. Matériel : branches d'arbre, feuilles... (durée : 1h).

4^{ème} et 5^{ème} séances, en classe : thème : fonds marins. Technique : faire des coulures, projeter au sol de la peinture. Matériel : pinceaux, éponges, brosses... (durée : 1h).

6^{ème} séance, en classe : thème : Animaux. Technique : utilisation de pochoirs. Matériel : pinceaux, rouleaux... (durée : 1h).

7^{ème} et 8^{ème} séances, en classe : réalisation de la fresque finale (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

À LA DÉCOUVERTE DU FRAC NORMANDIE

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 4 classes

Durée : 3h (2 séances)

Bon à savoir : Les expositions du Frac sont accompagnées d'un dossier pédagogique rédigé par le professeur chargé du service éducatif et distribué lors du « rendez-vous enseignant » organisé chaque mercredi qui suit le vernissage de l'exposition.

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14


Objectifs :

- familiariser les élèves avec le lieu afin qu'ils identifient le Frac comme une structure culturelle ouverte à tous ;
- sensibiliser les élèves à l'art contemporain et la notion de collection et d'œuvres d'art ;
- découvrir les expositions du Frac à travers différents axes de recherches et d'approches curatoriales ;
- stimuler le regard, analyser des œuvres en 2 et 3 dimensions et repérer les différents médiums ;
- participer à un atelier de pratique artistique proposé selon l'exposition en cours.

Déroulement :

Dans le cadre de sa programmation 2025/2026, le Frac propose un parcours-découverte pour découvrir le lieu, son histoire et ses expositions. Ce projet, inscrit sur une année scolaire, permet de faire découvrir aux élèves des expositions différentes qui témoignent de la création contemporaine : d'octobre 2025 à mars 2026, l'exposition de l'artiste Makiko Furuichi, puis d'avril à septembre 2026 une exposition dans le cadre du festival Normandie Impressionniste.

Le Frac accueillera chaque classe sélectionnée sur un créneau d'une matinée ou d'un après-midi. Une visite sera alors proposée pour chaque classe et elle sera suivie d'un atelier orienté selon les approches et les œuvres découvertes dans l'exposition en cours. Durée : 1h30 x 2.

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

BEAUX PARLEURS, BELLES PARLEUSES !

Niveaux concernés : CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 1 classe

Durée : 7h (5 séances)

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- familiariser les élèves avec le lieu afin qu'ils identifient le Frac comme une structure culturelle ouverte à tous ;
- sensibiliser les élèves à l'art contemporain et la notion de collection et d'œuvres d'art ;
- découvrir les expositions du Frac à travers différents axes de recherches et d'approches curatoriales ;
- stimuler le regard, analyser des œuvres en 2 et 3 dimensions et repérer les différents médiums ;
- participer à un atelier de pratique artistique proposé selon l'exposition en cours.

Déroulement :


Après avoir découvert le bâtiment du Frac et son exposition en cours, les élèves, répartis en différents groupes, imaginent une visite commentée qu'ils mèneront ensuite auprès du public de leur choix (liaisons inter-niveaux, invitation aux familles, lien intergénérationnel, etc.).

1^{ère} séance : visite du Frac et découverte de son architecture, ses espaces et les œuvres exposées. Suite à ce premier rendez-vous, les beaux-parleurs et belles-parleuses en herbe repartent avec des documents permettant de débiter le travail de présentation (durée : 1h30).

2^{ème} et 3^{ème} séances, au Frac : un second échange permet d'apporter un éclairage supplémentaire sur les œuvres, la scénographie de l'exposition en cours, le montage de l'exposition + 1 atelier (durée : 1h30x2).

4^{ème} séance, en classe : préparation de la visite : rédaction du contenu, entraînement à la présentation orale, etc. (durée : 1h30).

5^{ème} séance, au Frac : les beaux-parleurs et belles-parleuses sont prêts. Le rendez-vous est pris au Frac avec le groupe de visiteurs et la visite peut démarrer ! (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

KITABA

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes

Durée : 7h15 (5 séances)

Bon à savoir : Le matériel sera fourni par l'artiste.

Intervenante : Charlotte Attal

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- être sensibilisé au métier de designer graphique ;
- découvrir les médiums du graphisme (affiche, logo, fresque, installation...) ;
- initier aux outils graphiques (pochoirs, feutres, marqueurs, crayons, encre de Chine, fresque...) ;
- sensibiliser aux héritages linguistiques pluriels ;
- expérimenter l'art autrement avec des lettrages ; construire une installation comme une mini-exposition et se charger de la présentation.

Déroulement :


1^{ère} séance, en classe : présentation de l'artiste Charlotte Attal et du métier de designer graphique. À l'aide d'un vidéoprojecteur, l'artiste présentera son travail et les différents aspects de sa pratique. Moment d'échange et de discussion avec les élèves (durée : 1h30).

2^{ème} séance, en classe, en demi-groupe : petits pochoirs. Retrouver un abécédaire français à travers les lettrages arabes et écrire des mots avec. Il sera aussi possible d'écrire des mots en arabe pour ceux qui auront la maîtrise de la langue. Feuille A3 + feutres, marqueurs, crayon de couleurs (durée : 1h15 par groupe).

3^{ème} séance, en classe, en demi-groupe : grands pochoirs. Avec un nombre de pochoirs limité, proposer un signe qui fonctionne comme un logo. Proposition de travailler cette fois par symétrie. Feuille A3 + encre de Chine (durée : 1h15 par groupe).

4^{ème} séance, en classe, en demi-groupe : grands pochoirs, double fresque en superposition. Encre colorée + encre de Chine. Travail collaboratif pour faire une continuité logique dans la fresque (durée : 1h15 par groupe).

5^{ème} séance, en classe, en classe entière : en début de séance, accrochage des différents travaux au mur et organisation d'une mini expo avec quelques élèves volontaires. Puis moment d'échange et de discussion sur la fin du projet (durée : 2h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

CINÉMA

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

La Nef/association Réenchantons Sainte-Croix-des-Pelletiers

PARCOURS AUTOUR DE L'HISTOIRE DU CINÉMA

Niveaux concernés : CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 5h30 (3 séances)

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :


- être sensibilisé à l'histoire du cinéma et au langage cinématographique ;
- développer un esprit de curiosité ;
- s'enrichir de nouvelles connaissances.

Déroulement :

1^{ère} séance, en classe : découverte et sensibilisation : échange avec la classe pour remonter l'histoire du cinéma : qui était les premiers spectateurs ? Est-ce que les premières salles de cinéma ressemblent à celles que l'on connaît ? Ce premier temps s'appuiera sur des projections d'images et de courts extraits et invitera les élèves à réfléchir à leur rapport à la salle de cinéma et aux images (durée : 1h30).

2^{ème} séance, en classe : projection de films : cette deuxième séance sera l'occasion de montrer un programme de films courts qui mettent en scène la salle de cinéma, d'échanger avec les élèves autour de ces extraits, et les inviter à réfléchir sur les méthodes de fabrication du film. La fin de la séance sera consacrée à la pratique du dessin : quelle serait leur salle de cinéma idéale ? (durée : 2h).

3^{ème} séance, en classe : lanterne magique : pour cette dernière séance, les élèves seront initiés à la lanterne magique, objet qui a permis l'invention du principe de projection. Les élèves seront ensuite invités à inventer leur propre histoire en dessinant sur une plaque qui sera ensuite projetée (durée : 2h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 12h (6 séances)

Bon à savoir : Au fil des séances, chaque enfant remplit un livret d'enquête personnel avec lequel il repartira à la fin du projet.

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- être sensibilisé au patrimoine archéologique rouennais ;
- découvrir le métier d'archéologue et rencontrer des archéologues professionnels ;
- se repérer dans le temps et l'espace ;
- développer le sens de l'observation et de l'analyse ;
- acquérir des notions d'histoire, d'architecture, de biologie et un vocabulaire spécifique.

Déroulement :

Ce projet est conçu comme une enquête archéologique où chaque séance permet de découvrir un nouvel aspect du site étudié et d'en percer les mystères.

1^{ère} séance, dans le centre-ville de Rouen : observation et décryptage des vestiges archéologiques rouennais. Mise en lumière du patrimoine local devant lequel chacun passe sans vraiment le voir et le comprendre (durée 2h).

2^{ème} séance en classe : découverte du métier d'archéologue. Observation d'un plan de site archéologique et décryptage des éléments d'architecture anciens. Réflexion autour des éléments permettant de réaliser une datation des lieux. Jeux autour de vocabulaires spécifiques à l'histoire (durée 2h).

3^{ème} séance en classe : observation et décryptage d'objets de la vie quotidienne antique. Réflexion sur les objets marqueurs de niveau social (et comparaison avec notre époque). Manipulation de fac-similés. Jeu autour de la notion d'hygiène durant l'Antiquité (durée 2h).

4^{ème} séance en classe : manipulation, reconstitution et dessin de céramiques antiques. Découverte de la diversité d'objets réalisés en terre cuite et de fac-similés (durée 2h).

5^{ème} séance en classe : manipulation de restes de repas, observation, tri et détermination des espèces présentes. Réflexion sur les relations homme-milieu naturel au fil des époques. Jeu autour de l'origine des fruits et légumes (durée 2h).

6^{ème} séance en classe : synthèse de l'ensemble des découvertes. Restitution graphique du site analysé pouvant faire l'objet d'une exposition ou d'une présentation devant les autres enfants de l'école (durée 2h).

⚠ **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

PATRIMOINE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

DCJVAI, Ville de Rouen et service Patrimoines, Métropole Normandie Rouen

L'ART DU VITRAIL

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 5h (3 séances)

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :


- être sensibilisé au patrimoine rouennais ;
- découvrir le métier de maître verrier ;
- développer le sens de l'observation et de l'analyse.

Déroulement :

1^{ère} séance, à la Cathédrale : visite de la Cathédrale pour observer les vitraux afin de comprendre leur rôle, leur évolution dans le temps et quelques techniques de fabrication, par les guides du service Patrimoines de la Métropole Rouen Normandie (durée : 1h30).

2^{ème} séance, à l'église Sainte-Jeanne d'Arc : découverte du vitrail du 16^{ème} siècle au sein de l'église Sainte-Jeanne d'Arc, par les guides du service Patrimoines de la Métropole Rouen Normandie et utilisation d'une mallette pédagogique permettant la manipulation d'un vitrail, d'échantillons de verre et quelques outils (durée : 1h30).

3^{ème} séance, à l'atelier du #LaboVictorHugo : rencontre avec Amandine Steck, maître verrier, et Philippe Chéron, spécialiste des vitraux. Démonstration de découpe du verre, manipulation et assemblage d'un petit panneau de vitrail, avec des explications historiques et techniques (durée : 2h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

DES LIVRES EXTRAORDINAIRES

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 8 classes

Dates : de janvier à juin 2026.

Durée : 7h30 (5 séances)

Contact : Karine De Heyn

Karine.DEHEYN@rouen.fr / 02 76 08 80 83


Objectifs :

- faire connaître le réseau des bibliothèques et les services offerts pour en favoriser l'accès ;
- faire découvrir différentes sortes de livres ;
- découvrir des livres de manière ludique ;
- valoriser la lecture plaisir.

Déroulement :

5 séances d'1h30, en classe : livres jeux, livres à rabats, livres pop-up, leporello, livres carrousel, tout petits livres, très grands livres... la littérature jeunesse regorge de livres aux formats atypiques et « extra » ordinaires.

Durant ces ateliers, les élèves découvriront plusieurs ouvrages et reproduiront le travail des illustrateurs et illustratrices.

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

PARCOURS DU PETIT ET GRAND LECTEUR

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes

Dates : de novembre à décembre 2025.

Durée : 10h (5 séances)

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- sensibiliser les élèves à la littérature de jeunesse ;
- faire découvrir la chaîne du livre et ses acteurs ;
- encourager les élèves à lire, écrire, créer ;
- valoriser la lecture plaisir.

Déroulement :


1^{ère} séance, le 7 novembre 2025 à la Halle aux Toiles : rendez-vous au Festival du livre de jeunesse de Rouen. Rencontre et atelier avec un illustrateur, puis visite libre du salon (durée : 3h : 1h30 d'atelier + 1h30 de visite).

2^{ème} séance, en classe : les métiers du livre. Présentation des métiers de la chaîne du livre : éditeur, maquettiste, imprimeur, diffuseur, distributeur, libraire, documentaliste et bibliothécaire, et bien sûr auteur et illustrateur (durée : 1h30).

3^{ème} séance, en classe : focus sur le travail de Séraphine Menu, éditrice et autrice jeunesse, et lectures à voix haute d'extraits de ses textes. Découverte de sa bibliographie, des thèmes abordés, échange avec les élèves (durée : 2h).

4^{ème} séance, en classe : « comment accueillir un auteur en classe ? ». Présentation et préparation d'activités en amont de la rencontre : faire dessiner ou écrire les élèves (une critique, ou une fin imaginaire par exemple), faire un portrait-robot de l'invité ou un portrait chinois, préparation d'une lecture à voix haute par les élèves.... (durée : 2h).

5^{ème} séance, en classe : rencontre avec Séraphine Menu (durée : 1h30).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

MUSIQUE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

Conservatoire à Rayonnement Régional de Rouen (CRR)

ÉVEIL MUSICAL

Niveaux concernés : CP

Capacité d'accueil : 2 classes

Durée : 3h (3 séances)

Intervenante : Sophie Penitzka, professeure de Formation musicale au CRR de Rouen

Contact : Christelle Dupuich

Christelle.DUPUICH@rouen.fr / 02 32 08 13 55

Objectifs :

- permettre aux enfants de découvrir, de façon active et ludique, l'enseignement de la formation musicale pratiqué au Conservatoire de Rouen ;
- participer à la création d'une petite pièce musicale collective.


Déroulement :

Réunion d'information et d'organisation avec les enseignant·e s en visio (durée : 40 minutes).

1^{ère} séance, à l'école : pratique corporelle reliée à l'oreille : appropriation de l'espace, déplacement, ressenti rythmique, jeux de rythmes corporels, jeux vocaux mêlant imitation et invention, apprentissage d'une chanson (durée : 1h).

2^{ème} séance, à l'école : culture musicale : audition d'œuvre(s) et une présentation d'instrument(s). Cette séance sera basée sur une pédagogie active où l'enfant sera dans une situation de pratique musicale corporelle, rythmique et vocale (durée : 1h).

3^{ème} séance commune aux 3 classes, au Conservatoire : restitution de la chanson apprise lors des séances précédentes, accompagnée musicalement par des élèves du CRR, ainsi que l'écoute d'œuvres interprétées par des professeurs et des élèves. Ce temps d'audition permettra aux enfants de découvrir des instruments et le Conservatoire (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

MUSIQUE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

Conservatoire à Rayonnement Régional de Rouen (CRR)

DÉCOUVERTE DU BASSON

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 2h30 (3 séances)

Intervenant : Vincent Legoupil, professeur de basson au CRR de Rouen

Contact : Christelle Dupuich

Christelle.DUPUICH@rouen.fr / 02 32 08 13 55

Objectifs :

- faire découvrir le basson, sa sonorité singulière et sa richesse expressive ;
- éveiller la curiosité des enfants pour un instrument peu connu ;
- sensibiliser à l'écoute musicale active à travers des extraits d'œuvres du répertoire classique et populaire ;
- comprendre les bases de la production du son (anche, souffle, vibrations, longueur de tube) ;
- offrir une première expérience de jeu instrumental adaptée à l'âge des enfants.


Déroulement :

Réunion d'information et d'organisation avec les enseignant·e·s en visio (durée : 40 minutes).

1^{ère} séance, à l'école : présentation du basson (structure, matériaux, anche, doigtés de base). Démonstration en direct des trois registres de l'instrument, écoute d'extraits choisis : Pierre et le Loup de Sergueï Prokofiev, L'Apprenti Sorcier de Paul Dukas, Schéhérazade de Rimski-Korsakov, Le Sacre du Printemps de Igor Stravinsky, Boléro de Maurice Ravel, I Like to Move It de Reel 2 Real. Échanges avec les élèves : quels sons entendent-ils ? Que leur évoquent-ils ? Introduction aux principes acoustiques simples : comment se forme le son ? Qu'est-ce qu'une anche ? Pourquoi le basson a-t-il un tube si long ? (durée : 45 minutes).

2^{ème} séance, à l'école : retour rapide sur ce qui a été vu précédemment (sous forme de jeu ou quizz oral), présentation d'un « mini-basson » et d'un fagottino, utilisation de petites anches pédagogiques pour l'essai, atelier en petits groupes : chaque enfant pourra essayer de souffler dans une anche et un basson, mise en jeu collective : reproduction de sons d'animaux, rythmes simples et temps de questions/réponses pour conclure l'intervention (durée : 45 minutes).

3^{ème} séance commune aux 3 classes, à l'Hôtel de Ville, le vendredi 06 mars à 10h : les élèves participeront à la générale publique de la méridienne « Francis Poulenc » (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

MUSIQUE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

Conservatoire à Rayonnement Régional de Rouen (CRR)

IMAGINE À SON

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes

Durée : 3h (2 séances)

Intervenants : Aude Richard Camus, professeure de clarinette au CRR de Rouen, concertiste, directrice artistique du Concours International de Clarinette

Jacques Lancelot et Volny Hostiou, professeur de tuba et serpent au CRR de Rouen, concertiste, directeur musical de l'ensemble les Mélanges.

Contact : Christelle Dupuich

Christelle.DUPUICH@rouen.fr / 02 32 08 13 55

Objectifs :


- découvrir la musique classique à travers ses instruments, et en particulier la clarinette, le serpent et le tuba, mais également par une pratique artistique ;
- développer le goût pour la musique, voire à susciter l'envie d'une pratique instrumentale.

Déroulement :

Réunion d'information et d'organisation avec les enseignant·e·s en visio (durée : 40 minutes).

1^{ère} séance, à l'école : présentation des différentes familles d'instruments et introduction de quelques éléments de physique acoustique. Cette séance est bâtie à partir de nombreuses petites expériences de physique acoustique illustrées avec différents instruments (clarinette, serpent, et tuba, mais également guitare, violon, percussion, flute traversière, flute à bec, trompette, etc.). La seconde partie de la séance est consacrée à la découverte musicale autour de canons. Qu'ils soient chantés, rythmés ou parlés, ils provoquent des boucles et des répétitions. Les élèves pourront écrire leurs propres textes, et essayer d'inventer leur propre canon. M. Hostiou et Mme Camus illustreront également sous forme de duo clarinette/Tuba ou clarinette/serpent la thématique du canon (durée : 1h30).

2^{ème} séance, à l'école : activité de production artistique. Cette séance comprend une initiation au tuba, et des séquences d'improvisation (percussions, voix, etc.), inspirée par les textes et poèmes écrits par les élèves ainsi que des dessins de partitions réalisés également par les élèves en s'inspirant de Stripsody de l'artiste Cathy Berberian. Cette séance se poursuit avec des enregistrements de samples (courtes séquences sonores) et une manipulation de ces samples à l'aide d'outils informatiques pour produire des séquences sonores construites. Samples et manipulations sont réalisées par les participants à l'aide d'un « looper ». À cette occasion, l'importance du rythme, de la diction et de la création artistique est particulièrement mise en évidence (durée : 1h30 / en ½ groupe).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

MUSIQUE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

Conservatoire à Rayonnement Régional de Rouen (CRR)

LE RYTHME ET LA VOIX

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 1 classe

Durée : 7h (7 séances)

Intervenant : Baptiste Martin, professeur de musiques de tradition orale au CRR de Rouen

Contact : Christelle Dupuich

Christelle.DUPUICH@rouen.fr / 02 32 08 13 55

Objectifs :

- découvrir des chants et rythmes traditionnels de la Havane – Cuba ;
- apprendre à jouer un rythme à l'unisson ;
- appréhender l'indépendance voix/corps.

Déroulement :


Réunion d'information et d'organisation avec les enseignant·e·s en visio (durée : 40 minutes).

1^{ère} séance, à l'école : découverte de rythme afro-cubain, claves, body rythmes et apprentissage d'un chant, travail de l'écoute, appréhension du « être ensemble » (durée : 1h).

De la 2^{ème} à la 5^{ème} séance, à l'école : création d'une représentation, chants et rythmes en groupe (durée : 4x1h).

6^{ème} séance, au Conservatoire : visite de l'établissement et restitution au Conservatoire (durée : 1h).

7^{ème} séance, au Conservatoire, le vendredi 13 février à 14h : les élèves participeront à la générale publique du concert « Au rythme d'une île » (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

MUSIQUE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

Conservatoire à Rayonnement Régional de Rouen (CRR)

SOUFFLES DE LA NATURE

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 1 classe

Durée : 8h (5 séances)

Intervenants : Sophie Lecacheur, flûtiste

Aude Richard Camus, clarinettiste

Vincent Legoupil, bassoniste

Contact : Christelle Dupuich

Christelle.DUPUICH@rouen.fr / 02 32 08 13 55

Objectifs :

- découvrir trois instruments à vent (et leurs variantes graves et aigües) ;
- sensibiliser les élèves aux questions environnementales à travers la musique ;
- développer l'écoute, la créativité, la coopération et l'expression artistique ;
- favoriser une rencontre avec des musiciens professionnels dans un cadre ludique.


Déroulement :

Réunion d'information et d'organisation avec les enseignant-e-s en visio (durée : 40 minutes).

1^{ère} séance, à l'école : rencontre musicale : présentation vivante et interactive des instruments et de leurs déclinaisons : qu'est-ce qu'un instrument à vent ? écoute comparée des instruments, jeux d'identification sonore, dialogue musical autour des éléments naturels (durée : 1h).

2^{ème} à 4^{ème} séances, à l'école : ateliers. Chaque classe participe à deux ateliers tournants, animés en petits groupes : - atelier 1 : « Forêt sonore » : fabrication d'objets sonores à partir de matériaux recyclés, inspirés de la forêt (appeaux, bâtons de pluie...)- atelier 2 : « Paysages en musique » : création de petites pièces sonores à partir d'éléments naturels : bruits d'animaux, vents, pluie, feu, rivière... avec les musiciens en soutien (durée : 3x2h).

5^{ème} séance, au Conservatoire : chaque classe présente une courte création musicale dans l'auditorium du Conservatoire, mêlant objets sonores, jeu corporel et improvisations dirigées avec les musiciens. Restitution ouverte aux familles, aux autres classes. Possibilité d'exposer des dessins, poèmes ou objets réalisés en parallèle. Répétition au préalable sur scène (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

MUSIQUE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

Conservatoire à Rayonnement Régional de Rouen (CRR)

À L'ORIGINE DU SON, LE SOUFFLE

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 1 classe

Durée : 7 heures (7 séances)

Intervenant : Pierre Rougerie, professeur de cor au Conservatoire de Rouen

Contact : Christelle Dupuich

Christelle.DUPUICH@rouen.fr / 02 32 08 13 55

Objectifs :

- découvrir un instrument méconnu, le cor, au travers de son répertoire qui va de la musique de Mozart aux musiques de films en passant par Pierre et le loup ;
- apprendre à fabriquer un son, jouer ensemble, se produire sur une scène.

Déroulement :


Réunion d'information et d'organisation avec les enseignant·e·s en visio (durée : 40 minutes).

1^{ère} séance, à l'école : découverte du cor. Les élèves pourront essayer l'instrument et comprendre comment se forme un son (rôle de l'air, la vibration). Ils apprendront à jouer ensemble grâce à des gestes/écoute (soundpainting) (durée : 1h).

2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} séance, à l'école : autour d'un conte existant, les élèves participeront à la création d'une illustration musicale avec des chansons et des sons joués à l'embouchure et au cor, des rythmes (durée : 4x1h).

6^{ème} séance, au Conservatoire : participation à un petit spectacle avec des élèves de la classe de cor (durée : 1h).

7^{ème} séance, à l'Historial Jeanne-d'Arc, le vendredi 3 avril 2026 à 10h : les élèves participeront à la générale publique de la méridienne « West side story and bis » proposée par le quintette de cuivres (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

MUSIQUE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

Conservatoire à Rayonnement Régional de Rouen (CRR)

TRAVERSO

Niveaux concernés : CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 3 heures (3 séances)

Intervenante : Aline Poirier-Dumouchel, professeure au Conservatoire de Rouen

Contact : Christelle Dupuich

Christelle.DUPUICH@rouen.fr / 02 32 08 13 55

Objectifs :

- susciter l'intérêt des élèves pour des genres musicaux différents de ceux qu'ils écoutent habituellement ;
- (re)découvrir la flûte et son évolution historique, depuis ses débuts au Moyen Âge jusqu'à sa forme moderne ;
- aborder les grandes périodes historiques : Moyen Age (chevaliers, troubadours), Renaissance (Léonard de Vinci), période baroque (Louis XIV, Versailles), en lien avec la facture des flûtes traversières anciennes qui précèdent la flûte moderne inventée au 19^e siècle.

Déroulement :


Réunion d'information et d'organisation avec les enseignant·e s en visio (durée : 40 minutes).

1^{ère} et 2^{ème} séances, à l'école : introduction au traverso et à la flûte traversière : présentation de l'instrument, de son histoire et démonstration de quelques morceaux simples. Les élèves pourront expérimenter le traverso (essais de souffle et production de sons simples) sous la supervision du professeur. Apprentissage de rythmes de base en groupe. Jeux rythmiques pour renforcer la coordination et l'écoute musicale (durée : 2x1h).

- séance n° 1 : relaxation, respiration, écoute d'une danse médiévale du 13^e siècle (Estampies royales), démonstration et essai de souffler dans l'instrument pour tous.

- séance n° 2 : respiration, souffle, jeu de rythmes sur des schémas rythmiques inspirés du médiéval. Documents d'iconographie pour observer les flûtes anciennes.

3^{ème} séance commune aux 3 classes, au Conservatoire : audition avec des grands élèves qui jouent des flûtes des quatre époques : Médiéval, Renaissance, baroque et moderne. Échange sur leur expérience musicale et sur les instruments utilisés dans le spectacle (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

ÉCRITURE ET CHANT

Niveaux concernés : CP, CE1

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 10h (10 séances)

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :


- être sensibilisé à la musicalité de la langue française et à ses jeux ;
- découvrir le processus de création d'une chanson ;
- développer ses capacités d'écoute et d'expression ;
- rencontrer et travailler avec une musicienne, accordéoniste professionnelle.

Déroulement :

1^{ère} séance, en classe : rencontre avec l'artiste Agathe Bloutin et découverte de son parcours et de son travail (durée : 1h).

2^{ème} à 9^{ème} séances, en classe : exercice de découverte de la voix, chantée/parlée. Échauffements et jeux vocaux. Écriture d'un texte à partir d'une musique originale, accompagné à l'accordéon, autour d'un thème (à définir avec les enseignants). Pratique du chant et mise en place de la chanson (durée 8x1h).

10^{ème} séance, en classe : restitution finale sous une forme à définir (durée 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

OUATE !

Niveaux concernés : CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 4 classes d'une même école

Dates : entre janvier et avril 2026, temps de présence de 4 jours consécutifs d'une même semaine d'école (lundi, mardi, jeudi, vendredi).

Durée : 3h (3 séances)

Bon à savoir : Certains extraits de séances pourront être enregistrés et réécoutés collectivement, dans l'idée d'avoir un autre point d'écoute et de concentration sur ce qu'il vient de se passer.

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :


- faire découvrir et goûter à l'écoute à très faible volume ;
- apprendre à écouter profondément et à écouter les sons qui nous entourent ;
- acquérir des notions musicales et des connaissances sur les instruments ;
- rencontrer et travailler avec un musicien professionnel.

Déroulement :

1^{ère} séance, en classe : mise en condition d'écoute à faible volume. Mini-concert de clavicorde (œuvres variées). Présentation de l'instrument. Pièce pour clavicorde et pancartes manipulées par les enfants. Discussions, questions, remarques... (durée : 1h).

2^{ème} séance, en classe : orchestre de glouglous. Expériences sonores autour de pailles en verre avec verres d'eau, découverte des différents modes de jeux, apprentissage de l'œuvre avec gestuelle de direction d'orchestre adaptée (pouvant être pratiquée par les enfants). Pièce pour clavicorde et pancartes manipulées par les enfants. Recherche et écritures de nouvelles pancartes (avec des notions sonores inventées par les enfants) (durée 1h).

3^{ème} séance, en classe : découverte sonore autour du papier et du crayon, expérimentation, apprentissage et jeu de la pièce de James Saunders With paper. Orchestre des glouglous, suite (durée 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

À LA DÉCOUVERTE DE CASSE-NOISETTE

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 5h (5 séances)

Dates : de janvier à juin 2026

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- découvrir l'Opéra Orchestre Normandie Rouen ;
- découvrir le spectacle vivant de différentes façons : rencontres artistiques, visite d'un lieu culturel, ateliers de pratique artistique, concert ;
- rencontrer les musiciens de l'Opéra Orchestre Normandie Rouen ;
- assister à la représentation d'un concert.


Déroulement :

1^{ère} séance, en janvier 2026 : visite de la chapelle Corneille (durée : 1h).

2^{ème} séance en classe, vendredi 6 février 2026 : rencontre avec des musiciens de l'Orchestre de l'Opéra de Rouen Normandie. Un binôme de musiciens de l'Orchestre se rendra dans chaque classe pour présenter Casse-Noisette, expliquer leur métier, le fonctionnement de leurs instruments et répondre aux questions des élèves (durée 1h).

3^{ème} et 4^{ème} séances, en classe, entre janvier et mars 2026 : atelier théâtral avec Sophie Caritté. Les élèves travailleront sur une scène de l'histoire de Casse-Noisette : éveil corporel, jeux théâtraux et interprétation seront au cœur de ces ateliers de pratique (durée : 2x1h).

5^{ème} séance à la chapelle Corneille, le 5 mars 2026 à 14h : le spectacle Casse-Noisette de Piotr Ilitch Tchaïkovski avec les musiciens de l'Opéra Normandie Rouen et Sophie Caritté en récitante (durée 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

LE MONDE DES TOITIPUCES

Niveaux concernés : Petite section, Moyenne section, Grande section

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 10h (10 séances)

Dates : de janvier à juin 2026

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- être sensibilisé au théâtre ;
- développer son imaginaire ainsi que sa capacité d'écoute et d'expression.

Déroulement :

1^{ère} séance, en classe : bienvenue chez les Toitipuces. Les enfants découvrent l'univers des Toitipuces : qui sont-ils ? Où vivent-ils ? Quels sont leurs rêves ? On apprend ensemble la comptine d'accueil avec des sons et des gestes amusants (durée : 1h).

2^{ème} séance, en classe : la construction du village. Chaque Toitipuce habite dans une maison différente et chacune a son propre son ! On explore des sons à l'aide d'instruments simples pour créer "la symphonie du village" (durée : 1h).

3^{ème} séance, en classe : la balade en forêt. Minipuce part à l'aventure à travers la forêt. En chemin, il entend des bruits étranges... Séance de bruitage autour des sons de la nature pour accompagner une histoire (durée : 1h).

4^{ème} séance, en classe : la chanson du vent léger. Le vent souffle doucement sur le village des Toitipuces et fait danser les feuilles... Création d'une chanson douce avec des sons soufflés et chantés pour imiter le vent (durée : 1h).

5^{ème} séance, en classe : toc toc, qui est là ? Les Toitipuces reçoivent la visite d'un mystérieux personnage ! Il faut l'accueillir avec une mélodie rythmée... Jeux de percussions pour accueillir un nouveau personnage (durée : 1h).


6^{ème} séance, en classe : on a perdu le monde des Toitipuces. Exploration de l'espace (classe, cour, nature) à la recherche de traces imaginaires laissées par les Toitipuces (durée : 1h).

7^{ème} séance, en classe : un outil magique. Imaginer son rôle dans l'univers des Toitipuces : un outil magique ? Un trésor ? Une invention oubliée ? À quoi il sert ? (durée : 1h).

8^{ème} séance, en classe : le secret des étoiles chantantes. Un soir, les Toitipuces découvrent que les étoiles leur répondent en chantant... Jeux vocaux pour expérimenter et créer une mélodie des étoiles (durée : 1h).

9^{ème} séance, en classe : des personnages émotifs. Les Toitipuces ressentent plein d'émotions : joie, surprise, peur, tendresse... Comment les exprimer ? On cherche avec les variations de la voix et des instruments à illustrer les émotions (durée : 1h).

10^{ème} séance, en classe : le grand concert des Toitipuces. C'est le jour du grand concert ! Les Toitipuces sont prêts à partager leurs chansons et leurs histoires. On retrace toutes les chansons, les histoires et les sons inventés depuis le début (durée : 1h).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

HISTOIRES À FABULER

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes d'une même école

Dates : 3^{ème} trimestre 2026

Durée : 5h (5 séances)

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- sensibiliser les élèves au processus de création d'une histoire ;
- développer leur imaginaire ainsi que leur capacité d'écoute et d'expression.

Déroulement :

1^{ère} séance, en mai 2026 : spectacle Contes 1, 2, 3, 4 d'Eugène Ionesco par la compagnie Madame, dans le cadre du festival « Curieux Printemps » (date et lieu à définir). Il s'agit de contes sans princesses ni fées, où un père raconte des histoires à sa petite fille. Le langage comme boîte à jeu, boîte à construction, créateur de mondes. Qu'est-ce que c'est, raconter des histoires ? Mentir ? Faire une blague ? Inventer pour faire rêver ? Pour s'évader ? Le spectacle serait donc un socle commun à partir duquel construire de nouvelles histoires autour du thème le merveilleux dans le quotidien/le quotidien dans le merveilleux (durée : 1h).

2^{ème} séance, en classe entière : rencontre avec les artistes Gaëlle Bidault et Jean-François Levistre, interprètes du spectacle. Premiers petits jeux « brise-glace ». Jeux d'imitation de gestes et de sons. Jeux avec les mots (donner son mot préféré et le dire de différentes façons tout en les accompagnant d'un geste, d'une attitude). Travail choral (durée : 1h).


3^{ème} séance, en classe, en demi-groupe avec un intervenant par groupe : Jeux d'improvisations et d'imagination à partir d'expressions toutes faites : « Battre la campagne », « Raconter des histoires », « Va voir ailleurs si j'y suis », « Une histoire à dormir debout », « C'est tiré par les cheveux », et ainsi de suite... Ou à partir de simples mots, pour les plus jeunes. Dans un premier temps, les enfants seront invités à choisir les expressions qui les amusent, puis à créer collectivement une histoire. Ou plusieurs, en fonction du nombre d'enfants et de la dynamique du groupe. À la manière d'un cadavre exquis, chaque enfant participera à la création de l'histoire à partir de la phrase « Il était une fois » ou « Ce matin, comme tous les matins » (durée : 1h).

4^{ème} séance, en classe, en demi-groupe avec un intervenant par groupe : s'amuser à créer des personnages et à les jouer. Puis la création, par un jeu d'improvisations, de courts dialogues qui émailleront le récit (durée : 1h).

5^{ème} séance en classe, en demi-groupe avec un intervenant par groupe : mettre en jeu le corps. Imaginer des postures en fonction de différentes situations et émotions pour créer une sorte de « BD animée » illustrant un récit (durée : 1h).

Besoins spécifiques :

Les ateliers en demi-groupe se déroulant en simultané, la mise à disposition d'une salle en plus de la salle de classe sera nécessaire. Si possible, deux salles assez grandes où l'on pourra pousser les tables et les chaises pour pouvoir évoluer dans un espace de jeu.

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

YIYI L'ENFANT AUX CHEVEUX BLANCS

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 7h30 (3 séances + spectacle)

Contact : Julie Boidin

Julie.BOIDIN@rouen.fr / 02 76 08 81 14

Objectifs :

- sensibilisation et initiation au théâtre et à la danse ;
- favoriser la rencontre entre artistes et jeunes spectateur.ices ;
- découvrir une œuvre, prendre conscience de son corps et de l'autre.


Déroulement :

1^{ère} séance, en classe : initiation au théâtre. Prise de conscience de sa voix, de sa respiration, de sa place dans l'espace. Travailler son écoute et son rapport à l'autre. Compréhension d'un texte par l'échange avec l'intervenante et la lecture de quelques extraits. Jeux d'improvisations en lien avec la pièce (durée : 2h).

2^{ème} séance, en classe : initiation à la danse. Prise de conscience de son corps et du corps de l'autre, occupation de l'espace, développer son écoute musicale, travailler en groupe en improvisant sur de la musique (durée : 2h).

3^{ème} séance, en classe : séance commune danse et théâtre. Travail à partir du texte de la pièce Yiyi l'enfant aux cheveux blancs et mise en place de quelques saynètes (durée : 2h).

4^{ème} séance, en mai 2026 : spectacle Yiyi l'enfant aux cheveux blancs par la compagnie KonfisKé(e), dans le cadre du festival « Curieux Printemps » (date et lieu à définir). Venue au spectacle + bord plateau avec les artistes. Échange sur les thématiques de la pièce, l'altérité, l'accueil d'un.e nouveau/ nouvelle élève dans sa classe. Comment communiquer lorsque l'on ne parle pas la même langue ? (durée : 1h30).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

DANSE

DCJVAI - VILLE DE ROUEN

L'étincelle, Théâtre(s) de la Ville de Rouen

ARÔME ARÔME

Niveaux concernés : CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes d'une même école

Durée : 5h (spectacle + 2 ateliers de 2h)

Contact : Céline Carpentier

Celine.CARPENTIER@rouen.fr / 02 32 83 21 73

Objectifs :

- découvrir une forme d'expression artistique du spectacle vivant : la danse ;
- se familiariser avec ses sensations olfactives et gustatives ;
- découvrir l'univers de deux mondes en apparence différents ;
- favoriser la rencontre entre artistes et jeunes spectateurs ;
- découvrir une structure culturelle : la salle Louis Juvet (L'étincelle, Théâtre(s) de la Ville de Rouen).

Déroulement :

Parcours de sensibilisation autour du spectacle-dégustation


1^{ère} séance, salle Louis Juvet, mardi 10 ou jeudi 12 mars 2026 (horaire à confirmer) : spectacle Arôme arôme de la compagnie La Grive. Au programme, nappe blanche en coton immaculé, verres à pied, service à table, délicatesse et lumière tamisée. La salle de spectacle se transforme en cabaret pour offrir un espace d'apprentissage et d'émerveillement autour de la dégustation. 4 à 5 verres seront proposés à la dégustation, la danse se module et se joue de la singularité de chacun, Prenant appui sur une phrase chorégraphique commune à chaque boisson. Dans un jeu de miroir entre le goût et la danse, les danseurs et danseuses travailleront autour des états de corps en lien direct avec les sensations olfactives et surtout gustatives. De sorte que le mouvement soit au plus proche de la bouche ! (Par exemple : sucrée, gras, lourd, amer, nerveux, acidulé, sec, pétillant, frais, minéral, floral...). C'est une expérience multisensorielle pendant laquelle est convoqué l'imaginaire du jeune spectateur à la fois actif et acteur du spectacle (durée : 1h).

2^{ème} séance, à l'école : atelier découverte de la danse avec un.e danseur.se de la compagnie La Grive (durée : 2h).

3^{ème} séance, en classe : atelier philo sur le sujet du goût avec la médiatrice de la compagnie, Anne Dourlhès-Pierre (durée : 2h).

Besoins spécifiques :

Un gymnase ou une salle de motricité (salle dédiée à l'expression corporelle mais pas une salle de classe).

 **Nouveauté :** les inscriptions aux actions écrites CTEJ devront être effectuées sur la plateforme ADAGE de l'Éducation Nationale (<https://extranet.acnormandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>) et mentionnées sur le formulaire d'inscription classique de rouen.fr.

LES PROJETS À ÉCRIRE du CTEJ

A. Les projets à écrire ouverts

Un « projet à écrire ouvert » permet aux enseignant-e-s de construire un projet artistique et culturel en partenariat avec un-e ou plusieurs artiste-e-s et dans le-s domaine-s artistique-s de leur choix.

Le projet devra comporter 15h de pratique artistique maximum et peut concerner tous les niveaux de classes de la petite section au CM2.

Vous souhaitez monter un projet dans le domaine de la danse, de la musique, du cirque, de la vidéo... Vous voulez savoir comment faire, vous recherchez un-e artiste ou une compagnie artistique : vous pouvez contacter Julie Boidin (Direction de la Culture, de la Jeunesse et de la Vie Associative de la Ville de Rouen) au 02 76 08 81 14 ou par courriel : julie.boidin@rouen.fr.

B. Les projets à écrire avec dispositif

Il s'agit de dispositifs à l'intérieur desquels les enseignant-e-s peuvent co-construire un projet avec le ou les intervenant-e-s proposé-e-s ou de leur choix.

Deux dispositifs sont proposés : « Un artiste à l'école » ; « Chorale à l'école ».

Que vous choisissiez de mener un projet à écrire ouvert ou un projet à écrire avec dispositif, les modalités pratiques sont les suivantes :

Budget :

Le budget est de 1.000€ maximum par classe, réparti ainsi :

- 900€ TTC pour la rémunération des intervenant-e-s, soit 15 heures d'intervention rémunérées à 60€ TTC de l'heure. Ce budget est consacré exclusivement à de l'action culturelle et ne peut donc pas financer l'achat de spectacle.
- 100€ maximum et si besoin, pour les frais éventuels liés au projet (matériel, billetterie, transport des élèves, etc.). Cette enveloppe sera versée directement à la coopérative de l'école via l'OCCE.

La rémunération des intervenant-e-s est effectuée directement par la Ville de Rouen.

Il est donc nécessaire de communiquer les pièces administratives suivantes :

- statuts de l'association à laquelle est rattaché-e l'intervenant-e ;
- nom du président de l'association et adresse du siège social ;
- n° SIRET et code APE ;
- RIB.

Ces pièces administratives sont à envoyer par mail à julie.boidin@rouen.fr ou par courrier : Julie Boidin, Direction de la Culture, de la Jeunesse et de la Vie Associative et de l'International de la Ville de Rouen, 27 rue Victor Hugo, 76000 Rouen.

Modalités de participation :

Les candidatures devront être enregistrées au plus tard le 19 septembre 2025, via l'application ADAGE : <https://extranet.ac-normandie.fr/mdp/redirectionhub/redirect.jsp?applicationname=vrs-adage>

(Attention, il est impératif d'enregistrer une seule candidature par classe).

Une commission déterminera les classes retenues sur la base des fiches de candidature complétées en ligne.

Un artiste à l'école

Le Shed, centre d'art contemporain de Normandie, l'école supérieure d'art et design Le Havre-Rouen (ésadhar) et la Ville de Rouen mutualisent leurs moyens et créent un programme de soutien à la création émergente dont l'objectif est d'accompagner 2 jeunes artistes, diplômé·es de l'ésadhar depuis 5 ans ou moins.

Les 2 jeunes artistes lauréats bénéficieront notamment de la mise à disposition d'un espace de travail et d'une exposition d'un mois au Shed, d'un soutien technique, d'une allocation de production et d'un budget pour conduire un projet d'éducation artistique et culturelle avec une classe d'élémentaire dans le cadre du CTEJ.

Niveaux concernés : du CP au CM2

Nombre de classes : 2

Objectifs :

- Rencontrer un artiste émergent et découvrir sa démarche et son travail
- Permettre un premier contact avec l'art contemporain
- Stimuler l'imaginaire et la créativité des élèves

Déroulement :

- 2 heures, au Shed (Maromme) : présentation de l'artiste dans son exposition au SHED / Project Room (éventuellement suivie d'une visite de l'exposition en cours, accompagnée par la personne en charge de la médiation au Shed).
- 10 heures, en classe : conduite d'ateliers de pratique artistique.

Contact : Julie Boidin : julie.boidin@rouen.fr / 02.76.08.81.14, direction de la Culture, Jeunesse, Vie associative et international – Ville de Rouen

Chorale à l'école

Niveaux concernés : de la PS au CM2

Objectifs :

- Initier les élèves au chant choral ;
- Travailler avec un·e intervenant·e professionnel·le ;
- Développer des aptitudes liées au chant : écoute, concentration, tenue ;
- Participer à un projet collectif.

Déroulement :

Le projet consiste à choisir un répertoire (en fonction d'une thématique, du projet d'école, etc.), à initier les élèves aux techniques du chant choral et à répéter jusqu'à la valorisation du projet lors d'un concert.

La classe est accompagnée par un·e intervenant·e professionnel·le, conseillé·e, si besoin, par la conseillère pédagogique en éducation musicale.

Le déroulé du projet est le suivant :

- Rencontre enseignant·e / intervenant·e pour le montage du projet ;
- Séances en classe avec l'intervenant·e ;
- Valorisation possible en mai/juin dans le cadre de la manifestation « Éclats de Voix ».

Au total, 15h d'intervention sont prévues.

Contact : Virginie Lenne : virginie.lenne@ac-rouen.fr / 02.32.08.97.87, DSDEN 76

Transition écologique

L'ART DE TRIER

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2

Capacité d'accueil : 2 classes

Durée : 1 séance de 3h + 4 séances d'1h30

Périodes : Période 1, Période 2, Période 3, Période 4

Contact : Camille Becquet

Camille.BECQUET@rouen.fr / 0276088909

Objectifs :

- Sensibiliser les enfants à la protection de l'environnement et aux gestes écocitoyens.
- Développer la créativité des enfants autour du tri et de la réutilisation des déchets.
- Accompagner cette action par le renforcement ou la mise en place de la collecte des papiers et emballages dans toute la structure.

Déroulement :

Une séance de sensibilisation au tri et au recyclage des déchets, sous la forme d'ateliers ludiques sera réalisée par les assistants de communication de proximité du SMÉDAR en lien avec l'enseignant.

Une collecte de déchets recyclables en vue de réaliser 4 séances de création encadrées par un plasticien, permettant de mettre en valeur de façon artistique le tri des déchets recyclables.

La valorisation du travail sous la forme d'une exposition.

L'ÉCOLE DU DEHORS

Niveaux concernés : Petite section, Moyenne section, Grande section, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 5 classes

Durée : 1 demi-journée

Périodes : Période 2, Période 3, Période 4

Contact : Camille Becquet

Camille.BECQUET@rouen.fr / 0276088909

Objectifs :

- Permettre aux élèves de fréquenter les espaces naturels proches de l'école.
- Ancrer les apprentissages naturalistes des enfants dans le réel.
- Développer une connexion avec la nature.
- Créer du lien pour modifier les comportements de manière durable.
- Appliquer les notions de connaissance et de protection de la biodiversité à d'autres espaces (cours renaturées, espaces publics, espaces naturels...)

Déroulement :

Le CEN Normandie met à disposition ses compétences en « connexion à la nature » et en pédagogie perceptive afin d'organiser et d'accompagner les changements d'apprentissage pour les classes de tous niveaux.

La connexion à la nature est une approche sensible de l'activité au contact des espaces naturels. Elle se construit à partir de situations simples habituellement proposées par les éducateurs (construction de cabanes, promenades, contemplation de paysages, jeux dans la rivière ou dans les campagnes, jardinage, rencontres avec des passionnés de nature, etc.) et enrichies par des techniques issues de la pédagogie de la perception (temps méditatifs, apprendre à ressentir, exploration de ses sens, etc.).

Les animations auront lieu sur le site de la Côte Sainte Catherine.

DÉCOUVRIR LA NATURE

Niveaux concernés : Petite section, Moyenne section, Grande section, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes de maternelles et 3 classes d'élémentaires

Durée : 1 séance de 1h30 à 2h30 pour les maternelles et 2 séances de 1h30 à 2h30 pour les élémentaires

Périodes : Période 2, Période 3, Période 4

Contact : Camille Becquet

Camille.BECQUET@rouen.fr / 0276088909

Objectifs :

- développer les sens du toucher (découvrir des textures variées), de l'observation, de l'ouïe et de l'odorat
- attiser la curiosité
- favoriser la réflexion
- comprendre la différence entre le naturel et le non naturel
- distinguer le vivant du non-vivant
- reconnaître et décrire les matières
- découvrir le cycle que constituent la naissance, la croissance et la mort
- relier les manifestations de la vie animale et végétale à des grandes fonctions (croissance, nutrition, locomotion, reproduction)
- apprendre à respecter la nature et manipuler le vivant avec précaution.

Déroulement :

Pour les maternelles, l'animation sera à choisir parmi les thèmes suivants :

- Découverte sensorielle de la nature
- La vie des arbres
- Découverte de la petite faune de la litière
- Enquête sur les traces et indices d'animaux
- Découverte du monde des oiseaux
- Drôles d'insectes
- Découverte sensorielle des oiseaux dans leurs milieux
- Les stratégies des oiseaux à l'automne
- La migration des oiseaux
- Les rapaces nocturnes
- Les hirondelles
- La vie terrestre dans le sol
- A la découverte de la forêt et ses habitants
- La vie des animaux à l'automne
- La vie aquatique dans la mare
- Reproduction et croissance des oiseaux
- Ateliers manuels pour aider les oiseaux
- A la découverte des insectes

- La vie des plantes au Printemps
- Les stratégies d'adaptation des plantes en hiver
- La planète face au dérèglement climatique

Pour les élémentaires, deux animations, une en extérieur et une en intérieur seront choisies parmi les thèmes suivants :

- Découverte sensorielle des oiseaux dans leurs milieux
- Les stratégies des oiseaux à l'automne
- La migration des oiseaux
- Les rapaces nocturnes
- Les hirondelles
- La vie terrestre dans le sol
- A la découverte de la forêt et ses habitants
- La vie des animaux à l'automne
- La vie aquatique dans la mare
- Reproduction et croissance des oiseaux
- Ateliers manuels pour aider les oiseaux
- A la découverte des insectes
- La vie des plantes au Printemps
- Les stratégies d'adaptation des plantes en hiver
- La planète face au dérèglement climatique

NUMÉVILLE

Niveaux concernés : CM1, CM2

Capacité d'accueil : 10 classes

Périodes : Période 2, Période 3, Période 4

Intervenants : Agents de la DSIN

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Sensibiliser les enfants au numérique responsable
- Inviter à une prise de conscience dès le plus jeune âge
- Permettre une mise en perspective de ses propres usages
- Responsabiliser les enfants
- Créer du dialogue intergénérationnel notamment avec les parents

Le projet Numéville est un jeu éducatif conçu pour sensibiliser les jeunes aux enjeux du numérique responsable. Il repose sur un jeu de plateau et des contenus numériques en ligne, visant à éveiller la conscience des jeunes sur les impacts du numérique, notamment en matière de cyberharcèlement, désinformation, dépendance aux écrans et empreinte environnementale.

Déroulement :

- Séance 1 : Intervention en classe de sensibilisation au numérique responsable et de présentation du projet et du jeu Numéville
- Séance 2 : Visite de l'exposition "Intelligence Artificielle" présente à l'Atrium de Rouen à partir de février 2026 jusqu'en octobre 2027
- Séance 3 : Intervention en classe pour faire un bilan d'étape et définir un défi numérique responsable au sein de l'école ou de la classe et sa valorisation

DES ÊTRES VIVANTS, DANS UN ÉCOSYSTÈME ET LEUR PROTECTION

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 4 classes

Durée : 2h

Périodes : Période 3, Période 4

Contact : Camille Becquet

Camille.BECQUET@rouen.fr / 0276088909

Objectifs :

- Développer la connaissance de la biodiversité pour mieux la protéger.
- Appliquer les notions de connaissance et de protection de la biodiversité à d'autres espaces (cours renaturées, espaces publics, espaces naturels...)

Déroulement :

La classe partagée en 3 groupes découvrira en rotation :

- Le rucher : Faut-il avoir peur des abeilles ? Non mais quel comportement à avoir ? Comprendre la pollinisation : utilité de l'abeille mellifère, des abeilles solitaires et autres insectes. Comprendre l'organisation de la ruche : les habitants de la ruche et leurs rôles Découvrir une année d'apiculture : l'équipement de l'apiculteur (les élèves pourront revêtir un équipement spécial enfants), les soins aux abeilles, les produits de la ruche (présentation et dégustation)
- Le verger : Les différentes variétés de fruitiers : Aspect géologique, climat, Comment les reconnaître ? Une année de travaux au verger, les étapes au cours des saisons : Plantations, Taille (démonstration), Greffage (démonstration). Protection contre les insectes ravageurs, Récolte et utilisation des fruits (dégustation),
- La biodiversité : Comprendre la notion de biodiversité Découvrir la richesse d'un bien commun concernant la nature au sein d'un quartier L'interaction entre les éléments de l'environnement du quartier : bois, plaine où est planté le verger, jardins, rucher. Comment respecter le monde vivant plantes et animaux ? Techniques alternatives à l'usage des produits phytosanitaires. Comprendre les conséquences des actions humaines : gestion des déchets, de l'eau, ...

ANIMACONTES

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 3 séances

Périodes : Période 2, Période 3, Période 4

Contact : Camille Becquet

Camille.BECQUET@rouen.fr / 0276088909

Objectifs :

- Sensibiliser les enfants au bien-être animal et au respect de la nature.
- Offrir un moment de détente et de partage.
- Communiquer des informations ludiques sur les animaux présentés.
- Faire découvrir l'univers du conte.
- Aborder des sujets tels que le contrôle de ses émotions et son énergie mais aussi l'empathie, la confiance en soi à travers le conte et la relation à l'animal.

Déroulement :

Les contes

Chaque animal présenté : Chien, furet, lapin, chèvre est associé à un conte, traditionnel, d'auteur ou notre propre création. Ces contes sont l'occasion d'aborder des sujets de la vie comme l'hyper activité, le contrôle de ses émotions, la séparation, le deuil, le handicap, la confiance en soi. A travers la métaphore de l'animal, l'enfant pourra s'identifier. Le conte a une fonction thérapeutique et cathartique en soi. Nous utiliserons également des contes randonnés où l'enfant pourra participer et travailler sa mémoire.

Les animaux

Les animaux seront présents tout au long des séances. Après le conte, les enfants pourront être en interaction avec le héros de l'histoire. Exemple : Croods le chien. Notre chien est une boule d'amour qui sera heureux de recevoir mille et une caresses. Nous poserons des questions quant aux connaissances des enfants sur l'animal en question. Ils auront aussi à remplir un QCM ludique, qu'ils garderont, ce qui leur permettra de mieux retenir ce qu'ils auront appris. Les professeurs des écoles pourront s'en servir comme support.

S'APPROPRIER LA COUR RENATURÉE

Niveaux concernés : Petite section, Moyenne section, Grande section, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 3 classes

Durée : 3 séances de 3h

Périodes : Période 2, Période 3, Période 4

Contact : Camille Becquet

Camille.BECQUET@rouen.fr / 0276088909

Objectifs :

- Ancrer les apprentissages naturalistes des enfants dans un environnement proche.
- Développer une connexion avec la nature.
- Créer du lien pour modifier les comportements de manière durable.
- Appliquer les notions de connaissance et de protection de la biodiversité aux cours renaturées.
- Valoriser et permettre l'appropriation par les élèves des cours renaturées.
- Développer une connexion avec la nature.
- Créer du lien pour modifier les comportements de manière durable.
- Appliquer les notions de connaissance et de protection de la biodiversité aux cours renaturées.
- Valoriser et permettre l'appropriation par les élèves des cours renaturées.
- Créer du lien pour modifier les comportements de manière durable.
- Appliquer les notions de connaissance et de protection de la biodiversité aux cours renaturées.
- Valoriser et permettre l'appropriation par les élèves des cours renaturées.
- Appliquer les notions de connaissance et de protection de la biodiversité aux cours renaturées.
- Valoriser et permettre l'appropriation par les élèves des cours renaturées.
- Valoriser et permettre l'appropriation par les élèves des cours renaturées.

Déroulement :

1) Connaître les arbres de la cour (à chaque séance) :

Dessin d'un arbre choisi par la classe au fil des saisons et observation des différences.

Cycle 1 peinture , cycle2-3 dessin avec plus ou moins de détails naturalistes.

Identification des arbres de la cour grâce à des clefs de détermination simples et adaptées à la saison (bourgeons, feuilles, écorce).

Cycle 3 prolongement sur les fonctions de chaque organe et photosynthèse.

2) La nature ordinaire dans la cour :

- Séance 1 hiver (janvier - début février): Reconnaître les graines que l'on trouve dans la cour (des graines supplémentaires pourront être apportées par l'animateur.)
- Séance 2 hiver (fin février - mars): découvertes des oiseaux communs observables dans la cour et en ville.
- Séance 3 printemps (mai-juin): Les petites bêtes de la cour (vivarium apporté par l'animateur si nécessaire).

Cycle 1 collecte, tri et identification de graines grâce à des clefs de détermination adaptées à l'âge.

Cycle 2-3 collecte, identification de graines grâce à des clef de détermination. Compréhension des techniques de dispersion et interdépendance des êtres vivants par la mise en situation.

Fabrication de mangeoires.

- Séance 2 hiver (fin février - mars): découvertes des oiseaux communs observables dans la cour et en ville.
- Séance 3 printemps (mai-juin): Les petites bêtes de la cour (vivarium apporté par l'animateur si nécessaire).

Cycle 1 approche ludique pour découvrir 3 ou 4 oiseaux communs et compréhension des besoins des oiseaux en hiver.

Cycle 2-3 pédagogie d'enquête pour découvrir les oiseaux communs observables dans la cour et de leurs besoins en hiver.

Fabrication de nichoirs.

- Séance 3 printemps (mai-juin): Les petites bêtes de la cour (vivarium apporté par l'animateur si nécessaire).

Cycle 1 capture et observation de lombrics et autres décomposeurs, approche sensorielle et mise en situation pour comprendre le rôle des décomposeurs.

Cycle 2-3 prolongement études des caractéristiques des êtres vivants et mise en situation pour comprendre le rôle des décomposeurs.

Aménagement d'une zone favorable aux décomposeurs ou mise en place d'un système de compostage.

3) Lecture d'un album de littérature de jeunesse en lien avec la saison et le programme de la journée.

Prévention/Santé

MARVIN, À QUOI ON JOUE ?

Niveaux concernés : Petite section, Moyenne section, Grande section

Capacité d'accueil : 2 classes

Durée : 2 séances d'1 heure

Intervenantes : Claire Cornet

Émilienne Kontchou

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Prévenir la violence en général et la violence sexuelle en particulier
- Sensibiliser les enfants au respect dû au corps de soi et des autres, à la notion de secret et de consentement, et à l'importance de parler à des personnes de confiance, à travers le jeu Marvin, à quoi on joue ? conçu par la Fondation Marie-Vincent pour les enfants de 0 à 5 ans.

Déroulement :

- Séance 1 : Jeu Marvin, à quoi on joue ? avec pour message clef : "La violence n'est pas un jeu"
- Séance 2 : Jeu Marvin, à quoi on joue ? avec pour message clef : "Il n'y a pas de parties intimes dans un jeu"

Chaque séance dure entre 30 min et 60 min suivant les capacités de concentration et l'intérêt des enfants. C'est un jeu qui allie réflexion, choix et motricité. Des actions sont proposées aux enfants. A eux de dire si c'est un jeu ou non. Aux intervenants de les féliciter ou de les corriger si nécessaire. Si et seulement si c'est un jeu, les enfants sont invités à réaliser l'action tous ensemble, les intervenants aussi.

JEUX DE SOCIÉTÉ DE PRÉVENTION

Niveaux concernés : CP, CE1, CE2, CM1, CM2

Capacité d'accueil : 2 classes

Durée : 5 séances d'1 heure

Intervenantes : Claire Cornet

Émilienne Kontchou

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Prévenir la violence en général et les violences sexistes et sexuelles en particulier
- Sensibiliser les enfants aux relations égalitaires entre filles et garçons, au respect dû au corps de soi et des autres, aux notions de secret et de consentement, à l'importance d'identifier et d'exprimer ses émotions, ainsi qu'à l'importance d'identifier et de parler à des personnes de confiance, le tout à travers des jeux de société.

Déroulement :

- Séance 1 : Jeu Non mais Genre !
- Séance 2 : Jeu L'Arc-en-ciel des émotions
- Séance 3 : Jeu Le Loto du consentement
- Séance 4 : Jeu Chuut... ! C'est un secret
- Séance 5 : Jeu Improsocial

Chaque séance dure entre 30 min et 60 min suivant les capacités de concentration et l'intérêt des enfants. La 5e séance est une séance bilan avec des improvisations théâtrales qui seront réalisées par les enfants.

Accueil du mercredi

Vivre ensemble

FAIS-MOI UN SIGNE

Niveaux concernés : Maternelle, Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 12 enfants maximum

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances

Intervenante : Gwendoline Bérenger

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

Sensibiliser aux handicaps et initier les enfants à la langue des signes, leur faire découvrir l'importance et l'utilité de la communication non verbale et leur faire apprendre les bases de la langue des signes au travers de jeux.

Déroulement :

Animations thématiques possibles, jeux adaptés aux âges des participants.

Dès 4 ans : comptines, chansons, contes bilingues, activités manuelles créatrices, jeux d'extérieurs ou d'expression corporelle, jeux collaboratifs possibles.

Dès 6 ans, les enfants pourront réaliser un projet de clip vidéo d'une chanson en langue des signes. (Montage réalisé par l'association, ou bien une fresque pour leur établissement.

Dès 8 ans, les enfants pourront expérimenter en petits groupes une mise en situation de « surdité à l'école » pour mieux comprendre les difficultés des enfants sourds en classe.

Programmation précise à déterminer avec l'équipe pédagogique de la structure pour s'adapter aux attentes et besoins.

Besoins spécifiques :

Matériel : Jeux de sociétés bilingues, ordinateurs, caméra et autres supports pédagogiques fournis par l'association.

Activités Physiques et Sportives - A.P.S

KIDISCHOOL

Niveaux concernés : Maternelle, Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 15 enfants

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances

Intervenant : Marc Vierling

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

A travers l'utilisation d'activités multiples (jeux athlétiques, jeux d'équilibre, jeux de motricité, jeux d'opposition, jeux de raquette et jeux de ballons), le « Kidischool » cherche à développer la motricité et la sociabilisation de l'enfant. Cette activité s'inscrit aussi dans l'axe vivre ensemble par sa pratique mixte et ses objectifs pédagogiques :

- Inscrire la pratique des activités physiques et sportives comme facteur de santé et de bien-être
- Donner aux enfants une culture de la santé grâce à la pratique d'activités physiques et sportives
- Faire la preuve par la méthode des tests de l'évolution positive de la forme physique grâce à la pratique sportive.

Déroulement :

Suivant l'activité choisie, différentes situations seront mises en place afin de faire progresser l'enfant dans les champs d'apprentissage :

Champ 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.

Utiliser sa main d'adresse, son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.

Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.

Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.

Respecter les règles de sécurité.

Champ 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés.

Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.

S'engager sans appréhension pour se déplacer

Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.

Respecter les règles essentielles de sécurité.

Reconnaître une situation à risque.

Champ 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.

S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.

Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.
Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.

Champ 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel.
Rechercher le gain de jeu, de la rencontre.
Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
Accepter l'opposition et la coopération.
S'adapter aux actions d'un adversaire.
S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

TAEKWONDO

Niveaux concernés : Maternelle, Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 15 enfants

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances de 45 min à 1h

Intervenant : Liberto Matos

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Permettre à tous de découvrir et de pratiquer le taekwondo,
- Rendre la pratique ludique par le jeu d'opposition,
- Transmettre les valeurs de notre sport, le respect de soi, d'autrui,
- Travailler sur le lien social, la coopération et la mixité ,
- Initiation et découverte de l'art martial Coréen Taekwondo,
- Transmettre et s'approprier les valeurs morales et sportives du taekwondo, le respect des règles, l'estime de soi, le rapport aux autres,
- Sensibiliser sur le lien social.

Déroulement :

L'évolution des séances pédagogiques sera planifiée de manière progressive afin de favoriser une meilleure compréhension et maîtrise des techniques. Les enfants auront l'opportunité de s'auto-évaluer après chaque séance. La dernière séance sera dédiée à la mise en situation des enfants, les plaçant dans les rôles d'arbitre et d'officiel de table. Par l'intermédiaire des valeurs du Taekwondo et ses aspects sportifs découverte de l'histoire d'un pays et de sa culture.

Besoins spécifiques :

Espace sécurisé (tapis)

ÉCHEC ET MAT

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 15 enfants

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances

Intervenant : Nicolas Véniat

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Faire connaître le jeu d'échecs au plus grand nombre d'enfants possible.
- Apprendre aux élèves le déplacement des pièces.
- Réussir à faire une partie complète.
- La pratique du jeu d'échecs à aussi pour objectif de développer l'attention et la concentration, le jugement, la planification, la responsabilité individuelle ainsi que la mémoire.

Déroulement :

Le matériel nécessaire (échiquier mural, échiquier plus pièces) est ramené par l'intervenant

1ère Séance : découverte de l'échiquier et déplacement des pièces

2ème séance : But du jeu (découverte échecs plus échecs et mat)

3ème séance : valeur des pièces plus roque

4ème séance : principe des ouvertures

5ème séance : cours sur la fourchette

6ème séance : partie ludique commenté

7ème séance : petit tournoi

Art et cultures - CTEJ

ROUEN : PASSÉ, PRÉSENT, FUTUR

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : 10 à 12 enfants de CM1 / CM2

Dates :

- le premier groupe travaille sur le passé entre janvier et février : les 7, 14, 21, 28 janvier, 4, 11 février
- le deuxième sur le présent entre mars et avril : les 4, 11, 18, 25 mars, 1, 8 avril
- le troisième sur le futur entre mai et juin : les 29 avril, 6, 13, 20, 27 mai, 3 juin De 9h30 à 11h30 et de 14h à 16h.

Durée : 6 séances de 2 x 2 heures pour un même groupe (matin 2h, après-midi 2h)

Intervenant : Michaël Leclère

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

Un projet de série

Dans le cadre du dispositif d'éducation aux images national Passeurs d'images, Normandie images propose à de jeunes rouennais de réaliser une mini-série sur leur ville. L'atelier de réalisation se déroulera sur 3 sessions de 6 séances avec 3 centres de loisirs différents. Chaque structure participera à la réalisation d'un épisode d'une série documentaire où la ville de Rouen sera explorée sous trois angles : ce qu'elle a été, ce qu'elle est aujourd'hui et ce qu'elle pourrait devenir. Chaque épisode reposera sur un dialogue entre générations et une rencontre avec un acteur local. Les épisodes dureront de 6 à 8 minutes, mêlant interviews, captations urbaines et mises en scène créatives.

Objectifs :

- Découvrir et prendre part aux différentes étapes de réalisation d'une série, de l'écriture au tournage -
- Participer à une œuvre collective -
- Prendre part à une démarche citoyenne et favoriser le vivre ensemble -
- Renforcer la place des enfants sur leur territoire en leur proposant de s'impliquer dans un projet culturel et éducatif -
- Valoriser les participants lors de l'atelier et lors de sa valorisation finale
- Participer à une œuvre collective -
- Prendre part à une démarche citoyenne et favoriser le vivre ensemble -
- Renforcer la place des enfants sur leur territoire en leur proposant de s'impliquer dans un projet culturel et éducatif -
- Valoriser les participants lors de l'atelier et lors de sa valorisation finale
- Prendre part à une démarche citoyenne et favoriser le vivre ensemble -
- Renforcer la place des enfants sur leur territoire en leur proposant de s'impliquer dans un projet culturel et éducatif -
- Valoriser les participants lors de l'atelier et lors de sa valorisation finale
- Valoriser les participants lors de l'atelier et lors de sa valorisation finale

Déroulement :

Approche narrative :

Passé –

Nous pourrions dans un premier temps emmener les enfants à la rencontre d'un historien qui leur ferait visiter une partie de la ville. L'approche serait filmée tel un documentaire auquel les jeunes participeraient en tant qu'assistants techniques à tour de rôle. Ce sera l'occasion pour eux d'affûter leur regard par le prisme de la caméra sur l'architecture. Nous ferons également un travail de recherche grâce au fond d'archives amateurs de Normandie Images qui pourra agrémenter le montage. Il serait intéressant également dans une approche intra-générationnelle de créer une rencontre filmée entre des personnes âgées (pourquoi pas d'une association) afin d'obtenir une narration plus étoffée. Il résultera de tout ce travail un premier épisode documenté sur un Rouen du passé.

Présent –

Toujours dans cette optique documentée, nous pourrions emmener les jeunes à la rencontre d'un urbaniste de la ville afin qu'il offre une autre perspective que celle abordée dans l'épisode précédent. Toujours avec quelques jeunes qui seront devant et derrière la caméra, nous partirons à la rencontre des commerçants locaux et des acteurs associatifs qui offriront l'interview de leur expérience de vie au sein de la ville. Le Rouen actuel devient alors le sujet de cet épisode.

Futur –

Nous pourrions emmener les enfants à la rencontre d'un architecte pour l'aspect documenté. En revanche cet épisode ferait plus appel à l'imaginaire des enfants avec une création d'espaces, de croquis de la ville qu'ils désiraient voir. Nous pourrions notamment les emmener à la rencontre d'un artiste ou un professeur des beaux-arts (tout du moins un intervenant artistique académique) afin de les accompagner dans le trait de leurs esquisses. Les enfants participeraient à l'écriture de leur série, les épisodes correspondront aux idées apportées par les enfants.

Valorisation

Dans une structure municipale, invitation des enfants, des familles,...

Pourquoi c'est intéressant ?

- Les enfants deviennent acteurs de leur ville.
- En confrontant différentes générations et en faisant de nouvelles rencontres, ils ouvrent leur regard et aiguisent leur curiosité.
- Le projet ancre leur créativité dans une réalité tangible, avec des perspectives concrètes.
- Les enfants participent à la réalisation d'une série par le "faire" et de façon ludique.
- Leur série est donnée à voir à un public.

CRÉONS NOTRE JEU DE SOCIÉTÉ !

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 12 enfants maximum

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 heures

Bon à savoir : L'intervenante apportera le matériel et les enfants seront invités à contribuer à ramener leurs propres objets, papiers et / ou tissus recyclés.

Intervenante : Zélie Doffémont

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Cet atelier a pour but de favoriser l'échange et l'écoute entre tous, d'imaginer et de développer un projet commun où chacun partage ses idées et son savoir-faire. Mélanger dessins et constructions des diverses pièces du jeu (cartes, plateau, décors, pions...) avec des objets du quotidien recyclés.
- Cet atelier vise à renforcer la cohésion entre les enfants tout en leur offrant une expérience ludique et éducative.

Déroulement :

- Introduction (15 min) : Présentation de l'atelier et ses objectifs.
- Brainstorming (45 min) : Temps d'échange et partage d'idées sur la création du jeu de société. Répartition des groupes de travail.
- Création du jeu (4h) : Chaque groupe conçoit une partie du jeu. Encourager les échanges d'idées entre les groupes et valoriser les contributions de chaque enfant.
- Conclusion et jeu (1h) : Récapitulatif des apprentissages sur le recyclage, l'égalité et le respect. Invitation à jouer au jeu tous ensemble.

ETRE SOI - AUTO PORTRAIT

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 12 enfants maximum de CM1/CM2

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances de 2 heures

Intervenante : Magali Suire

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Rencontrer une œuvre, un artiste et appréhender la notion de démarche artistique
- Connaître des œuvres de référence sur l'autoportrait
- Se sensibiliser à l'histoire de l'art, chronologie, courant et mouvement, technique
- Développer son propre langage plastique et visuel
- Expérimenter une technique artistique : dessin, collage, 3D, etc.
- Valoriser les enfants et les sensibiliser au droit à la différence à travers la réalisation de son autoportrait

Déroulement :

Séance 1 : (objectif : Rencontrer une œuvre, un artiste et appréhender la notion de démarche artistique)
Présentation et interconnaissance avec l'artiste, présentation de l'installation "1986-2021 et après" et de la démarche artistique de l'artiste, notamment son langage graphique autour du motif rayé.

Séance 2 : (objectif : Connaître des œuvres de référence sur l'autoportrait et appréhender différents courants)

L'artiste sensibilisera les enfants à différents courants et forme d'art (figuratif, abstrait, symbolique mais aussi, dessin, peinture, sculpture, photo) ainsi qu'à la notion d'autoportrait en faisant le parallèle avec les selfies. Elle présentera différentes reproductions d'autoportraits célèbres dans l'histoire de l'art. Ces reproductions prendront la forme de passe-tête, pour le côté ludique. En fin de la séance, les enfants seront invités à reconstituer la frise chronologique des œuvres, l'occasion d'apprendre de manière dynamique. L'objectif de cette séance est de leur donner des pistes de réflexion pour concevoir leur propre autoportrait.

Séance 3 : (objectif : déterminer les éléments de son autoportrait)

Lors de cette séance, chaque enfant prendra un temps de réflexion pour déterminer les éléments de son autoportrait: goût, émotion, intérêt, chose importante pour lui.

Séance 4 à 6 : (objectif : Expérimenter une technique artistique et développer son propre langage plastique et visuel)

Les 3 séances suivantes seront consacrées à l'expérimentation et la réalisation d'autoportrait. Au préalable les enfants seront invités à ramener des objets, photos, images, matières qui leur correspondent ou qu'ils apprécient. L'artiste aura également pris le soin de ramener des objets, magazine, image, etc. Durant ces trois séances, chaque enfant créera son autoportrait. Il pourra expérimenter différentes techniques, dessin, collage, sculpture à l'aide de pistolet à colle et peinture.

Dernière séance

La dernière séance permettra à chaque enfant de venir présenter son autoportrait s'il le souhaite en adoptant une trame, titre, nom d'artiste, dimension, intention artistique, choix des techniques.

Besoins spécifiques :

Lors des séances 4-5-6, prise électrique pour les pistolets à colle, point d'eau (si possible) et espace de stockage pour pouvoir retravailler sur les œuvres d'une séance à l'autre.

FAIRE DES FILMS, UNE AVENTURE COLLECTIVE

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 12 enfants maximum

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances de 2 heures

Intervenante : Marie-Charlotte Bonamy

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

Le parcours « faire des films, une aventure collective » a pour but de permettre aux enfants, de s'initier à la création cinématographique en réalisant ensemble un court-métrage. Le projet commence avec le visionnage et l'analyse d'extraits de films afin de faire découvrir aux enfants le langage cinématographique et la construction d'une histoire. Puis il se poursuit avec des exercices pratiques devant et derrière la caméra. A partir d'un thème, le groupe imaginera un court-métrage. De l'idée de scénario au montage, en passant par l'écriture, les prises de vue, de son et montage, le groupe découvre, en faisant, les étapes de fabrication d'un film.

- Expérimenter la réalisation d'un court métrage
- Découvrir les bases du langage cinématographique et l'univers du 7ème art
- Acquérir des compétences techniques et des savoir-faire dans les outils numériques et le cinéma
- Imaginer et raconter une histoire collectivement

Déroulement :

DÉROULÉ VERSION COURTE – 6/7 séances – Période 2 et 3

Séance 1 : Découverte

A partir d'extraits de films, nous aborderons l'histoire du cinéma et son vocabulaire. Puis nous réaliserons des exercices ludiques afin de nous familiariser avec le matériel de tournage (caméra, micro, lumières...). Chacun leur tour les enfants passeront devant et derrière la caméra. En fin de séance, j'expliquerai aux enfants ce qu'est le droit à l'image.

Séance 2 : Écriture de scénario

Après avoir débattu du sujet/thème du film, nous imaginerons ensemble une histoire faisable et réaliste qui motive l'ensemble du groupe. Nous écrirons notre scénario sous forme d'un story-board (un scénario illustré) afin de faciliter la préparation du tournage. Ainsi même des CP ou CE1 qui ne maîtrisent pas très bien l'écriture pourront participer à cette étape.

Séance 3 : Répétitions et essais

Une séance pour s'entraîner et se préparer : nous répéterons nos textes et testerons nos scènes. Des prises de vues et de sons d'essais seront réalisées par l'équipe technique et permettront aux acteurs et aux actrices d'évaluer leur prestation et de les améliorer si besoin. Des accessoires et costumes seront mis à disposition des acteurs et actrices.

Séance 4 : Tournage

Le grand moment est arrivé. «Silence plateau, moteur camera , action...» Nous débuterons le tournage des scènes de notre court-métrage. Un visionnage des scènes réalisées sera fait en fin de séance pour décider des scènes à garder ou à refaire.

Séance 5 : Le montage

Nous visionnerons en équipe les scènes tournées, et nous choisirons celles que nous préférons. Nous pourrions refaire les scènes ratées. A partir des scènes choisies, je ferais découvrir aux enfants les bases du montage (en vidéo projection). Nous apprendrons à couper les vidéos, créer les textes et génériques, ajouter les bruitages et la bande-son : c'est la postproduction. Dans la semaine suivante, je finaliserais le montage en HD

Séance 6 : Séance de cinéma et bilan collectif

Les enfants auront la primeur de découvrir leur film lors d'une séance spéciale, nous en profiterons pour faire un bilan de leur expérience.

Valorisation :

En accord avec le/la référent.e périscolaire, le film tourné et monté pourra être présenté aux autres enfants du centre de loisirs lors d'une projection spéciale, afin de valoriser le merveilleux travail réalisé par l'équipe cinéma .

DÉROULÉ VERSION LONGUE – 9 séances – Période 4

Cette version du projet intègre une partie création des décors et accessoires du film.

Séance 1 : Découverte

A partir d'extraits de films, nous aborderons l'histoire du cinéma et son vocabulaire. Puis nous réaliserons des exercices ludiques afin de nous familiariser avec le matériel de tournage (caméra, micro, lumières...). Chacun leur tour les enfants passeront devant et derrière la caméra. En fin de séance, j'expliquerai aux enfants ce qu'est le droit à l'image.

Séance 2 : Écriture de scénario

Après avoir débattu du sujet/thème du film , nous imaginerons ensemble une histoire faisable et réaliste qui motive l'ensemble du groupe. Nous écrirons notre scénario sous forme d'un story-board (un scénario illustré) afin de faciliter la préparation du tournage. Ainsi même des CP ou CE1 qui ne maîtrisent pas très bien l'écriture pourront participer à cette étape.

Séance 3 : Création des décors, accessoires et costumes

Lors de cette séance, nous finaliserons notre story-board et nous fabriquerons les accessoires, décors et costumes nécessaires au bon déroulé de notre film (du carton, de la peinture et du tissu seront mis à disposition des enfants).

Séance 4 : Création des décors, accessoires et costumes

Nous terminerons la fabrication de nos décors, accessoires et costumes. Nous élaborerons le cahier de tournage et nous nous répartirons les rôles.

Séance 5 : Répétitions et essais

Une séance pour s'entraîner et se préparer : nous répéterons nos textes et nous testerons nos scènes. Des prises de vues et de sons d'essais seront réalisées par l'équipe technique et permettront aux acteurs et aux actrices d'évaluer leur prestation et de les améliorer si besoin.

Séance 6 : Tournage

Le grand moment est arrivé. «Silence plateau, moteur camera , action...». Nous débuterons le tournage des scènes de notre court-métrage. Un visionnage des scènes réalisées sera fait en fin de séance pour décider des scènes à garder ou à refaire.

Séance 7 : Tournage

Deuxième séance consacrée au tournage de notre court métrage.

Séance 8 : Le montage

Nous visionnerons en équipe les scènes tournées, et nous choisirons celles que nous préférons. A partir des scènes choisies, je ferais découvrir aux enfants les bases du montage (en vidéo projection). Nous apprendrons à couper les vidéos, créer les textes et génériques, ajouter les bruitages et la bande-son : c'est la postproduction. Dans la semaine suivante, je finaliserais le montage en HD.

Séance 9 : Séance de cinéma et bilan collectif

Les enfants auront la primeur de découvrir leur film lors d'une séance spéciale, nous en profiterons pour faire un bilan de leur expérience.

Valorisation :

En accord avec le/la référent.e périscolaire, le film tourné et monté pourra être présenté aux autres enfants du centre de loisirs lors d'une projection spéciale, afin de valoriser le merveilleux travail réalisé par l'équipe cinéma .

ETENDARD DE PAIX

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : 12 enfants maximum

Dates :

Du 5 janvier au 13 février : matin et après-midi

Du 2 mars au 10 avril : matin et après-midi

Durée : 6 séances de 2 heures

Intervenante : Cloé Decroix

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 0276081031

Objectifs :

- expérimenter les différentes techniques de coutures (à la machine et à la main)
- mettre en dessin des idées et réflexions
- pratiquer le vivre ensemble à travers la démarche de projet
- renforcer les temps collectifs

Déroulement :

Projet : Création de drapeaux, fanions et étendards en tissus sur le thème de la paix

Séance 1 :

Présentation du projet et de références artistiques. Sur la table, des livres sur la paix, la guerre, des feuilles de papier, des crayons. Nous allons apprendre à nous connaître : discuter, échanger et écrire sur notre rapport à la paix : la paix avec les autres, la paix dans le monde pour permettre aux enfants d'exprimer leur ressenti sur le sujet. Mon envie est de créer un espace sécurisé où les enfants se sentent en confiance pour s'exprimer et faire ensemble. Nous interrogerons ensuite nos besoins de relations harmonieuses.

Séance 2 :

A partir des échanges et idées évoquées et notées à la séance précédente, nous tenterons de mettre en image nos idées grâce au dessin. Nous expérimenterons le feutre, la pastel, l'aquarelle, le crayon sur différents supports.

Séance 3 :

Initiation aux différentes techniques de couture : à la main et à la machine à coudre. Première approche avec le tissu, les motifs et la couture pour apprendre de nouvelles techniques et se familiariser avec le matériel.

Séance 4 :

Choix des couleurs, des textures et motifs à réaliser. Création des formes. Couture et assemblage pour réaliser son étendard.

Séance 5 :

Finitions des créations en tissus et fabrication des supports de monstration de nos pièces (grâce à divers matériaux de récupération naturels comme le bambou, le bois, noisetier...). Accrochage de nos réalisations dans un espace défini avec le/la responsable de l'accueil de loisirs. Prise de vue photographique des projets.

Séance 6 : Valorisation

Création d'un fanzine pour chaque enfant qui rassemblera nos discussions, nos croquis et nos prises de vues (impressions et collages). En fin de séance, nous ferons un bilan de l'expérience vécue ensemble.

LA FABRIQUE DE KAMISHIBAÏ

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 12 enfants maximum

Dates : Période 2 et 3

Durée : 11 séances entre janvier et avril + valorisations

Intervenants :

Rencontre avec une illustratrice jeunesse : Oreli Gouel (à confirmer) Lectures, aide à l'écriture et mise en voix

- Frédéric Peltier, lecteur bénévole de l'association Lis-moi les mots
- Mado Rexand, chargée de projet et médiatrice du livre de l'association Lis-moi les mots
- Isabelle Ganon, médiatrice du livre et lectrice bénévole de l'association Lis-moi les mots

Atelier d'illustration et aide à l'écriture :

- Mado Rexand, chargée de projet et médiatrice du livre de l'association Lis-moi les mots
- Isabelle Ganon, médiatrice du livre et lectrice bénévole de l'association Lis-moi les mots
- Isabelle Ganon, médiatrice du livre et lectrice bénévole de l'association Lis-moi les mots

Les lecteurs et lectrices de l'association Lis-moi les mots

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Descriptif :

Brève histoire du kamishibai

Le kamishibai signifie littéralement théâtre de papier. C'est une technique de contage d'origine japonaise qui repose sur des images défilant dans un butai (un petit théâtre en bois équipé de volets). À l'origine, les conteurs japonais parcouraient les villages pour partager leurs contes, histoires et légendes avec les passants curieux de les écouter. Grâce à des systèmes ingénieux, ils transportaient leur butai, leurs planches illustrées et parfois même divers accessoires ou instruments à l'arrière de leur vélo.

Aujourd'hui, la pratique du kamishibai est toujours bien présente et connaît un essor depuis plusieurs années, notamment dans les bibliothèques, médiathèques et écoles. À mi-chemin entre le spectacle et la lecture à voix haute, le kamishibai est devenu un support incontournable pour les lecteurs de l'association Lis-moi les mots.

La fabrique de kamishibai

En 2024, les élèves de trois classes de CE1/CE2 et de la classe Ulis de l'école des Sapins ont réalisé des kamishibai sur le thème des contes. De la découverte des origines du kamishibai à la lecture à voix haute, en passant par l'écriture, l'illustration et la mise en voix des productions, ce projet complet a abouti à la création de trois kamishibai originaux, colorés et pleins d'humour.

Forts de l'expérience de cette première action, nous souhaitons cette fois-ci la proposer aux accueils de loisirs de la Ville de Rouen lors des temps d'accueil du mercredi. Les intervenants de l'association Lis-moi les mots inviteront les enfants à écrire ou réécrire leur propre histoire à partir des premières planches du kamishibai Le Fil de Florence Jenner-Metz et Rémi Saillard, paru aux éditions Callicéphale. Invasion extraterrestre, voyage dans le temps ou quête fantastique, tout est possible !

Temps fort du projet :

La rencontre avec un illustrateur jeunesse. Les enfants découvriront les secrets de fabrication d'un livre et s'initieront aux techniques d'illustration de l'artiste lors d'un atelier d'arts plastiques. Une fois les planches

réalisées, les lecteurs de l'association accompagneront les enfants dans la mise en voix du récit, une occasion ludique de jouer avec les mots et la mise en scène !

Objectifs :

- Sensibiliser les enfants à la littérature de jeunesse et plus particulièrement au kamishibai
- Découvrir le métier d'illustrateur et ses techniques d'illustration
- Encourager les enfants à lire, écrire et créer
- Développer l'imaginaire et le rêve
- Découvrir le métier d'illustrateur et ses techniques d'illustration
- Encourager les enfants à lire, écrire et créer
- Développer l'imaginaire et le rêve
- Encourager les enfants à lire, écrire et créer
- Développer l'imaginaire et le rêve
- Développer l'imaginaire et le rêve

Déroulement :

Entre janvier et avril 2026

Séances 1 et 2 : Lectures à voix haute de kamishibai et découverte de son histoire

Durée : 1h30 – 2 à 4 intervenants

Séance 3 : Jeux d'écriture et premières ébauches

Durée : 2h – 2 à 4 intervenants

Séances 4, 5 et 6 : Écriture et mise en voix

Durée : 2h – 2 à 4 intervenants

Séance 7 : Rencontre et atelier avec une illustratrice jeunesse

Durée : 2h – 2 à 4 intervenants

Séance 8 : Écriture et mise en voix

Durée : 2h – 2 à 4 intervenants

Séances 9 et 10 : Illustration des planches

Durée : 2h – 2 à 4 intervenants

Séance 11 : Répétition générale

Durée : 1h – 2 à 4 intervenants

Valorisation n°1 : lecture à voix haute du kamishibai devant les autres enfants de l'accueil de loisirs

Durée : 30 minutes – 2 à 4 intervenants

Valorisation n°2 : lecture à voix haute du kamishibai devant les familles

Durée : 30 minutes – 2 à 4 intervenants

LES MERCREDIS SOUS L'OCÉAN

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : 6 à 12 enfants

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances de 2 heures

Bon à savoir : A partir de 10 enfants, besoin de la présence d'un animateur.

Intervenante : Alexandra Palavasson

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Découvrir les bases du dessin et de la peinture (couleurs, formes, textures)
- S'initier à la sculpture et au modelage avec des matériaux variés (argile, pâte à sel, etc.)
- Explorer les techniques du collage et du photomontage
- Réaliser des créations originales à partir de matériaux de récupération

Déroulement :

Accueil et mise en route (15 min) : Jeux de présentation, exercices d'échauffement créatif, présentation du thème de la séance.

Exploration et expérimentation (1h) : Découverte de la technique artistique, démonstration, réalisation d'exercices pratiques.

Création individuelle ou collective (45min à 2h) : Réalisation d'une œuvre personnelle ou collective, accompagnement individualisé.

Partage et valorisation (selon l'envie de la structure) : Présentation des créations, échange et discussion.

Projet 1 : "Océans en danger : les artistes marins à la rescousse !"

Public visé : Enfants de 7 à 12 ans

Durée : Cycle de 4 mercredis (2h par séance)

Objectifs généraux :

Découvrir la richesse et la diversité des animaux marins. Sensibiliser les enfants aux menaces qui pèsent sur les océans et leurs habitants. Développer l'expression artistique comme moyen de sensibilisation et d'action. Encourager l'esprit d'équipe et la collaboration.

Objectifs spécifiques :

Identifier les principales espèces marines et leurs habitats. Comprendre les causes de la disparition de certaines espèces (pollution, surpêche, changement climatique). Explorer différentes techniques artistiques pour représenter les animaux marins (dessin, peinture, sculpture, collage). Créer des œuvres collectives pour

exprimer leur engagement envers la protection des océans. Développer un esprit critique et proposer des solutions pour préserver la biodiversité marine.

Déroulement des séances :

- Séance 1 : "Exploration des fonds marins"
Présentation des différentes zones marines et de leurs habitants (coraux, poissons, mammifères marins, etc.). Visionnage de courtes vidéos documentaires sur la vie marine (si matériel disponible) Atelier de dessin : création d'un "carnet de voyage" sous-marin.
- Séance 2 : "Les espèces en danger »
Présentation des espèces marines menacées et des causes de leur disparition. Discussion sur les gestes simples pour protéger les océans. Atelier de sculpture : modelage d'animaux marins en argile ou pâte à sel.
- Séance 3 : "le recycl'art"
Collecte de matériaux de récupération (plastique, filets de pêche, etc.). Atelier de création : réalisation d'œuvres collectives (fresque, installation) à partir des matériaux recyclés. L'objectif est de reproduire des animaux marins à partir de ces déchets, et de cette manière de mettre en avant la pollution que cela cause.
- Séance 4 : "Les artistes s'engagent"
Préparation d'une exposition des œuvres réalisées pendant le cycle. Création de messages de sensibilisation à afficher lors de l'exposition. Présentation de l'exposition aux autres enfants et aux parents.
- Mercredi 1 : "Requins : Inspiration artistique"
Présentation : Découverte des différentes espèces de requins et de leurs caractéristiques visuelles. Activité : Croquis rapides de requins à partir d'images et de vidéos. Atelier : Exploration des textures et des couleurs des requins à travers différentes techniques de dessin et de peinture
- Mercredi 2 : "Sculpter les requins"
Atelier : Création de sculptures de requins en argile ou en pâte à modeler. Exploration des formes et des mouvements des requins. Atelier : Peinture et décoration des sculptures.
- Mercredi 3 : "Métamorphoses : Création de masques de requins"
Atelier : Création de masques de requins en carton, en papier mâché ou en tissus. Exploration des différentes formes de têtes de requins, et création de masques originaux. Décoration des masques.
- Mercredi 4 : "L'océan des requins : Installation collective "
Atelier : Création d'une grande fresque collective représentant l'habitat des requins. Intégration des sculptures et des masques dans l'installation. Exposition : Présentation de l'installation aux autres enfants et aux parents. Goûter : Thème "requins" Adaptations possibles : Adapter les techniques artistiques en fonction de l'âge et des compétences des enfants. Proposer des thèmes spécifiques pour chaque séance (par exemple, "les requins de la nuit", "les requins des profondeurs", etc.). Encourager l'expérimentation et l'expression personnelle.

Projet 2 : "Les requins : Essentiels à la Vie Marine"

Public : Enfants de 6 à 11 ans (adaptable selon l'âge et les capacités)

Durée : 4 mercredis après-midi (adaptable)

Objectifs généraux :

Découvrir les requins à travers l'art et la créativité. Explorer différentes techniques artistiques inspirées des requins. Développer l'imagination, l'expression personnelle et le travail en équipe. Sensibiliser à la beauté et à la fragilité des requins et de leur environnement.

Déroulement des séances :

- Mercredi 1 : "Requins : Inspiration artistique"

Présentation : Découverte des différentes espèces de requins et de leurs caractéristiques visuelles.
Activité : Croquis rapides de requins à partir d'images et de vidéos. Atelier : Exploration des textures et des couleurs des requins à travers différentes techniques de dessin et de peinture

- Mercredi 2 : "Sculpter les requins"

Atelier : Création de sculptures de requins en argile ou en pâte à modeler. Exploration des formes et des mouvements des requins. Atelier : Peinture et décoration des sculptures.

- Mercredi 3 : "Métamorphoses : Création de masques de requins"

Atelier : Création de masques de requins en carton, en papier mâché ou en tissus. Exploration des différentes formes de têtes de requins, et création de masques originaux. Décoration des masques.

- Mercredi 4 : "L'océan des requins : Installation collective "

Atelier : Création d'une grande fresque collective représentant l'habitat des requins. Intégration des sculptures et des masques dans l'installation. Exposition : Présentation de l'installation aux autres enfants et aux parents. Goûter : Thème "requins "Adaptations possibles : Adapter les techniques artistiques en fonction de l'âge et des compétences des enfants. Proposer des thèmes spécifiques pour chaque séance (par exemple, "les requins de la nuit", "les requins des profondeurs", etc.). Encourager l'expérimentation et l'expression personnelle.

Besoins spécifiques :

Pour certains ateliers le matériel devra être fourni, exemple; pour un atelier argile, les outils seront apportés par l'intervenante, mais la structure devra fournir l'argile.

PAPIER ANIMÉ

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : 12 enfants maximum

Dates : Période 2,3,4

Durée : 1 séance d'1 heure et 4 séances de 2 heures

Intervenante : Barbara Henri

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 0276081031

Objectifs :

Découverte de l'animation à travers la technique du stop-motion. L'atelier donne accès à une démarche artistique complète qui va de l'élaboration d'un scénario, à la création de décors et des personnages, en passant par les prises de vue puis le montage et enfin le résultat final.

Déroulement :

Séance 1 : Élaboration d'un scénario

Le premier temps est dédié à un échange d'idées dans le but d'élaborer une courte histoire sur une thématique de leur choix (ou imposée). Les enfants devront réfléchir à deux ou trois décors, à quelques personnages ainsi qu'à leurs actions.

Séance 2 : Création des décors et des personnages

Par petits groupes, les enfants auront accès à des feutres, des ciseaux, de la colle et du papier (magazine, papier coloré ...) pour créer les décors et les personnages.

Séance 3 et 4 : Prise de vue

A l'aide d'une boîte lumineuse et d'un appareil photo, nous pourrons faire les prises de vues avec les décors et les personnages. En bougeant petit à petit les éléments entre chaque prise de vue, nous pourrons créer le mouvement et raconter l'histoire élaborée tous ensemble dans le scénario.

Séance 5 : Montage vidéo

Lors de cette séance, les enfants pourront découvrir le montage vidéo "image par image" qui va créer le mouvement. Puis nous pourrons visionner le résultat.

Transition écologique

MÔM BIEN'NAÎTRE

Niveaux concernés : Maternelle

Capacité d'accueil : Groupe de 8 enfants maximum

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances de 2 x1h (le matin)

Bon à savoir : L'intervenante apporte plusieurs animaux à chaque atelier.

Intervenante : Frédérique Delgérie Citerne

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

Les objectifs de la médiation animale sont multiples :

- Contact avec les animaux,
- Sociabilisation,
- Prise de responsabilité,
- Développement de la confiance en soi, l'estime de soi,
- Développement de la motricité fine,
- Développement multisensoriel (odorat, goût, toucher, ouïe)
- Partage, Entraide, Bienveillance, Respect
- Communication (Développement du langage verbal et non-verbal)

Déroulement :

Les ateliers de médiation animale de Môm Bien'Naître comprennent plusieurs étapes :

Atelier multisensoriel : Les enfants sont amenés à toucher (texture du poil, légumes, fruits), à caresser (toucher), à sentir (fruits, légumes, animal), à goûter (fruits, légumes), à regarder (animal, objets à disposition), à découvrir le cri des animaux (ouïe) avec tous leurs sens.

Atelier de soin de l'animal : Les enfants sont amenés à manipuler doucement et soigneusement les animaux pour les brosser et les nourrir.

Atelier créatif : Les enfants sont amenés à réaliser de petits projets créatifs comme la fabrication de tour avec des légumes ou à compléter des dessins.

Les ateliers permettent également de travailler sur les couleurs, les textures, la motricité fine, etc.

Déroulement des ateliers

L'atelier débute par une mise en contact des enfants avec les animaux avec une présentation des animaux. Les enfants s'entraînent à prononcer et à retenir le nom des animaux. Frédérique prend soin d'expliquer les

consignes et de présenter toutes les informations utiles sur les animaux et le soin à leur appliquer en fonction de l'âge des enfants.

En accueil de loisirs maternel, les consignes du respect de l'animal sont données avec une marionnette. Frédérique veille à laisser une large marge d'autonomie aux enfants pour qu'ils puissent découvrir par eux même et prendre des initiatives auprès des animaux.

Une fois les présentations terminées, Frédérique propose aux enfants de découper les fruits et les légumes pour les animaux. Les enfants peuvent également déguster les fruits et les légumes découpés. Pendant que les animaux dégustent la préparation des enfants, les enfants sont invités à brosser les animaux et à entrer en communication avec eux.

A la fin de l'atelier, les enfants sont invités à partager leurs ressentis sur l'expérience vécue et à dire un dernier au revoir aux petits animaux à poils.

POP'ARTE LAND

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : Groupe de 12 enfants maximum

Dates : Période 2,3,4

Durée : 6 à 9 séances de 2 heures

Intervenante : Nadège Frébourg

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

Transmettre notre pédagogie créative éducative à l'environnement par :

- le développement de leur sens à l'imaginaire,
- le développement de leur aptitude créative,
- ouvertures de discussions face à l'éco-responsabilité
- l'envie d'être vecteur, porteur d'idée novatrice environnementale de demain

Déroulement :

Tableaux

Ateliers de déco intérieur avec de simples techniques initiatiques et originales

Scrapbooking

Ateliers issus des techniques initiales à la fois en scrap et cartonnage ou les matières principales sont accessoirisées, mises en scène avec des breloques et autres petits apprêts

"Cousette"

Atelier mis en place avec des tissus en tous genres et tous styles afin de créer de petits accessoires en toute simplicité

Plastique

Atelier utilisant les bouteilles, gobelets, boîtes et tout autre articles en matière plastique afin d'y proposer des créations sympathiques et modernes

Polymères

Atelier utilisant les pâtes auto durcissantes, le plâtre, le béton

Créations bijoux

Atelier utilisant de vieux bijoux, des perles, du fil et autres petits apprêts pour faire de votre création une création unique

Nature et Bois

En utilisant tous les ateliers mis à votre disposition, vous pouvez faire une création en bois au style contemporain et actuel

Prévention/Santé

ÉGALITÉ FILLES/GARÇONS

Niveaux concernés : Élémentaire

Capacité d'accueil : 10 enfants maximum de 9 à 11 ans

Dates : Période 4

Durée : 6 à 9 séances de 2 heures

Intervenantes : Leslie Da Silva Raposo

Samantha Faubert

Contact : Valérie Dauphin

valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31

Objectifs :

- Sensibiliser les élèves aux stéréotypes de genre
- Promouvoir l'égalité des sexes et le respect mutuel
- Encourager la réflexion critique sur les rôles de genre dans la société
- Comprendre les enjeux des relations avec les autres
- Améliorer l'estime de soi
- Prévenir les violences
- Mieux comprendre son corps et ses changements à la puberté

Déroulement :

Thèmes à aborder :

- Les stéréotypes de genre : qu'est-ce qui fait nos différences ? d'où ça vient ? les attendus qui pèsent sur les filles et les garçons dans la société, les différents types de discriminations
- Les droits des filles et des garçons : l'égalité des droits et des opportunités. Présentation de figures inspirantes des deux sexes dans divers domaines (sciences, arts, sports, etc.).
- Consentement : les règles et les interdits, le respect de l'autre, connaître ses limites, savoir dire non, les bons et les mauvais secrets, les personnes de confiance
- Conscience de soi : ses qualités, ses rêves, ses besoins, les représentations de soi, les émotions, les ressentis...
- Sentiments : amour, amitié...
- Connaissance du corps : anatomie, puberté, intimité, règles
- Violences : les différents types de violences, les personnes ressources
- Usages du numérique
- Jeux psycho-corporels
- Ateliers de discussion : débats, groupes de parole, photolangage
- Réponse à des questions anonymes
- Mises en situations
- Création de posters en groupes
- Atelier autodéfense : zone de confort, comment dire non, café-risposte

- Jeux de sociétés : quizz, jeux coopératifs
- Jeux d'éducation populaire : de la ligne, mîmes, manipulations d'objets
- Expression créative : blason, portrait chinois, découpages...
- Contes
- Visionnage de vidéos de préventions
- Évaluation orale élèves : recueillir les impressions des élèves à la fin de chaque séance
- Évaluation écrite équipe éducative : évaluer les changements d'attitudes ou de perceptions à travers des questionnaires avant et après le projet.
- Réunion avec l'équipe éducative : retours, évolutions notées chez les élèves, pistes d'amélioration
- Rapport de fin programme fait par les animatrices
- Proposer des activités que l'équipe va pouvoir organiser dans le prolongement du programme

Activités proposées :

- Jeux psycho-corporels
- Ateliers de discussion : débats, groupes de parole, photolangage
- Réponse à des questions anonymes
- Mises en situations
- Création de posters en groupes
- Atelier autodéfense : zone de confort, comment dire non, café-risposte
- Jeux de sociétés : quizz, jeux coopératifs
- Jeux d'éducation populaire : de la ligne, mîmes, manipulations d'objets
- Expression créative : blason, portrait chinois, découpages...
- Contes
- Visionnage de vidéos de préventions
- Évaluation orale élèves : recueillir les impressions des élèves à la fin de chaque séance
- Évaluation écrite équipe éducative : évaluer les changements d'attitudes ou de perceptions à travers des questionnaires avant et après le projet.
- Réunion avec l'équipe éducative : retours, évolutions notées chez les élèves, pistes d'amélioration
- Rapport de fin programme fait par les animatrices
- Proposer des activités que l'équipe va pouvoir organiser dans le prolongement du programme

Évaluation :

- Évaluation orale élèves : recueillir les impressions des élèves à la fin de chaque séance
- Évaluation écrite équipe éducative : évaluer les changements d'attitudes ou de perceptions à travers des questionnaires avant et après le projet.
- Réunion avec l'équipe éducative : retours, évolutions notées chez les élèves, pistes d'amélioration
- Rapport de fin programme fait par les animatrices
- Proposer des activités que l'équipe va pouvoir organiser dans le prolongement du programme

Conclusion :

- Réunion avec l'équipe éducative : retours, évolutions notées chez les élèves, pistes d'amélioration
- Rapport de fin programme fait par les animatrices
- Proposer des activités que l'équipe va pouvoir organiser dans le prolongement du programme

POUR ALLER PLUS LOIN

Résidence Transition Écologique

Scientifique et Environnementale

Public cible : une école élémentaire du CP au CM2

Temps concerné : scolaire et périscolaire

Durée du projet : tout au long de l'année scolaire (dès septembre 2025)

Intervenant : Alexandre Guerre du Petit Labo de Rouen

Projet pédagogique :

Science et nature : comprendre pour protéger

Le projet a pour objectif d'éveiller la curiosité des enfants aux sciences naturelles en les plongeant dans l'univers fascinant de la biodiversité locale, de l'environnement, de l'évolution et de l'histoire du territoire. Ce projet cherche à utiliser l'art comme outil pédagogique, permettant aux enfants de mieux assimiler des concepts scientifiques tout en exprimant leur créativité. Le projet met également en avant l'héritage scientifique du sol normand, avec une approche ludique, interactive et créative.

Thèmes du projet :

1. La biodiversité locale et la protection de l'environnement
2. La biodiversité des sols et l'importance des insectes
3. La santé de la mer et la faune marine normande
4. Le cycle de l'eau
5. La paléontologie et l'archéologie : L'héritage du sol normand
6. L'évolutionnisme, Darwin et son héritage

Objectifs :

- Sensibiliser les enfants à la faune et à la flore normandes, aux écosystèmes locaux, et à la protection de l'environnement
- Sensibiliser les enfants à la santé des sols et au rôle des insectes dans les écosystèmes
- Sensibiliser les enfants à l'importance de la mer et de la faune marine normande
- Comprendre le cycle de l'eau et son rôle vital dans la nature
- Sensibiliser les enfants à l'histoire de la Terre à travers l'étude des fossiles et des vestiges humains, en valorisant l'héritage géologique et historique du sol normand
- Introduire les concepts d'évolution, les principes de la phylogénétique, de l'anatomie comparée et présenter l'héritage de Charles Darwin

Méthodologie et approches pédagogiques :

Approche active et ludique : Chaque activité combine sciences naturelles et création artistique pour rendre l'apprentissage plus accessible et engageant. Le dessin, la sculpture, les maquettes et les expériences pratiques seront utilisés pour aider les enfants à assimiler des concepts complexes.

Projets collaboratifs : Les enfants travailleront ensemble sur des projets collectifs, ce qui favorisera l'esprit d'équipe et l'échange de connaissances. Ces projets incluront des expositions de leurs créations, favorisant l'implication des familles et de la communauté.

Approche créative et scientifique : L'art sera utilisé comme un outil pour rendre les sciences naturelles plus tangibles, stimulant l'imagination des enfants tout en consolidant les notions scientifiques qu'ils apprennent.

Activités proposées :

- Atelier "Les haies et les rivières"
- Projet collectif « Le cycle de la nature »
- Atelier « Insectes et sols »
- Atelier « Les sols et la vie »
- Atelier « Faune marine normande »
- Projet artistique sur la pollution des océans
- Atelier de sensibilisation aux effets dévastateurs de la surpêche sur les écosystèmes marins et la biodiversité
- Atelier « Le voyage de l'eau »
- Création de maquettes du cycle de l'eau
- Atelier « Problématiques locales de l'eau »
- Atelier « La Terre, livre de l'histoire »
- Fouilles paléontologiques simulées
- Atelier « L'archéologie et les civilisations passées »
- Atelier « L'évolution des espèces »
- Initiation à la phylogénétique
- Atelier « Les dinosaures et l'évolution »

Une réunion de rencontre et de préparation avec l'intervenant sera programmée avec l'équipe éducative scolaire et périscolaire en juin 2025.

PROJET À ÉCRIRE PÉRISCOLAIRE / EXTRASCOLAIRE

Dans notre engagement collectif à promouvoir des initiatives éducatives ambitieuses et de qualité, vous avez l'opportunité de proposer un projet d'animation conforme aux critères suivants :

Objectifs : Concevoir et mettre en œuvre un projet qui :

- Correspond aux objectifs du PEdT
- Favorise l'innovation, la créativité et le travail collectif
- Sur le temps méridien : S'inscrit obligatoirement dans une continuité éducative et co-construit entre scolaire et périscolaire

Critères à respecter dans la rédaction du projet (formulaire à remplir, envoyé sur demande auprès de Valérie Dauphin, Référente Grands Projets Enfance, valerie.dauphin@rouen.fr) :

1. Titre du projet

Clair, attractif et représentatif de la démarche

2. Public(s) visé(s)

Age, nombre estimé de participants, besoins spécifiques le cas échéant

3. Objectifs pédagogiques

Ce que vous souhaitez que les participants apprennent, développent ou vivent

4. Description de l'activité

Déroulé précis (étapes), matériel nécessaire, rôle des animateurs

5. Durée et calendrier

Nombre de séances, durée estimée, dates clés

6. Lieu(x) d'intervention

En intérieur, extérieur, en structure ou hors les murs

7. Méthodologie d'évaluation

Comment mesurer l'impact ou le succès du projet (observations, retours, indicateurs)

8. Budget prévisionnel

Coûts estimés, matériel à acheter, partenariats envisagés (devis si nécessaire)

Date limite de remise des projets :

- Avant le 30 novembre 2025 pour des projets à partir de janvier jusqu'en juin 2026
- Avant le 30 mars 2026 pour des projets de sessions d'été et / ou Toussaint.

Chaque projet sera examiné en commission et ne pourra commencer qu'après validation officielle par retour de mail de Valérie Dauphin :

- Commission en décembre 2025
- Commission en avril 2026

L'école en plein air

Si les cours d'école s'ouvrent pendant les vacances scolaires, les extérieurs des centres de loisirs accueillent les élèves sur le temps scolaire pour permettre aux directions d'école de mener à bien des projets pédagogiques en lien avec la nature, l'environnement, le patrimoine...

Le dispositif « École en plein air » offre la possibilité aux enseignants de :

- Bénéficier de l'extérieur des centres de loisirs Le Pré Vert et Le Petit Prince pour un temps d'apprentissage en plein air dans un espace de verdure et arboré,
- D'accéder à un point d'eau, à des sanitaires et à un préau et de pique-niquer.

Le dispositif est reconduit pour l'année scolaire 2025/2026. Son utilisation s'opère dans le cadre réglementaire défini par l'EN.

{ Le centre de loisirs Le Pré Vert – 8 rue Le Verrier

Sur place : un ancien corps de ferme pour décors, une grange pour préau, un verger, et un bel espace vert,

A proximité : la plaine de la Hétraie, qui vous emmène dans la forêt de la Grand-Mare et son sentier des musiciens (menant aux petites eaux du Robec),

Accès : T2 (Arrêt Piscine Salomon)

Accueil possible les lundi, mardi, jeudi et vendredi

{ Le Centre de loisirs du Petit Prince – Rue des petites eaux du Robec

Sur place : un écrin de verdure, un cours d'eau, une source, un espace abrité

A proximité : les moulins à eau, le four à pain de la Pannevert, la plaine Saint Gilles, le centre sportif Saint Exupéry,

Accès : T1, T2, T3 (arrêt Saint Hilaire)

Accueil possible les lundi et jeudi

Attention : Les espaces intérieurs ne seront pas mis à disposition, quelle que soit la météo.

Réservations

- Par mail : dee.ecoles@rouen.fr, et Abderrazzak.BOUKRAA@rouen.fr
- Par téléphone pour des compléments d'informations : 02 35 08 88 25
- Par téléphone **uniquement** en cas d'annulations de dernière minute :

Petit Prince (02 35 70 58 42) et Le Pré Vert (02 35 59 85 19)

La demande de réservation doit être transmise au minimum 15 jours avant votre sortie. Une réponse vous sera donnée une semaine avant, pour vous permettre d'organiser votre venue.

Cette réservation peut se faire à la journée ou à la demi-journée (deux classes simultanément peuvent être accueillis par site).

La règle d'attribution est la suivante : les premiers inscrits seront prioritaires, sauf si une même classe renouvelle sa demande la même année.

En complément :

{ Le site de Repainville – Route de Lyons la Forêt

Sur place : une zone humide naturelle (cours d'eau, mare, source), un parcours pédagogique, une cressonnière, des jardins potagers

A proximité : les petites eaux du Robec

Accès : Bus 20 (arrêt la chasse) ? ou T3 (arrêt ZAC deux rivières) / accès possible depuis les hauts de Rouen par le sentier des musiciens

{ Les petites eaux du Robec

Sur place : Moulins à eau, teinturerie Auvray (auberge de jeunesse), parc et usine Lucien Fromage (école d'architecture),

À proximité : Expotec, Repainville, Centre Saint-Exupéry

Accès : T1, T2, T3 (arrêts entre St Hilaire et Ecole d'architecture)

{ La colline Sainte-Catherine

Sur place : 525 marches à gravir, le panorama, 3 tables de lecture,

A proximité : les quais de Seine

Accès : Rue du Faubourg Martainville, empruntez la rue de Mont-Gargan, passez sous la voie rapide puis montez les marches visibles sur votre droite.

{ La Presqu'île Rollet

Sur place : une butte forestière, un parc fleuri et une longue promenade, des tables de pique-nique, des abris à insectes et nichoirs

A proximité : à l'arrière du hangar 107, aire de jeux,

Accès : T1, T2, T3 / Arrêt Luciline puis navette fluviale solaire / arrêt Kindarena, puis pont Flaubert

LA RUE AUX ENFANTS 2025

Fantastic'Animaux !

Date : Samedi 5 octobre 2024 de 11h00 à 19h00

Qu'est-ce qu'une Rue aux Enfants ?

(définition extraite du mouvement « Rues aux enfants, rues pour tous »)

C'est une rue fermée temporairement, certains jours et heures bien précis, à la circulation motorisée.

Les enfants peuvent alors jouer en toute sécurité et toute tranquillité.

Elle s'adresse aux riverains et aux habitants de la ville.

Des structures de jeux, éphémères ou non, peuvent être installées et des animations organisées : la rue se trouve ainsi métamorphosée.

L'espace doit être clairement délimité et une signalétique mise en place avec un affichage « Rue réservée au jeu ».

Organisée en collaboration avec différents acteurs : collectivité, parents, associations, (etc.), c'est en général une initiative citoyenne. Elle peut être aussi initiée par la collectivité qui mobilise des moyens pour mettre en place l'évènement.

OBJECTIFS DU PROJET :

- Rendre la rue aux habitants et notamment aux enfants
- Mettre en valeur les Actions Éducatives développement durable
- Sensibiliser les enfants à la coopération et à l'environnement
- Développer la créativité artistique des enfants
- Rendre les enfants acteurs de leurs évènements

DESCRIPTIF :

Qu'est-ce qu'une Rue aux enfants à Rouen ?

Pour la ville de Rouen, il s'agira de fermer à la circulation une partie de la rue Lafayette / rue d'Elbeuf jusqu'au jardin St-Sever pour l'ouvrir seulement aux piétons (enfants, parents, grands-parents, ...) afin de les sensibiliser à la coopération, à l'Environnement et au Développement Durable et au bien-être animal dans leur globalité au travers d'animations en lien avec la thématique (ateliers de bricolages et d'expression, spectacles, déambulations, contes, valorisations artistiques, spectacle de clôture...)

Cet évènement sera l'occasion pour la Ville de mettre en valeur son engagement dans l'Agenda 21 et ses actions mises en place notamment dans ses structures de l'enfance et de la jeunesse, mais également d'en faire un évènement phare dans le domaine du développement durable et du bien-être animal.

Environ 50 stands et spectacles gratuits seront proposés pour petits et grands.



TES VACANCES A ROUEN

Vacances sportives

Ce dispositif offert aux enfants âgés de 4 à 17 ans propose des stages sportifs multi-activités durant les vacances scolaires sur les sites sportifs rouennais.

Les activités sont encadrées par les encadrants des clubs sportifs.

La participation financière des familles est adressée aux clubs avec un tarif rouennais et un tarif non rouennais

La planification et les inscriptions sont sur le site de Rouen.fr.

Et vacances artistiques et culturelles.

Ce dispositif offert aux enfants de Rouen de 4 à 17 ans propose des stages artistiques et culturels durant les vacances scolaires dans différentes structures rouennaises (centre socio-culturels, théâtres etc.).

Les activités sont encadrées par des professionnels.

Le programme, les modalités pratiques et les inscriptions sont sur le site Rouen.fr en amont de chaque vacances.

LE LIVRE, C'EST CLASSE !

Capacité : toutes les classes

Niveau : CP, CE2, CM2

Objectifs :

- CP : accompagner les enfants dans la découverte de la lecture plaisir
- CE2 : accompagner les enfants dans leurs apprentissages du français
- CM2 : sensibiliser les élèves à une thématique en lien avec le PEdT de la ville

Descriptif :

- Les élèves de CP seront accompagnés dans leur apprentissage de la lecture, notamment, lecture plaisir, par un ouvrage choisi par le comité de lecture et remis à chaque élève.
- Le dictionnaire sera offert traditionnellement aux élèves de CE2, afin de favoriser l'appréhension de cet outil pédagogique et son utilisation durant le cycle 3.
- Pour sensibiliser les enfants à une thématique en lien avec le PEdT de la ville, un livre sera sélectionné et offert aux CM2 pour les accompagner dans leur passage au collège.
- Par ailleurs, il sera proposé également, à quelques-unes, des rencontres avec des auteurs, en partenariat avec l'association « Lis-moi les mots », organisatrice du Festival du Livre Jeunesse, au cours de l'année scolaire, selon des modalités précisées ultérieurement par mail, par Valérie DAUPHIN, référente Grands Projets Enfance, en charge du projet « Le livre, c'est classe ! ».

Tous les ouvrages sont choisis lors d'un comité de lecture composé d'agents de la Ville (bibliothèques et direction Enfance Éducation), de l'association « Lis-moi les mots » et de conseillères pédagogiques de l'Éducation Nationale.

Contact : Valérie DAUPHIN,
valerie.dauphin@rouen.fr / 02.76.08.10.31,
Direction Enfance Éducation

LES JUMELAGES-RÉSIDENCES du CTEJ

Le jumelages-résidence d'artiste-s est un dispositif annuel partenarial d'éducation artistique, culturelle (artistes, professionnel-le-s de la culture, des médias et de l'information).

Il offre à tous les établissements scolaires la possibilité d'accueillir en résidence des artistes, des professionnel-le-s de la culture ou des médias et de l'information et d'initier des actions rayonnant sur l'année scolaire et une communauté éducative élargie.

Deux à trois jumelages-résidences ont ainsi lieu à Rouen chaque année scolaire.

Renseignements :

<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Regions/Drac-Normandie/Appels-a-projets/>

Toute candidature doit être signalée à la mission d'éducation artistique et culturelle de la DSDEN 76 et soumise à l'avis de l'IEN de circonscription avant dépôt sur ADAGE.

Les appels à projets pour l'année scolaire 2025/2026 sont clos.

Contact : Caroline Renault, conseillère action culturelle, DRAC Normandie

caroline.renault@culture.gouv.fr

LES MUSÉES MÉTROPOLITAINS

Depuis le 1er janvier 2016, une seule et même institution rassemble onze musées du territoire de la Métropole Rouen Normandie regroupés en 4 pôles.

- A Rouen, le pôle Beauvoisine – muséum d'Histoire naturelle et musée des Antiquités – et le pôle Beaux-Arts – musée des Beaux-Arts, musée de la Céramique, musée des Arts du fer - Le Secq des Tournelles,
- Le pôle Arts et Industrie : la Fabrique des savoirs à Elbeuf et le musée industriel de la Corderie Vallois à Notre-Dame-de-Bondeville,
- Le pôle Littéraire : le musée Flaubert et d'Histoire de la médecine et la maison natale de Pierre Corneille à Rouen, à Petit-Couronne le musée Pierre Corneille, et le Pavillon Flaubert de Croisset à Canteleu.

Cette réunion inédite, riche d'un million d'objets, décline l'éventail complet des savoirs et des arts, géologie, zoologie, sciences naturelles, archéologie, numismatique, archives, photographie, histoire industrielle, des sciences et des techniques, mais aussi des chefs-d'œuvre de peinture, sculpture, dessin, arts décoratifs, littérature.

Dans chacun de ces établissements se conjuguent à la fois la grande Histoire et celle de son territoire.

La diversité des collections et des expositions temporaires offre de multiples possibilités d'approches, permettant le croisement des disciplines et une intégration des propositions aux Projets d'Établissements, aux Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle ou aux Parcours Citoyens et Parcours Avenir.

Afin de faciliter l'accès du plus grand nombre aux musées et à leurs collections, des visites libres et parcours « en autonomie » sont proposés. Ils permettent d'offrir la gratuité d'accès aux crèches, centres de loisirs et classes des établissements intéressés.

Contacts :

N'hésitez pas à prendre contact avec les enseignants du service éducatif pour préparer votre venue au musée. Pour réserver un parcours spécifique de plusieurs séances, merci de contacter par ailleurs le service des publics du musée concerné avant de remplir le formulaire de réservation.

Pôle Beaux-Arts

Musées des Beaux-Arts, Le Secq des Tournelles et Céramique

Tél. Service des publics : 02.76.30.39.18 / publics4@musees-rouen-normandie.fr

Pôle Sciences et Histoire Beauvoisine

Musée des Antiquités

Tél. Service des publics : 02.76.30.39.63 ou 02 35 71 41 50 / publics2@musees-rouen-normandie.fr

Muséum d'Histoire naturelle

Tél. Service des publics : 02 35 71 41 50 / publics2@musees-rouen-normandie.fr

Pôle Arts et Industrie

Musée industriel de la Corderie Vallois

Tél. Service des publics : 02 35 74 35 35 / publics3@musees-rouen-normandie.fr

Fabrique des savoirs

Tél. Service des publics : 02 32 96 30 43 / publics3@musees-rouen-normandie.fr

Pôle Littéraire

Musée Flaubert et histoire de la médecine

Tél. informations : 02 76 30 39 90 / publics5@musees-rouen-normandie.fr

Pavillon Flaubert

Tél. informations : 02 76 30 39 88 / publics5@musees-rouen-normandie.fr

Maison des Champs / Musée Pierre Corneille de Petit-Couronne

Tél. informations : 02 35 68 13 89 / publics5@musees-rouen-normandie.fr

Maison natale / Musée Pierre Corneille de Rouen

Tél. informations : 02 76 30 39 95 / publics5@musees-rouen-normandie.fr

SEMAINE DE L'ESS 2026

La 10^{ème} édition de la semaine de l'ESS (Economie Sociale et Solidaire) à l'école se prépare ...

Qu'est-ce que la semaine de l'ESS à l'école ? C'est l'occasion pour les élèves (de la maternelle à l'enseignement supérieur), les structures de l'ESS et les équipes éducatives de se rencontrer, de faire découvrir ce mode d'entreprendre et les acteurs du territoire, de susciter des projets et pourquoi pas des vocations !

Pour en savoir plus, participez à une session d'information en ligne, [sur inscription](#) (Jeudi 5 juin à 17h – Mercredi 18 juin à 14h – Mardi 9 septembre à 17h).

Vous voulez découvrir l'édition 2025 ? [La Semaine de l'ESS à l'Ecole – 9ème édition du 24 au 29 mars 2025 dans toute la France. Il est encore temps de s'inscrire !](#)

PERMIS VÉLO

Niveaux concernés : CM2

Capacité d'accueil : toutes les classes (pas besoin d'inscription)

Contact : David FOSSÉ

david.fosse@rouen.fr / 06.03.38.15.95

Direction de la Tranquillité Publique

Objectifs :

- ✓ Sensibiliser les enfants au partage de l'espace public
- ✓ Savoir reconnaître les panneaux dédiés aux cyclistes (voie vélo, piste / bande, cédez le passage, sas vélo au feu, double sens cyclable...)
- ✓ Encourager à un comportement citoyen d'utilisateur de la route

Déroulement :

Sensibilisation dans le cadre de « l'Attestation de Première Éducation à la Route » (A.P.E.R)

Deux séances effectuées par la Police Municipale :

- Une séance théorique en classe : apprentissage du code de la route et prévention sur les risques et les dangers
- Une séance sur site : apprentissage de l'usage du vélo sur piste d'éducation routière avec obtention du permis vélo

PERMIS PIÉTONS

Niveaux concernés : CM1

Capacité d'accueil : suivant la disponibilité du Policier Municipal (le contacter directement)

Contact : David FOSSÉ

david.fosse@rouen.fr / 06.03.38.15.95

Direction de la Tranquillité Publique

Objectifs :

- ✓ Sensibiliser les enfants au code de la rue et au dispositif « La rue aux écoliers »
- ✓ Apprendre à se déplacer en autonomie dans la ville, savoir traverser en sécurité
- ✓ Reconnaître les panneaux et les aménagements de la ville 30 (zone 30, zone de rencontre, voie piétonne)

Déroulement :

Sensibilisation et premier contact avec le code de la route.

Deux séances effectuées par la Police Municipale :

- Une séance théorique en classe effectuée par l'enseignant ou l'animateur avec une malle pédagogique mise à disposition par la Police Municipale
- Une séance en extérieur autour de la structure accompagnée par deux Policiers Municipaux (montrer et mettre en pratique ce qui a été vu précédemment)

Les bibliothèques vous proposent...

Niveaux concernés : de la petite section de maternelle au CM2

Objectifs :

- disposer d'outils pour le travail en classe et le temps périscolaire ;
- connaître le réseau des bibliothèques, ses collections et ses services pour en favoriser l'accès auprès de tous les publics
- favoriser l'apprentissage et la lecture plaisir
- découvrir la littérature de jeunesse
- initier les publics jeunes aux pratiques culturelles

Descriptif :

Pour les enseignant·e·s et les animateurs·trices

Les bibliothèques de Rouen proposent un panel de service :

des accueils libres

Venez avec un groupe (classe ou périscolaire) sur les horaires d'ouverture de votre bibliothèque de quartier, que ce soit de manière ponctuelle ou régulière. Le tout est de valider la date par mail ou par téléphone avec l'établissement du quartier (au minimum 24h en avance).

une carte professionnelle

En tant qu'enseignant·e ou animateur·trice à la ville de Rouen, vous pouvez demander la création ou le renouvellement de votre carte professionnelle. Il suffit de faire remplir et tamponner la fiche collectivité disponible en bibliothèque.

La carte vous permet d'emprunter des documents (hors DVD, consoles de jeux et instruments de musique) pendant 6 semaines et d'accéder aux services détaillés ci-dessous.

- **des sélections thématiques**

Envie de travailler autour du moyen-âge, des romans policiers ou de la transition écologique ? N'hésitez pas à solliciter vos bibliothécaires et comptez trois semaines avant de venir chercher les documents.

- **des espaces Edition Jeunesse Accessible**

Les bibliothèques du Châtelet et Saint-Sever disposent désormais d'un espace regroupant les ouvrages accessibles à TOUS les enfants, y compris ceux atteints de troubles (dys, autistiques, visuels...) ainsi qu'une sélection d'ouvrages pour sensibiliser à ces sujets. Ils peuvent être acheminés dans toutes les bibliothèques du réseau.

- **des services exclusifs : malles thématiques et kamishibai**

Vous pouvez réserver et emprunter une des 27 malles thématiques ; de même qu'un butai et 2 histoires kamishibai pour l'accompagner.

Pour les enseignant·e·s (temps scolaire)

des accueils avec animation

Un catalogue d'animations est envoyé courant septembre à chaque direction d'école en fonction de la bibliothèque dont elle dépend. Il précise les conditions et temporalités des accueils.

Coordonnées des référentes jeunesse des bibliothèques :

Hauts de Rouen :

- Bibliothèque du Châtelet : 02 76 08 80 71

Contact : celine.montedori@rouen.fr

- Bibliothèque Grand'Mare : 02 76 08 80 72

Contact : florence.lostoriât@rouen.fr

Rive Droite :

- Bibliothèque des Capucins : 02 76 08 80 70

Contact : floralie.dubosc@rouen.fr

- Bibliothèque Roger Parment : 02 76 08 80 73

Contact : anneloup.roncin@rouen.fr

Rive Gauche :

- Bibliothèque Saint-Sever : 02 76 08 80 74

Contact : lucie.bourgouin@rouen.fr

- Bibliothèque Simone-de-Beauvoir : 02 76 08 80 75

Contact : elfi.cahuzac@rouen.fr

Contact général : bibliotheque@rouen.fr

AVEC LE SOUTIEN DE



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-Maritime

