



Le MONDE DU MERVEILLEUX

Une grande aventure nous attend... la découverte des Peuples de la Lumière, des Peuples de l'Ombre, du Bestiaire Fantastique... à travers l'Histoire, les légendes, les mythologies, les créations littéraires et cinématographiques.

Elfes, lutins, mais aussi sirènes, génies, centaures, nains ou géants... Les **Peuples de la Lumière** ne sont pas tous angéliques, loin de là. Certaines de ces créatures sont bienfaitantes et parfois d'une beauté saisissante, au point qu'on les vénéra autrefois...

Dragons, licornes, phénix, griffons, gargouilles, serpents des mers : l'imaginaire du **Bestiaire Fantastique** foisonne de bêtes terrifiantes ou bénéfiques, parfois partenaires de héros et dotées de pouvoirs merveilleux, mais le plus souvent cruelles et puissantes, voire invincibles.

La peur, la nuit et la mort ont enflammé l'imaginaire des hommes pour former, à travers les siècles et les pays, toute l'effrayante diversité de ces **Peuples de l'Ombre**. Les loups-garous et les vampires sont des créatures de la nuit. D'autres, tels que les squelettes, momies ou zombies, appartiennent au royaume de la Mort. Les sorciers et sorcières sont dotés de pouvoirs surnaturels, qu'ils utilisent pour faire le mal ou contrarier la nature. Ils usent de sortilèges, de philtres et d'envoûtements.

Durant l'année, les différents groupes de l'ACM vont profiter de la découverte des différents peuples du Monde du Merveilleux pour aborder la protection de notre Dame Nature.

Nos Objectifs Généraux

Aborder le Monde du Merveilleux et de l'imaginaire à travers les Contes et Légendes du Jura, de France et du Monde entier.

- > Permettre à l'enfant de s'approprier les personnages magiques, de s'inventer des histoires, de se créer des Mondes au sein de l'Île aux Enfants
- > Ouvrir l'œil et partir à la découverte des merveilles de Dame Nature au travers de nombreuses balades et sorties dans notre belle région du Haut-Jura
- > Partager et échanger ses expériences magiques avec les habitants de Morbier : les familles, les aînés, les élus

Nos Objectifs Opérationnels

- Créer des espaces créatifs de jeux de rôle et d'imitation dans le thème du Merveilleux

- Transformer la dînette en cuisine des sorcières
- Créer un coin « jardin des fées » où tout est minuscule
- Transformer la « Cabane à jouer » en « Grotte des magiciens »
- Pérenniser un coin cabane dans la forêt de Morbier

- Animer des jeux de mise en scène au travers des contes et légendes

- Faire des jeux de rôle
- Créer des histoires
- Jouer avec des marionnettes
- Mettre à disposition une malle à costumes magiques
- Créer un Grimoire des aventures de l'île aux enfants dans le Monde du Merveilleux
- Monter un spectacle

- Impliquer l'enfant pour la protection de Dame Nature et ses habitants

- Créer une Charte d'engagement pour le respect de Dame Nature
- Apprendre les bons gestes citoyens
 - en extérieur, lors de sortie en nature, les gestes citoyens
 - en intérieur, à commencer par le tri à la maison
- Créer un jardin potager et floral pour les fées et lutins

- Créer du lien entre les habitants de la Contrée de Morbier

- Rencontrer les aînés de l'Ehpad de Morez
 - autour du jeu de société
 - autour des contes et légendes
- Inviter les familles, les aînés et les élus aux différents Rdv de l'ACM
 - autour d'un spectacle
 - autour d'un petit déjeuner ou goûter confectionné par les elfes ou les sorcières
 - autour d'une exposition à la Médiathèque
 - autour du carnaval de l'ACM
- Participer à la décoration de la salle des Marais pour le week-end reliant 2 évènements
 - le Marché de Noël de l'APE
 - le Repas des Aînés de Morbier
- Participer à la Fête du Morbier
- Participer au projet « EcoMobilité » du CPIE avec les écoles

- Partager et accepter les différences de chacun en participant à des projets collectifs

- Sensibiliser au Téléthon avec 1 semaine sur les 5 Sens et l'absence de Sens
 - un repas à l'aveugle le mercredi
 - un parcours sensoriel présent toute la semaine
 - des ateliers permanents autour des 5 sens
- Participer à UniDay, organisé par l'UNICEF, sur les Droits de l'enfant
 - un thème est donné chaque année (ex : Olympiades des Droits de l'enfant)
 - un guide avec des propositions de jeux est fourni pour tous les âges
- Rencontrer des groupes des Accueil de Loisirs du Haut-Jura (Morez, Longchaumois...)



Nos Actions

- Répartir les enfants en 4 peuples fantastiques :

Les Gnomes (3 ans), les Farfadets (4-5 ans), les Phoenix (6-7 ans) et les Elfes (8-12 ans) représenteront les différents peuples du Monde du Merveilleux tout au long de l'année.

- Varier les ateliers, en utilisant les différents pôles d'animation pour découvrir les facettes du Monde du Merveilleux

- | | |
|----------------------------|---|
| > Ludothèque | Jeux de société de lutins, de sorciers, de magiciens
(le Trésor des Lutins, les P'tits magiciens, la quête des fées, le jeu du dragon...)
Création de jeux faits avec les enfants |
| > Main à la pâte | Modelage de personnages fantastiques
Création de tableaux représentant les différents mondes
Création de décors, de costumes |
| > Arts de la scène | Création et mise en scène d'histoires
Fabrication de spectacles de marionnettes, de cirque ou d'acrobates
Mise à disposition et création de costumes |
| > Éveil culturel | Lecture de Contes et Légendes du Jura et du monde |
| > Les P'tits scientifiques | Atelier cuisine
Expériences de sorciers avec des potions naturelles
Jeux autour des 5 sens
Création d'un jardin des fées |
| > Les P'tits curieux | Création d'un Grimoire avec les aventures de l'île aux enfants dans le Monde du Merveilleux
Partir sur les traces de Dame Nature et de ses saisons |
| > Grands jeux | Costumés, énigmes, épreuves... |
| > Sports | Épreuves de chevaliers, parcours des lutins, adresse du Dragon... |



Le Calendrier de l'année

Septembre-Octobre	> Découverte du Monde du Merveilleux
Vacances d'Automne	> Sorciers et Sorcières autour de la fête des morts > Fête d'Halloween
Novembre-Décembre	> Peuple de la Terre (Gnomes, Lutins...) > Marché de Noël > Téléthon > Boom de Noël
Vacances de Noël	> Lutins de Noël
Janvier-février	> Tour du monde des Créatures Fantastiques (Phoénix, Griffons...) > Carnaval d'hiver
Vacances d'Hiver	> Peuple du Feu et les Dragons
Mars-Avril	> Peuple de la Forêt
Vacances de Printemps	> Réveil de la Nature avec les Elfes > Nettoyage de printemps > UNIDays
Mai-Juin	> Peuple de l'Air > Boom de fin d'année
Vacances d'Été	> Peuple de l'Eau > Fête du Morbier > Spectacle de fin d'année et fin d'été
Tout au long de l'année	> Projet intergénérationnel avec l'EHPAD de Morez

Les Acteurs

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| > Les acteurs du quotidien | |
| - Les enfants | |
| - L'équipe pédagogique de l'ACM | |
| - L'équipe éducative de l'école | > Les partenaires extérieurs |
| | - Téléthon |
| > Les partenaires de la région : | - UNICEF |
| - L'Ehpad | - Mairie de Morbier |
| - L'APE | |
| - Le CPIE | |
| - Médiathèque | |

Les Moyens Matériaux et Financiers

Liste des animations de l'année : chronologiquement avec budget

Voir la grille budgétaire détaillée pour l'année