

PRESENTATION GENERALE

Les horaires

Les horaires des Temps d'Activités Périscolaires (T.A.P) sont identiques à l'année scolaire précédentes: 15h30-16h30.

Ces T.A.P. sont programmés les lundis, jeudis et vendredis. Ils sont dédiés à des activités structurées, sur projet, avec un taux d'encadrement de type Accueil de Loisirs.

L'heure du mardi est particulièrement consacrée à des animations collectives et à l'organisation des Ateliers Pédagogiques Complémentaires (APC) par les enseignants.

Les modalités d'inscription

Les parents inscrivent leurs enfants uniquement sur les périodes scolaires (5 périodes dans l'année) et sur les jours de leurs choix.

Les enfants choisissent leurs trois activités le premier jour de la rentrée de chaque période.

Les activités

Les activités sont développées sur 2 semaines maximum (six séances), soit trois projets par animateur et par période.

Les activités s'inscrivent dans les thématiques suivantes :

- Sciences et techniques
- Arts visuels et plastiques
- Expressions artistiques
- Sports
- Nature, environnement et citoyenneté
- Jeux de société et de plein air,
- Loisirs créatifs

L'encadrement pédagogique

Une équipe d'animateurs par cycle (exemples de cycle : CP-CE1 / CE2-CM1) dans chaque école, dont un animateur est référent pour le même cycle durant toute l'année.

Le taux d'encadrement est d'un animateur pour 18 enfants sauf le mardi.

Tous les animateurs sont qualifiés : BAFA, CAP Petite Enfance, BAFD, BPJEPS, Licence STAPS

Certaines activités sont associées avec les projets d'école.

CONTACTS

Coordinateur des TAP primaires:

Lescure Xavier: 07-77-79-41-49

Directeur ALSH périscolaire Puymaret:

Baudry Arnaud: 05-55-92-25-87

Mail: rythmescolaire@malemort.org

Adresse:

Caisse des Ecoles,
14,16 Avenue Jean Jaurès
CS 30055
19361 Malemort Cedex

Si vous souhaitez apporter
des modifications sur les
jours de présence de votre
enfant aux TAP, merci de vous
rendre à la mairie avant le
31/10/2014



COLE
PRIMAIRE
PUY
MARET



Caisse des Écoles
MALEMORT SUR CORREZE

TEMPS ACTIVITES PERISCOLAIRES 2014/2015



Période 2
**Novembre/
Décembre**



S
E
R
V
I
C
E
J
E
U
N
E
S
S
E

DESCRIPTIF DES PROJETS

CP/CE1

Twister

«Main gauche, rouge!»
«Pied droit, jaune!».
Re-crée le célèbre jeu et teste le avec tes copains.

Football

Viens monter une équipe pour affronter l'adversaire autour d'un match.

Origami

Découvre cet art japonais qui permet de créer tout un univers, avec une feuille de papier et l'agilité de tes mains.

Slackline

De l'équilibre, avec un peu de concentration et te voilà devenu funambule !

Jeux de raquette

Tennis, badminton, tennis de table, viens défier tes camarades!

Quilling

Le quilling permet de faire de beaux dessins. Ce sera sans crayons et tu utiliseras des bandes de papier....

CE2/CM1

Origami

Découvre cet art japonais qui permet de créer tout un univers, avec une feuille de papier et l'agilité de tes mains.

Sports de glisse

Pour ton équilibre :
- chausse les rollers
- monte sur les wave-boards !

Peinture abstraite

Viens t'exprimer en utilisant de nombreuses techniques de peinture.

Jeux de société

Viens défier tes camarades autour de différents jeux .

Grands jeux

Amuse-toi avec les copains, monte des stratégies pour gagner et dépense toi dans les grands jeux.

Décoration de Noël : pompons partout.....

Noël approche, avec quelques bouts de laine tu apprendras à faire de jolies décorations pour orner ton sapin.

CM2

Cintascotch

Imagine un bouchon de bouteille qui pourrait se transformer en roue d'avion ou encore en lunettes de plongée! En partant d'un objet et avec beaucoup d'imagination, tu vas pouvoir créer des dessins plus farfelus les uns que les autres.

Les défis de la nature

Comme Robinson Crusoé, je te défis de construire abris, pièges et plein d'autres choses encore, avec pour seuls moyens ce que tu trouveras dans la nature.

Jeux de société

Viens défier tes copains autour d'un plateau de jeu. Pour gagner, tu devras élaborer des stratégies et prendre le dessus sur ton adversaire.

Baseball

Viens jouer à un sport typiquement américain. Apprends à manier la batte, lancer et attraper la balle.

