

La gazette des enfanturiers

LES NEWS DU SERVICE ENFANCE



LA UNE EN
PHOTO



POURQUOI LES ENFANTS AIMENT-ILS TANT SE DÉGUISER ?

Pirate, princesse, vétérinaire, explorateur ou encore super-héros... Les déguisements occupent une place importante dans les jeux des enfants. Mais saviez-vous qu'ils sont bien plus qu'un simple amusement ?

Au centre de loisirs, nous observons régulièrement les bienfaits du déguisement. Lors d'une chasse au trésor, un enfant habituellement discret n'hésite plus à prendre la tête du groupe lorsqu'il devient « capitaine pirate ». Une petite exploratrice équipée de son chapeau et de ses jumelles part avec enthousiasme à la recherche d'indices dans le jardin. D'autres enfants inventent ensemble des histoires, négocient les rôles de chacun et construisent un univers commun. Ces moments favorisent l'imagination, le langage et la coopération.



En incarnant différents personnages, les enfants apprennent également à mieux comprendre et exprimer leurs émotions. Le déguisement peut aussi les aider à prendre confiance en eux : derrière une cape de super-héros ou un costume de chevalier, certains osent davantage s'exprimer ou relever de nouveaux défis.

Chez les plus jeunes, il n'est pas rare de voir un enfant « soigner » ses camarades dans un coin médecin, préparer un repas imaginaire dans une cuisine de jeu ou partir en mission de sauvetage. À travers ces jeux symboliques, ils reproduisent ce qu'ils observent autour d'eux et construisent progressivement leur compréhension du monde.

Alors, la prochaine fois que votre enfant enfle une cape, un chapeau ou une paire d'ailes de fée, rappelez-vous qu'il ne fait pas seulement semblant : il apprend, grandit et développe de nombreuses compétences tout en s'amusant.

GRAND REPORTAGE

MUSÉUM D'HISTOIRES LÉGENDAIRES : UN PROJET ARTISTIQUE ET SONORE POUR LES ENFANTS DE GUILLESTRE

Cette année, les enfants du centre de loisirs de Guillestre, âgés de 3 à 10 ans, participent à un projet artistique original et sensible intitulé Muséum d'histoires légendaires, proposé par l'artiste **Théo Radakovitch**, en résidence sur le territoire du Parc naturel régional du Queyras.

Théo invite les enfants à explorer leur territoire autrement : en écoutant, en créant, en inventant et en faisant sonner leur environnement. Ce projet place les enfants au cœur de la démarche artistique, en les associant pleinement à la création d'une future exposition d'objets sonores autour de la mémoire du Queyras, des voix et des mythes locaux.



Créer des objets sonores pour raconter le territoire

Avec Théo, les enfants découvrent que les sons racontent des histoires. À partir de récits, de mots, de légendes et de sons du quotidien, ils participent à la création d'objets sonores qui composeront une exposition originale. Ces créations permettront de garder une trace sensible des voix, des souvenirs et de l'imaginaire liés à notre territoire.



Lutherie sauvage : inventer des instruments avec la nature

L'un des temps forts du projet est la lutherie sauvage. Les enfants sont invités à imaginer et fabriquer leurs propres instruments de musique à partir de matériaux glanés dans la nature ou d'objets récupérés et détournés. Bois, pierres, branches, éléments du quotidien deviennent alors sources de sons. Les enfants apprennent à écouter, expérimenter et jouer ensemble, tout en développant leur créativité et leur curiosité.

Cartographie sonore : dessiner le Queyras avec des sons

Le troisième volet du projet est consacré à la cartographie sonore. À l'aide de papier, crayons et micros, les enfants créent une carte du Queyras pas comme les autres. Chaque lieu est représenté par un son, une histoire ou un mot recueilli. Cette carte interactive permet de découvrir la vallée à travers ce qu'on entend, ressent et raconte.

À travers le Muséum d'histoires légendaires, les enfants vivent une expérience artistique riche et ludique, mêlant création, découverte du territoire et expression personnelle. Un beau projet collectif qui valorise leur regard, leur imagination et leur place dans la vie culturelle locale.

PROJET LIVRE DE RECETTES AVEC AÎNÉS

Le pétillant de sureaux et la confiture des mains jaunes feront bientôt partie de notre livre de recettes !

Les aînés du CRT sont venus partager des moments avec les enfants du centre de loisirs autour de différentes recettes traditionnelles : la cramailotte, aussi appelée "miel de pissenlit", ou encore la surette.

Ce matin du 3 juin par exemple, les enfants accompagnés des aînés sont partis cueillir des fleurs de sureau. Chacun

a participé : trier les fleurs, observer les différentes étapes, mélanger les ingrédients, découvrir les odeurs et parler de la pluie et du beau temps ! Ce temps d'échange a permis aux enfants de découvrir une recette d'autrefois, mais aussi de partager un moment chaleureux avec les aînés autour des souvenirs, des traditions et du plaisir de cuisiner ensemble.

Et ce n'est que le début...

Au fil des rencontres entre les enfants et les aînés du CRT, nos cueillettes et nos découvertes, d'autres recettes viendront enrichir ce livre plein de souvenirs, de découvertes et de gourmandise.

Recettes d'autrefois, douceurs sucrées, secrets de cuisine et moments de partage seront à retrouver dans notre livre de recettes intergénérationnel... disponible prochainement !

Encore un peu de patience avant de découvrir toutes nos créations culinaires !



FESTOCH COURT MÉTRAGE 2026 : DES FILMS POUR TOUS LES ÂGES !

Chaque année, la Fête du court métrage passe par le centre de loisirs. L'édition 2026 ne fait pas exception : petits et grands sont invités à découvrir des histoires captivantes, drôles, poétiques ou engagées... en format court et par tranche d'âge !

3-5 ANS



QUE LI PASSA AL CEL?



L'ARROSEUR ARROSÉ



LE RENARD MINUSCULE

6-12 ANS



MAMAN IL PLEUT DES CORDES



DES TRESSÉS



LA PETITE CASSEROLE D'ANATOLE



LES JOURNÉES ROULANTES

Une fois la neige fondue, l'équipe d'animation a mis en place lors de deux mercredis par mois des "journées roulantes". Les enfants ont pu venir au centre avec l'élément roulant de leur choix : roller, trottinette, draisienne, vélo, heelys (les chaussures avec une roue intégrée dans le talon) ont été de la partie ! La cours de l'école élémentaire a été notre terrain de jeu, afin d'évoluer sans se soucier de la circulation. L'objectif : rouler en s'amusant, avec d'autres adultes que les parents et faire attention aux autres. Ces demi-journées ont beaucoup plu aux enfants et aux animateur.ices!

Le printemps est bien installé, l'été approche à grand pas, et le vélo va certainement être de sortie! Pas toujours facile de savoir si votre vélo ou celui de votre enfant est bien réglé? voici quelques points d'attention pour vous aider :

- **Les pneus sont-ils bien gonflés? (pression indiquée sur le flanc des pneus)**
- **Dans quel état sont les pneus? (usure, fissure, craquelures)**
- **Les câbles de vitesse sont-ils effilochés ou intacts ?**
- **Vos vitesses passent-elles sans problème?**
- **Vérifier le freinage : état des patins, positionnement sur la gaine, efficacité**
- **Vérifier s'il y a du jeu quelque part!**

Place Salva, vous trouverez une borne de réparation de vélo en libre-service avec tout le matériel nécessaire au check !

Si c'est trop compliqué, vous pouvez contacter les cyclopathes, de joyeux.ses cyclistes Guillestrins qui seront heureux de vous aider!



IDEE JEU DES VACANCES

Les enfants incarnent de jeunes enquêteurs et doivent résoudre des mystères en observant des cartes, en trouvant des indices, en combinant des objets et en résolvant des énigmes.

Contrairement aux Unlock! classiques, il n'y a ni application, ni chronomètre, ce qui rend le jeu accessible dès 6 ans. Les aventures se déroulent dans une ferme, un château écossais ou encore un parc d'attractions.

"On a l'impression d'être de vrais détectives !"
 "J'ai aimé chercher les indices cachés et résoudre les énigmes avec les copains."
 "C'est comme un escape game mais sans écran."

DEVIN'ANIM

QUI EST CET.TE ANIMATEUR.RICE ENFANT?



RÉPONSE: FANNY

RECETTE ROMAINE LE MORETUM



En avril, les enfants du centre de loisirs ont testé une recette romaine! A vous de goûter!

Quantité: 5 personnes

Temps de préparation: 20 min

- 1 fromage frais de chèvre (500g)
- 1 gousse d'ail
- 2 cuillères à soupe d'huile d'olive
- 1 cuillère à soupe de miel
- quelques herbes du jardin
- 50g de fruits secs ou de graines
- quelques gouttes de vinaigre ou de garum (sauce poisson type nuoc-mâm)

Broyer les fruits secs et l'ail dans un mortier. Couper en petits morceaux les herbes. Les mélanger en ajoutant l'huile et le garum. Battre le fromage frais jusqu'à obtenir une texture lisse et l'incorporer à la préparation avec le miel. Mettre au frais et déguster sur un pain!

ENIGME DU PÈRE FOURAS

- Je cours sans avoir de jambes,
je siffle sans avoir de bouche.
Qui suis-je ?

LA BOITE A JOUER: KEZAKO?

Il est possible que vous soyez passés devant l'école élémentaire un vendredi soir sur le temps de garderie et que vous ayez vu les enfants jouer avec : des plots, des gaines, de vieilles visseuses, un téléphone à l'ancienne que nous affectionnions tant, et même un fauteuil roulant! Il ne s'agit pas d'une crise de folie de l'équipe du périscolaire mais bien d'un test ludique et pédagogique.



Nous mettons à disposition des enfants des objets de seconde main et issus du rebut industriel, mais surtout, il ne faut pas que ce soit un jouet! Ces objets sont évidemment sécurisés par l'équipe. L'objectif est de proposer aux enfants de stimuler leur imagination et d'améliorer la qualité du jeu des enfants dans des environnements appauvris par le béton. Ce dispositif s'appelle "la Boîte à jouer".

Déjà présent dans de nombreuses écoles françaises, nous souhaitons le tester à Guillestre! La boîte à jouer est présente dans la cour d'école un vendredi soir sur deux depuis le mois de janvier. Le test prendra fin en Juin ! **Nous souhaiterions le retour des parents qui en ont par leurs enfants, n'hésitez pas à nous contacter !**



Si tu étais un fou rire en animation ?

Je dirais la descente de Mont Dauphin, glissante où tout le monde tombe les uns après les autres

MATERNELLE - DANS LA TÊTE D'ELEA

