

LA GAZETTE DU CENTRE DE LOISIRS D'AMBLENY

JUILLET 2026

4ÈME ÉDITION- ILS VÉCURENT HEUREUX...
ET PARTIRENT EN VACANCES !

27/07/2026-31/07/2026

OYEZ, OYEZ,
**OUBLIEZ LES FINS HEUREUSES CLASSIQUES : CETTE SEMAINE, ON A
MÉLANGÉ LES GRIMOIRES ET RETOURNÉ LES ROYAUMES.**

Pour ce grand final de juillet, nos petits et grands ont joyeusement saboté les contes de fées.



LES CHRONIQUES DU MONDE :

Les P'tits lutins (3-5 ans) :

Nos mini-lutins ont complètement réinventé les classiques avec un sens du détail hilarant. Ils ont ainsi donné vie à une Cendrillon en voiture de course (nettement plus pratique pour rentrer avant minuit pile !) et à une Boucle d'Or rebelle qui s'est fait une teinture. La créativité a continué de déborder avec la construction du château perché du haricot magique de Jack, le modelage de coraux en pâtes, et la création d'un dragon surprenant qui souffle de la glace. Enfin, la semaine s'est transformée en véritable aventure avec un escape game immersif sur le Petit Prince.

L'Alliance des Moyens et des Grands (6-14 ans) :

Cette semaine, les 6-8 ans et les 9-14 ans ont fusionné leurs forces pour former une seule et unique guilde d'aventuriers ! Ensemble, ils ont mené des projets incroyables et complètement détournés.

Côté artistique et réflexion, ils ont traqué les coupables en réalisant les cartes d'identité des plus grands méchants de contes, avant de propulser les célèbres poussins de Claude Ponti au beau milieu de décors de contes de fées traditionnels. Ils ont également combiné leurs neurones pour rédiger un "dico des contes" unique en son genre, et ont créé un magnifique globe de la CIDE pour mettre en lumière les droits de l'enfant.

Côté action, les extérieurs ont tremblé ! Les enfants se sont affrontés lors d'un jeu sportif survolté de la bataille des continents, ont frissonné ensemble durant le jeu de l'homme en noir, et ont conclu la semaine par un chef-d'oeuvre stratégique : un grand jeu Risk grandeur nature pour conquérir le royaume !

DANS LA PEAU D'UN HÉROS (EXTRA)ORDINAIRE !



Pour lancer notre semaine des contes détournés, pas besoin de cape d'invisibilité : nos aventuriers ont testé de super-pouvoirs bien réels. Grâce à l'intervention passionnante de l'association Valentin Haüy, les enfants ont plongé dans l'univers de la cécité et de la malvoyance. Au programme : initiation au braille, parcours sensoriels à l'aveugle et ateliers de sensibilisation. Une journée riche en émotions et en sourires qui a permis à chacun de changer de regard sur le monde et de comprendre que les vrais héros n'ont pas toujours besoin de leurs yeux pour accomplir de grandes choses !



Grand rassemblement au Donjon de Septmonts



Mercredi, c'était le grand jour de l'intercentre !

Nos jeunes troupes ont quitté leurs bases pour assiéger le magnifique Donjon de Septmonts. Au milieu des vieilles pierres, nos aventuriers ont retrouvé les enfants des centres de Soissons pour un bref moment de découverte du site. Une immersion totale digne d'un grand conte (à peine) détourné, où le donjon a tremblé sous les rires et l'énergie débordante de nos petits explorateurs !

MERCI !



Un immense merci à tous nos aventuriers, grands et petits, pour leur énergie débordante, leur imagination sans limite et leur esprit d'équipe tout au long de cette semaine magique !
Un grand merci également à vous, chers parents, pour votre confiance, vos sourires à l'accueil. Et un grand merci à toute l'équipe d'animation (Anaëlle, Clément, Najwa, Antoine et Lauriane)

Grâce à vous tous, cette semaine des contes restera gravée dans le grand grimoire du centre de loisirs !

Place au goûter



Une glace bien méritée après ces 4 semaines !

Un Monde à lire : les oralbums



Cette semaine, nous avons également sorti de notre grimoire un outil magique : les Oralbums ! Conçus spécialement pour développer le langage et le plaisir de raconter, ces grands albums ont permis aux enfants de redécouvrir les contes traditionnels d'une manière totalement inédite. Grâce à des textes adaptés qui imitent le langage oral et à des illustrations captivantes, les petits comme les grands ont pu s'approprier les récits, anticiper les répliques des personnages et, bien sûr, s'amuser à les transformer. Une excellente façon de stimuler l'imagination et la parole tout en s'amusant !

Les Résultats !

Tu as un maximum de **A** : Tu es **LA BELLE AU BOIS DORMANT** (version épuisée)
La semaine a été riche en émotions et ton corps réclame une trêve immédiate. Ton objectif du week-end : ne pas bouger du canapé avant lundi matin. Bon roupillon, majesté !

Tu as un maximum de **B** : Tu es **CENDRILLON EN VOITURE DE COURSE**
Tu as encore un stock d'énergie impressionnant. Le couvre-feu de minuit ? Très peu pour toi, tu vas tellement vite que tu as déjà trois longueurs d'avance sur le planning de la semaine prochaine.

Tu as un maximum de **C** : Tu es **LE GRAND MÉCHANT DU CONTE**
Esprit stratégique, roi du bluff à la Murder Party et pro de la dissimulation de brioches... Tu as le profil parfait du méchant de l'histoire, mais on sait que sous ta cape se cache un cœur d'or (ou de poussin de Claude Ponti).

Tu as un maximum de **D** : Tu es **LE PETIT PRINCE DE L'ORGANISATION**
Tu as adoré décoder les indices de l'escape game et construire le château géant. Pour toi, la vie est un grand jeu dont tu aimes surmonter tous les défis. Tu es paré pour les aventures de lundi !

Quel personnage de conte es-tu après cette semaine au centre ?

- Pour toi, le week-end idéal commence par :
 - Une grasse matinée royale jusqu'à midi (au moins).
 - Une course de karting ou un footing intense pour évacuer l'énergie.
 - Une session camouflage dans le jardin pour espionner les voisins.
 - Trier tes feutres par couleur et ranger ta chambre au millimètre.
- En arrivant au goûter, ton super-pouvoir caché c'est :
 - Disparaître mystérieusement dès qu'il faut débarrasser les gobelets.
 - Engloutir la dernière brioche au chocolat en moins de 3 secondes.
 - Négocier un double verre de sirop avec ton plus beau regard de crapaud charmant.
 - Analyser la composition de la table pour être sûr d'avoir la même quantité de confiture que ton voisin.
- Ton vêtement préféré après une semaine d'activités :
 - Un pyjama tout doux (ton armure officielle du samedi).
 - Des baskets turbo-propulsées qui vont super vite.
 - Une cape invisible pour échapper aux corvées.
 - Ton t-shirt customisé à la boue et à la peinture (une œuvre d'art).
- Si tu te retrouves face à un dragon qui souffle de la glace, tu fais quoi ?
 - Tu lui demandes s'il a un plaid en rab, parce qu'il fait froid.
 - Tu le défies à une partie de Risk ou à la bataille des continents.
 - Tu l'accuses directement d'être le coupable de la Murder Party.
 - Tu lui proposes des pâtes en forme de corail pour briser la glace.

LA TRÊVE DU WEEK-END (ET DE LA FIN DU MOIS !) EST DÉCRÉTÉE.

QUE CHAQUE PERSONNAGE DE CONTE REGAGNE SES TERRES POUR REPOSER SES MÉNINGES DE STRATÈGE ET LAVER SES TUNIKES ROYALES (IL PARAÎT QUE L'ENCRE DES GRIMOIRES ET LA POUSSIÈRE DU DONJON SONT TENACES) !

SIGNÉ AVEC NOTRE PLUS BELLE PLUME D'OIE DÉTOURNÉE : LA CONFRÉRIÉ DES ANIMATEURS
(Gardiens en chef du Donjon, Agents très secrets du FBI Royal et Nettoyeurs officiels de traînées de peinture de voitures de course)