### LES MODALITÉS D'INSCRIPTION

L'inscription se fait au moyen d'un bulletin d'inscription. Un nouveau bulletin d'inscription sera distribué aux familles à chaque période et sera à retourner à la responsable de l'Accueil Périscolaire.

Pour les inscriptions occasionnelles, les familles devront <u>impérativement</u> appeler le : 02.98.62.84.79 au plus tard le vendredi pour le mercredi.



La famille s'engage à respecter l'inscription faite en début de période. Toutes les demi-journées ou journées d'absence seront facturées sauf en cas de maladie de l'enfant (certificat médical en justification)

Ce programme d'activités est donné à titre indicatif. Il présente ce qui sera susceptible d'être proposé. Mais il peut être modifié en fonction de la météo, du nombre et de l'âge des enfants, des conditions climatiques, des opportunités d'animation.







#### **ACCUEIL PERISCOLAIRE**



# PROGRAMME DES MERCREDIS

PERIODE 1

SEPTEMBRE/ OCTOBRE 2025



**INSCRIPTION** 

**JUSQU'AU VENDREDI 22 AOÛT 2025** 

ACCUEIL PERISCOLAIRE DE HENVIC 6 Place de l'école 29670 Henvic Tél : 02.98.62.84.79

Mail: accueilloisirs@henvic.fr

# PROGRAMME DES MERCREDIS

## PERIODE 1

PERIODE 1	7h30 M/ 12h	ATIN	13h30 APRES-M	IDI 18h30
Mercredi 3 septembre	-6ans /+6ans  Jeux coopératifs straigh		-6ans ATELIER PATOUILLE	+6ans MOLKKY
Mercredi 10 septembre	-6ans JEU DES STATUES	+6ans TIR A L'ARC	-6ans JEU D'EAU ET DE SABLE	+6ans ACCROGYM
Mercredi 17 septembre	-6ans ATELIER DE MOTRICITE	+6ans DODGEBALL	-6ans JEUX DE SOCIETE	+6ans JEU DE L'OIE
Mercredi 24 septembre	-6ans JEU DU MIROIR RELAIS RIGOLOS	+6ans ATELIER PATISSERIE	-6ans PETIITS JEUX TRADITIONNELS « 1,2,3, soleil »	+6ans BALADE AU BOIS
Mercredi 1 <sup>er</sup> octobre	SORTIE  Défoul' Parc  PREVOIR PIQUE + GOÛTER		14H -6ans Le rou de le touriste  JEU DE LA TOMATE	+6ans BADMINTON
Mercredi 8 octobre	EXPRESSION CORPORELLE	#telier creatif	JEUX DE CONSTRUCTION	+6ans JEUX SPORTIFS ULTIMATE
Mercredi 15 octobre	-6ans  ARTS VISUELS	+6ans Poul® Renard Vipère	JEUX MUSICAUX	+6ans  Je fais ma PIZZA