

L'Echo de Macau

FEVRIER 2024



Les horaires

| | Côté maternelle | Côté élémentaire |
|--|-----------------|------------------|
| Accueil périscolaire du matin | 7h – 8h34 | 7h – 8h20 |
| Accueil périscolaire du soir | 16h15 – 18h45 | 16h – 18h45 |
| Accueil périscolaire mercredi | 7h – 19h | 7h - 19h |
| Accueil de Loisirs Sans Hébergement | 7h – 19h | 7h – 19h |

Les projets

A travers nos différents projets nous avons pour objectifs pédagogiques de :

- permettre à l'enfant d'être acteur de son temps
- permettre à l'enfant de faire des découvertes
- préparer l'enfant à être citoyen
- promouvoir le vivre ensemble

Pour les maternelles :

Pour les mercredis de janvier et février, le thème était « **Y'a pas de "les arts" !** ». L'équipe a travaillé sur ce thème afin que les enfants puissent s'exprimer à travers l'art et afin de leur faire découvrir les différents arts qui existent.

Pour les vacances de février, le thème était « **MACAU CIRCUS** ». Travailler sur le cirque nous permet d'offrir une palette d'activités physiques et manuelles toute en couleur aux enfants.

Les activités proposées sur ces deux cycles permettent un éveil global de la personnalité. L'approche ludique aide l'enfant à développer son potentiel créatif. La technicité et la créativité sont mises au service de l'expression artistique, alors espace d'épanouissement pour tous. Les possibilités physiques et créatives sont explorées en fonction de la capacité de chacun.

Pour les élémentaires :

Pour les mercredis de janvier et février, le thème était « **le remède au gaspillage alimentaire** ». A travers ce thème écocitoyen, l'équipe voulait sensibiliser les enfants sur le gaspillage alimentaire mais aussi matériel par le biais d'activités culinaires et de recyclage. La sensibilisation a été faite également par un quizz, des débats mais aussi par une demi-journée de ramassage de déchets dans les rues de Macau.

Pour les vacances de février, le thème était « **MACAU TOGETHER** ». A travers nos différentes activités, nous espérons sensibiliser les enfants au respect de leurs camarades, des adultes, des locaux et du matériel et d'eux-mêmes.

Les activités phares

En élémentaire :

- création du symbole du vivre ensemble
- sophrologie
- débat sur les différences



En maternelle :

- Initiations aux pratiques acrobatiques
- Les petits jongleurs
- Création d'accessoires de clown



Nos recettes :

Pop Cake



0.5 sachet de levure chimique

90 g de farine

90 g de sucre

90 g de beurre

200 g de chocolat

3 œufs moyen

LES ETAPES

Vous aurez besoin de 30 bâtons à sucette et de moules à cupcakes.

Préchauffer le four à 180°C (thermostat 6).

Mélanger le sucre et le beurre fondu.

Ajouter les œufs, puis la farine et la levure.

Remplir les demi sphères (moules spécial pop cake) au raz.

Recouvrir avec l'autre partie prévue à cet effet.

Enfourner 10/15 min (à surveiller selon le type de four).

Sortir du four, laisser refroidir 10 min et démouler délicatement, vous obtenez de jolis boules !

Pour le glaçage au chocolat :

Faire fondre le chocolat au micro-ondes (30 à 40 sec environ).

Prendre un bâtonnet, le tremper dans le chocolat, puis l'enfoncer dans la boule au moins jusqu'au milieu.

Puis tremper le haut de la sucette dans le chocolat et tourner légèrement.

Enfin, ajouter quelques "perlimpinpin".

Mettre les sucettes sur un présentoir (une boîte en carton recouvert de papier aluminium par exemple)

Répéter l'opération pour toutes les sucettes, et voilà ! De jolis et surtout délicieux pop-cakes !

pudding au fruits

Œuf(s) 3

Sucre en poudre 50 g

Sucre vanillé 1 sachet(s)

Farine 50 g

Lait 50 cl

Brioche 300 g

Fruit(s) rouge(s) 150 g

Beurre fondu 25 g

1 Dans un saladier, battez les œufs avec le sucre en poudre et le sucre vanillé.

2 Ajoutez la farine et le lait et mélangez jusqu'à obtention d'une préparation bien lisse.

3 Imprégnez bien la brioche coupée en petits morceaux dans la préparation.

4 Ajoutez les fruits rouges et le beurre fondu. Mélangez.

5 Versez la préparation dans un moule à cake préalablement chemisé de papier cuisson. J'ai utilisé un moule à cake de 26 centimètres de long.

6 Enfournez le pudding 45 minutes dans un four chaud à 180°C.

7 Laissez refroidir avant de démouler.



Jeux de société :



RÈGLES DU JEU

- Chaque pirate place ses bateaux sur l'eau. Attention, l'adversaire ne doit pas les voir.
- Les pirates attaquent chacun à leur tour, en nommant une case (par exemple « C4 »)
- S'il n'a pas de bateau sur cette case, le pirate attaqué dit « **raté** ». Le pirate qui s'est trompé met un point dans la case vide.
- S'il a un bateau sur cette case, le pirate attaqué dit « **touché** ». Le pirate attaquant marque une croix.
- Quand la dernière case d'un bateau est touchée, le pirate attaqué dit « **coulé** ».
- Le gagnant est celui qui a réussi à couler tous les bateaux ennemis.



Pictureka!



But du Jeu

Trouver les objets sur le plateau de jeu et être le premier à gagner 6 fois !

Contenu

9 mini-plateaux de jeu, 1 dé, 1 dé Couleurs, 36 Cartes Mission et 1 Sablier de 30 secondes.

Démarrage

La première fois que vous jouez, sortez les différentes pièces de jeu de leurs emballages et débarrassez-vous de tous les déchets. Formez avec les 9 mini-plateaux de jeu un carré de 3 par 3 : voici votre plateau de jeu. Montez vos dés. Séparez les cartes par couleur en trois tas. Mélangez chaque tas et placez-les faces cachées à côté du plateau de jeu.

Comment jouer ?

Décidez qui joue en premier. Le jeu tournera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

QUAND C'EST VOTRE TOUR

Lancez le dé Couleurs et piochez une carte dans le tas de la même couleur que celle obtenue sur le dé Couleurs.

SYMBOLES D'ACTIONS

Au dos de certaines cartes, des symboles vous demandent de changer, de retourner, ou de pivoter les mini-plateaux de jeu. Si vous avez pioché l'une de ces cartes, suivez les instructions suivantes avant de jouer : Changez l'emplacement de 2 mini-plateaux de jeu choisis ou hasard. Retournez n'importe quel mini-plateau. Pivotez n'importe quel mini-plateau.

CARTES MISSION

MISSION VERTE : PERSONNEL

Vous êtes tout seul !

- Lisez l'une des trois missions à haute voix, puis lancez le dé. Vous devez trouver autant d'objets que le dé l'a indiqué.
- A présent, retournez le sablier et commencez à regarder ! Indiquez chaque objet que vous trouvez aux autres joueurs et retenez combien vous en avez trouvé.
- Bravo ! Si le nombre d'objets que vous avez trouvé est suffisant avant que le temps n'expire, vous avez réussi ce tour et gagnez 1 point. Ajoutez ce point à ceux que vous avez déjà gagnés.
- Désolé ! Si le temps expire avant que vous n'ayez trouvé assez d'objets, votre tour est terminé.
- Placez la carte sous la pile. Si elle est à nouveau piochée, une nouvelle mission doit être choisie.

MISSION ROUGE : SURENCHÈRE

Le plus gros enchérisseur joue. Mais attention : si vous pariez trop haut et que vous perdez.

- Lisez une des trois missions à haute voix, puis placez la carte de face pour que tout le monde la voie.
- Décidez combien d'objets vous pensez pouvoir trouver sur ce thème dans le temps imparti. Vous pouvez ensuite enchérir ou abandonner.
- Le joueur à votre gauche décide soit de surenchérir, soit de passer. Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient soit surenchéri, soit abandonné. Puis, le plus gros enchérisseur retourne le sablier et commence à regarder.
- Bravo ! Si vous trouvez suffisamment d'objets avant que le temps n'expire, votre tour est terminé et vous marquez 1 point. Vous pouvez l'ajouter aux points des tours gagnés précédemment.
- Désolé ! Si le temps expire avant que vous n'ayez trouvé assez d'objets, votre tour est terminé. Vous perdez 1 point gagné précédemment (si vous en aviez).
- Placez la carte sous la pile. Si elle est à nouveau piochée, une nouvelle mission doit être choisie. Vous perdez également 1 point gagné précédemment (si vous en aviez).

MISSION BLEUE : TROUVEZ-LE EN PREMIER.

Tout le monde joue.

- Tourner la carte du côté face pour que tout le monde la voie. Elle montre un objet qui n'apparaît qu'une fois sur le plateau de jeu.
- A présent, tous les joueurs cherchent rapidement l'objet. Le joueur qui le trouve le premier crie « Pictureka ! ». Ce joueur garde la carte. Le tour est fini.
- Victoire
- Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur gagne 6 points. Ce joueur remporte la partie !

Autres façons de jouer

JEU POUR LES PLUS JEUNES

Les enfants qui ne savent pas encore lire peuvent apprécier le jeu en jouant juste avec les cartes bleues (avec les dessins).

JEU PLUS LONG OU PLUS COURT

En fonction du nombre de joueurs et du temps disponible, vous êtes libres de changer le nombre de points gagnants nécessaires pour remporter la partie.

JEU EN EQUIPE

Les joueurs se divisent en 2 équipes. La façon de jouer reste la même, sauf que chaque équipe joue comme si elle était une personne individuelle.

Jeux :



Coloriage sur le cirque !



A toi de créer ton puzzle du vivre-ensemble !!!!