

INFORMATIONS PRATIQUES

Centre de Loisirs de Roulet

1 impasse Marcel Pagnol à Roulet-Saint-Estèphe

05 45 66 30 46

Julien Aubert

Ouverture de l'accueil de 7h30 à 18h30 à l'école de Roulet 7 au 17 avril 2026

- Accueil des enfants entre 7h30 et 9h
- Départ/Arrivée possible entre 11h30 et 12h
- Arrivée/Départ possible entre 13h30 et 14h
- Départ le soir entre 17h et 18h30

Permanences d'accueil aux écoles de 7h30 à 8h

- Trois-Palis
- Mouthiers-sur-Boême

Attention : pas de transport le soir le vendredi 17 avril 2026.

Le transport des enfants d'une commune à l'autre est assuré par nos soins le matin et le soir. Pas de transport entre 12h et 14h.

INSCRIPTIONS (PLACES LIMITÉES) ENFANT(S) SCOLARISÉ(S) EN 2025-2026

Ouvertures des inscriptions et réservations : samedi 14 mars 2026

Réservations ou annulations possibles jusqu'au dimanche 29 mars 2026*

*** Toute annulation à partir du lundi 30 mars 2026 sans justificatif sera facturée.**

ATTENTION

- PLACES LIMITÉES À L'ACCUEIL DE LOISIRS : Nous nous réservons le droit de refuser des enfants si nos capacités maximales d'accueil d'enfants sont atteintes, ceci même si la date de clôture des inscriptions n'est pas arrivée à échéance.
- PLACES LIMITÉES POUR LES SORTIES : Nous nous réservons le droit de refuser des enfants si la sortie est complète, ceci même si la date de clôture des inscriptions n'est pas arrivée à échéance.
- PROGRAMME D'ACTIVITÉS : Nous nous réservons le droit d'annuler, de reporter, de modifier des sorties et/ou activités si nécessaire (nombre d'enfants insuffisant ; intempéries ; pluie ; canicule ; autres raisons...).

MODE DE RÉSERVATION

VOUS DEVEZ INSCRIRE VOTRE(S) ENFANT(S)

VIA VOTRE ESPACE FAMILLE PUIS RÉSERVER VOS CRÉNEAUX !

TARIFS

Ils sont consultables sur www.effervescentre.fr dans le menu « Enfance » sur la page « Les modalités d'inscriptions ». Ils sont calculés en fonction des ressources du foyer.

CONTACTEZ-NOUS POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS :

05 45 67 84 38 • CONTACT@EFFERVESCENTRE.FR



**Programme des vacances
du 7 au 17 avril 2026
à l'école de Roulet**

SEMAINE 1* • LES DÉCOUVERTES

- 6 ans		LUN. 6	MAR. 7	MER. 8	JEU. 9	VEN. 10
MATERNELS	MATIN	JOUR FÉRIÉ	Les découvertes scientifiques Construction d'un volcan. Les boules de savon. Fabrication d'un moulin à vent.	Les découvertes végétales Balade en forêt (prévoir tenue adaptée) Création d'animaux-feuilles Fabrication d'un bonhomme-pelouse.	Les moyens de locomotion Parcours de l'aventurier. Création d'un sous-marin. Fusée géante.	Découverte du monde Grand Jeu : Le tour du monde des mini-explorateurs. Maquillages du monde.
	APRÈS-MIDI		JOUR FÉRIÉ	Éruption volcanique. Fabrication de Slime.	Peinture végétale. Création d'un cadre végétal.	Le kit du petit explorateur. Fabrication d'une voiture à propulsion.
Repas et dodo pour les plus petits						

SEMAINE 2* • LES DÉCOUVERTES

- 6 ans		LUN. 13	MAR. 14	MER. 15	JEU. 16	VEN. 17
MATERNELS	MATIN	À la découverte du monde				
	APRÈS-MIDI	Le parcours du voyageur. Découverte de la danse flamenco.	Construction d'un chapeau chinois. Le parcours du voyageur. Imaginons notre panda.	Jeu : "Chameau-chamois"	Fabrication de peinture gonflante. La tour Eiffel en pointillisme. Jeu du béret.	Petits jeux extérieurs. Goûter festif.
Repas et dodo pour les plus petits						

+ 6 ans		LUN. 6	MAR. 7	MER. 8	JEU. 9	VEN. 10
PRIMAIRES	MATIN	JOUR FÉRIÉ	Fabrication d'un bateau géant : proue, mât, gouvernail, boussole... Petits jeux extérieurs.	Initiation au tir à l'arc. Jeu : Relais Chocolat	Poursuite du bateau géant. Dessin d'une coiffe indienne. Jeu : la bataille navale.	Finition du bateau géant. Création de costumes, accessoires... pour le grand jeu.
	APRÈS-MIDI	JOUR FÉRIÉ	Poursuite du bateau géant. Découverte des jeux du monde.	Sortie au gymnase de Roulet : Jeu du Sagamore	Jeu : indiens VS colonisateurs Construction d'un totem indien géant.	Grand jeu : la tribu indienne.
Repas						

+ 6 ans		LUN. 13	MAR. 14	MER. 15	JEU. 16	VEN. 17
PRIMAIRES	MATIN	Création du kit du parfait explorateur (passeport, boussole, longue vue...) Lancement du grand jeu de la semaine (règles, équipes, mini-défis, invention de sa terre découverte...)	Défi par équipes : création de bateaux	Défi par équipes : atelier cuisine	Défi par équipes : à chacun sa terre ! Maquette, peinture, dessin, sculpture... représentant la terre imaginée par chaque équipe (habitation, faune et flore, ...)	Grand jeu : le tour du globe
	APRÈS-MIDI	Création du kit du parfait explorateur (passeport, boussole, longue vue...) Lancement du grand jeu de la semaine (règles, équipes, mini-défis, invention de sa terre découverte...)	Jeu : "Around the world"	Sortie à la plaine des Glamots (Roulet) : Relais bataille navale	Défi par équipes : à chacun sa terre ! Maquette, peinture, dessin, sculpture... représentant la terre imaginée par chaque équipe (habitation, faune et flore, ...)	On fête le retour des explorateurs !
Repas						

*ATTENTION, LE PROGRAMME EST SUSCEPTIBLE D'ÉVOLUER !