

CATALOGUE DES ANIMATIONS LUDO-PÉDAGOGIQUES



Dans le cadre du programme VIF (Vivons en Forme), la Communauté de Communes Flandre Lys a conceptualisé différents outils pédagogiques et ludiques à destination des enfants, des jeunes et des adultes pour la mise en place d'animations de prévention santé.

Les malles peuvent être empruntées gratuitement par les structures petite enfance, les écoles, les collèges, les lycées, les centres de loisirs, les centres sociaux, les associations, les Ehpad... du territoire Flandre Lys.

Pour tout renseignement ou demande d'emprunt merci de bien vouloir contacter le service Santé Flandre Lys :

Communauté de communes Flandre Lys

500 rue de la Lys, - 59253 La Gorgue

Tél : 03-28-50-14-90/06-07-58-03-42

helene.boens@cc-flandrelys.fr



Sommaire

Petit ours à la recherche de la forme	4
L'histoire vraie de Grainette	5
Le verger mystère	6
Les aventures d'Alice	7
Les ateliers santé de Roméo	11
1, 2, 3...5 sens !	12
Les herbes aromatiques c'est magique	15
Le mini market VIF	16
Mmm... la pêche !!!	17
Vitamines, où êtes-vous cachées ?	18
Petit-déjeuner, goûter, bien équilibrés c'est le plein de vitalité !	19
Cible ton pique-nique	20
Le pain, je n'en perds pas une miette !	21
Petit chef étoilé !	22
Pour ta santé, pense à équilibrer !	23
Classe de goût	24
Tous au lit !	26
Destination sommeil : attention au départ !!!	27
Marcher, sauter, bouger... c'est top pour ma santé	28
Pour bouger... moins d'écrans, plus de temps !	29
La goutte d'eau qui fait déborder... ..	30
Connaitre l'eau sans se mouiller !	31
Le bar à eaux	32
Les boissons	33
L'eau, les « ? » mises en bouteilles !	34
Et si notre corps fonctionnait comme une voiture	35
Une journée équilibrée... ..	36
Le sommeil expliqué aux ados	37

Certaines malles sont adaptables à différentes tranches d'âges.

Pour tout renseignement complémentaire, n'hésitez pas à contacter le service santé Flandre

Lys : helene.boens@cc-flandrelys.fr

"Petit Ours à la recherche de la forme"

Objectifs

- Sensibiliser les enfants et les parents à l'importance des 5 sens dans l'apprentissage de la dégustation
- Eveiller les sens aux différents saveurs des fruits
- Enrichir le vocabulaire pour permettre aux enfants de communiquer leur ressenti

La découverte des fruits
chez les petits

Matériel

Fruits
Album jeunesse "Petit Ours"

Déroulement de la séance

L'animateur raconte l'histoire de Petit Ours qui part à la recherche de la forme : lire montrer les illustrations et présenter la page correspondant au fruit à découvrir.

L'animateur questionne les enfants sur le fruit (nom, couleur, taille) en montrant les images puis invite les enfants à s'exprimer.

Il est important de bien séparer les différentes fonctions sensorielles afin que les enfants prennent conscience de chacun de leurs sens et des différentes sensations perçues.



À partir de 2 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

L'histoire vraie de Grainette

Objectifs

- Sensibiliser les enfants aux bienfaits de consommer des fruits et légumes
- Découvrir le cycle de la vie végétale
- Découvrir d'où viennent les fruits et légumes

Déroulement de la séance

1. Le conte

L'animateur choisit un enfant au sein du groupe qui deviendra pour le reste du spectacle "le petit jardinier".

Les différentes étapes d'évolution de la graine à la tomate sont "animées-contées" avec la participation de tous les enfants et découvertes à l'aide des boîtes animées.

Étape après étape, les volets restent ouverts pour sensibiliser les enfants aux différents états.

Quand arrive le moment de cueillir Grainette devenue une tomate rouge, l'animateur remet au "le petit jardinier" un panier garni de tomates cerises à distribuer au reste du public pour une dégustation et la conclusion suivante "J'ai pris soin de la graine pour qu'elle devienne tomate... à elle de prendre soin de moi en me donnant toutes ses vitamines".

2. L'atelier

Chaque enfant reçoit un livret de Grainette dont il peut colorier la couverture.

Les images des différentes étapes de la vie de Grainette sont distribuées à chaque enfant qui devra les remettre dans l'ordre de l'histoire en les collant aux emplacements prévus.

La découverte des étapes de pousse de Grainette, de sa plantation jusqu'à sa dégustation

Matériel

Conte
Boîtes animées
Costume de jardinier et accessoires
Tomates cerises pour la dégustation
Livret de l'histoire pour chaque enfant
Petites tables, et chaises, colle, feutres



À partir de 2 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

"Le verger mystère"

Objectif

Inciter les enfants à consommer des fruits

Découverte des fruits
au travers des 5 sens

Moyens

- Evaluer les connaissances des enfants autour des fruits
- Travailler autour du vocabulaire de description des fruits
- Participer à une dégustation collective

Matériel

"Verger mystère"
Peluche "Petit Ours"
Histoire de Petit Ours
Jus de fruit ou fruits

Déroulement de la séance

L'animateur présente Petit Ours aux enfants.
Par le biais de l'histoire, il les invite ensuite à découvrir le secret de la forme des amis de Petit Ours.
Ce dernier est caché dans chacun des arbres du verger, pour le retrouver les enfants devront se servir de leurs sens.
Lorsque les enfants ont découvert les fruits, l'animateur peut les "cueillir" avec leur aide puis ils se rassemblent tous pour une dégustation qui leur permet de faire le plein de vitamines.
Pour conclure, l'animateur rappelle aux enfants combien il est important de consommer des fruits pour garder la forme !



À partir de 3 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 20 enfants

Les aventures d'Alice

Objectif

Connaitre le rôle des différentes familles d'aliments dans l'organisme

Moyens

- Mobiliser les connaissances des enfants sur le thème de l'alimentation
- Mettre en situation le rôle des familles d'aliments au cours de petits ateliers
- Sensibiliser les enfants à la notion d'équilibre alimentaire

Déroulement de la séance

Rappel de la classification des familles d'aliments à l'aide d'un grand jeu :

L'animation se déroule dans 5 espaces de jeu consacrés à une famille d'aliments.

Le déroulement de l'animation est commun à chaque espace :

- 1 - L'animateur procède à la lecture du chapitre de l'histoire
- 2 - Afin de s'assurer de la bonne compréhension du message sur le rôle de la famille d'aliment, l'animateur demande aux enfants de reformuler « la mésaventure » à laquelle Alice a été confronté et comment une famille d'aliments lui est venue en aide.
- 3 - Pour permettre aux plus jeunes une visualisation de la famille d'aliments, l'animateur invite les enfants à venir disposer sur l'affiche correspondante des images d'aliments y appartenant.

Compréhension du rôle de la famille d'aliments par une mise en situation

Les enfants participent à l'atelier imageant le rôle principal de la famille d'aliments.

La découverte du rôle des 7 familles d'aliments

Matériel

Outils nécessaires au déroulement du jeu



À partir de 3 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

Les ateliers

1 - Les fruits et légumes

L'histoire

Attirée par les premiers rayons du soleil, Alice décide de se rendre au parc. Sa mam| est d'accord, mais lui conseille de porter une écharpe car malgré le soleil il ne fait pas très chaud.

Alice n'obéit pas et sort sans écharpe !

Ce qui devait arriver arriva :

Alice tombe malade !

Une famille d'aliments et "ses pouvoirs magiques" peut lui venir en aide :

La famille des fruits et légumes

Grâce aux vitamines qu'ils contiennent !

L'atelier

"L'affreux virus", objectif : le terrasser grâce aux vitamines contenues dans les fruits et légumes



2 - Les féculents

L'histoire

Ce matin Alice n'a pas très faim et ne veut rien avaler. Sa maman n'est pas contente, elle sait qu'Alice n'aura pas suffisamment d'énergie pour bien travailler à l'école !

Ce qui devait arriver arriva :

Un premier travail donné par la maitresse et Alice est déjà fatiguée !

Une famille d'aliments et "ses pouvoirs magiques" peut lui venir en aide :

Les féculents

Ils donnent de l'énergie pour longtemps !

L'atelier

Sur l'autoroute des féculents ! Les enfants pourront observer quelles voitures roulent le plus longtemps ? Celles qui carburent aux féculents ou les autres ?



3 - Les produits laitiers

L'histoire

Alice a bien grandi, elle sait maintenant faire du vélo sans roulette.
Très fière de cet exploit elle montre ses progrès à sa grand-mère : « Regarde mamie e j'y arrive d'une seule main ! ».
Ce qui devait arriver arriva :
Alice chute.
Direction l'hôpital pour réparer son bras cassé !



Une famille d'aliments et "ses pouvoirs magiques" peut lui venir en aide :

Les produits laitiers

Ils rendent les os solides et te permettent de bien grandir !

L'atelier

Objectif : reconstituer « L'os géant » ! Comment : en obtenant un maximum de morceaux d'os, gagnés à chaque image correctement placée dans les différentes catégories de produits laitiers (lait, yaourts, fromages...).



4 - Les viandes, poissons et œufs

L'histoire

C'est un grand jour pour Alice, direction la salle de sports pour participer aux olympiades.
Mais Alice n'est pas rassurée, elle sait que pour certaines épreuves il est nécessaire d'avoir de gros muscles. Ceux d'Alice sont tous petits.

Ce qui devait arriver arriva :
Alice n'arrive pas à monter à la corde
et perd beaucoup de points pour cette épreuve !



Une famille d'aliments et "ses pouvoirs magiques" peut lui venir en aide :

Les viandes, poissons et œufs

Ils permettent de développer les muscles !

L'atelier

Les enfants pourront mesurer leur force grâce à un tir à la corde.



5 - L'eau

L'histoire

Alice est contente, aujourd'hui direction "la mer".
Sur la plage elle construit un joli château de sable.
Le soleil brille et il fait très chaud, sa maman lui a mis dans le sac une bouteille d'eau et lui a recommandé de boire souvent.
Mais Alice trop concentrée sur son château oublie ce que sa maman lui a dit.

Ce qui devait arriver arriva :
Alice ne se sent pas très bien !

Une famille d'aliments et "ses pouvoirs magiques" peut lui venir en aide :

L'eau
Indispensable au bon fonctionnement du corps !

L'atelier

Grâce au module d'expérimentation les enfants découvriront le parcours de l'eau dans le corps de la phase d'hydratation au « pipi ».



2 chapitres manquent aux "petites aventures d'Alice", les matières grasses et les produits sucrés !

Il ne s'agit pas d'une stigmatisation de ces 2 familles d'aliments.

Leur juste dosage dans l'équilibre alimentaire est traité au cours d'une animation spécifique intitulée "La gourmandise ça s'apprend !"

En effet, consommés de temps en temps et avec modération, ils permettent de se faire plaisir !

Les ateliers santé de Roméo

Objectif

Sensibiliser les enfants à une bonne hygiène de vie

La découverte et la sensibilisation sur les règles d'une bonne hygiène de vie

Objectifs intermédiaires

- Sensibiliser les enfants à l'importance de se laver les mains régulièrement
- Identifier les différentes familles d'aliments et induire la notion de rangement dans un réfrigérateur
- Sensibiliser les enfants à l'importance d'une hygiène bucco-dentaire
- Sensibiliser les enfants aux bienfaits de l'activité physique sur leur santé
- Connaître les conditions idéales pour bien s'endormir

Matériel

Les ateliers santé de Roméo

Déroulement de la séance

Les enfants se déplacent d'atelier en atelier :

"Oh les mains... propres pour Roméo !"

Les enfants découvrent les différentes situations où il faut se laver les mains. Puis ils débarrassent les microbes et bactéries de 2 mains géantes à l'aide de palets "savon".

"Le frigo de Roméo !"

Les enfants classent des aliments factices selon leur famille puis ils les placent au bon endroit dans le réfrigérateur.

"Brosse-toi les dents Roméo !"

Les enfants découvrent les différentes sortes de dents et leur fonction. Ils sont ensuite sensibilisés à l'importance d'une bonne hygiène bucco-dentaire.

"Musclo biscotto Roméo !"

Les enfants découvrent l'importance de pratiquer une activité physique régulière.

"Au dodo Roméo !"

Les enfants doivent indiquer les 10 conditions optimales pour s'endormir.



À partir de 3 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

1 2 3... 5 sens !

Objectif

Sensibiliser les enfants au rôle des 5 sens dans la dégustation.

La découverte et
l'expérimentation
des 5 sens... le tout
en s'amusant

Déroulement de la séance

Par groupe les enfants se dirigent d'atelier en atelier afin d'obtenir des informations transmises par chacun des 5 sens dans la dégustation :

- **La vue** : "je regarde, j'observe" couleur, forme, etc. Les yeux envoient le premier message sur l'aliment à déguster.
Ateliers proposés : les illusions d'optique, les thaumatropes, le microscope
- **L'odorat** : une odeur qui ravie ou qui déplaît ! Et voilà une deuxième information transmise.
Ateliers proposés : "l'odeur me monte au nez", la table des odeurs
- **Le toucher** : lisse, granuleux, dur, mou... Que d'informations transmises par le simple fait de toucher.
Atelier proposés : le mur "les fruits c'est fun", les boîtes mystères
- **L'ouïe** : tous ces petits bruits de cuisine qui me mettent en appétit... "les crocs, les cracs, les scroutchs" et oui... les sons aussi participent à la dégustation.
Ateliers proposés : sons et images, secouer pour trouver, me parler pour me diriger

- **Le goût** : subtile mélange de toutes ces informations perçues et les impressions ressenties lors de la mise en bouche de l'aliment.

C'est à cette ultime étape que l'enfant pourra annoncer : "j'aime/je n'aime pas".

Matériel

Parcours des 5 sens

À partir de 3 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

1,2,3...5 sens - découverte en images

La vue

Tester chaque fonction des sens par le biais de différents ateliers

- Identifier le sens et l'organe s'y rapportant
- Amener les enfants à observer et non uniquement



L'odorat

- Identifier le sens et l'organe s'y rapportant
- Renseigner les enfants succinctement sur la notion de transmission des odeurs



Le toucher

- Identifier le sens et l'organe s'y rapportant
- Percevoir les différentes textures et analyser les informations transmises



L'ouïe

- Identifier le sens et l'organe s'y rapportant
- Identifier les différentes informations transmises par les sons



Le goût

Une fois toutes les informations rappelées, l'enfant pourra, après la mise en bouche de l'aliment, annoncer : "j'aime ou je n'aime pas"



Les herbes aromatiques c'est magique

Objectifs

- Découvrir ou redécouvrir les herbes aromatiques
- Savoir avec quels aliments les consommer
- Connaître leurs intérêts dans notre alimentation

La découverte
des herbes aromatiques
les plus utilisées

Matériel

Stand du jardinier
Graines herbes aromatiques (persil, thym, ciboulette, menthe, basilic)
Herbes aromatiques déjà poussées
Petits pots de plantation

Déroulement de la séance

L'animateur présente aux enfants les 5 herbes aromatiques. Après les avoir observées, touchées et senties, ils choisissent la plante qu'ils souhaitent planter. Puis ils plantent quelques graines de celle-ci en suivant les conseils de l'animateur. Pour conclure l'animation, un rappel des grands principes de jardinage leur est remis afin qu'ils prennent soin de leur plante aromatique.



À partir de 4 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 15 enfants

Le mini market VIF

Objectif

Savoir composer un repas équilibré

La découverte des familles d'aliments qui composent un repas équilibré

Moyens

- En mobilisant les connaissances des enfants sur le thème de l'alimentation
- En sensibilisant les enfants sur la notion de "repas équilibré"
- En reconnaissant les aliments dits "plaisirs"

Matériel

Le Mini Market
Listes des courses
Tickets de caisse
Sacs

Déroulement de la séance

Les enfants sont invités à réaliser leurs courses dans le mini market !

Consigne : Acheter les aliments dont ils ont besoin pour équilibrer leur déjeuner !

Après avoir choisi les aliments les enfants se présentent en caisse pour vérifier qu'ils ont au moins un aliment de chaque famille.

À partir de 5 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 10 enfants



Mmm... La pêche !!!

Objectif

Sensibiliser les jeunes enfants à la notion de familles d'aliments

La découverte des familles d'aliments qui composent un repas équilibré

Moyens

- En éveillant la curiosité des enfants autour de l'alimentation
- En découvrant les différentes familles d'aliments à l'aide de la pyramide alimentaire
- En différenciant les aliments nécessaires et les aliments plaisirs

Matériel

Sac à dos
Cannes à pêche
Paniers "plaisir"
Cartes aliments

Déroulement de la séance

Les enfants jouent chacun leur tour.

Ils doivent, à l'aide de leur canne à pêche, pêcher les cartes aliments qui composent un repas équilibré.

Chaque carte pêchée doit ensuite être positionnée sur le sac à dos, le but étant de sélectionner les aliments à privilégier.

L'animateur peut faire un réajustement, si nécessaire en fonction des connaissances des enfants sans les frustrer.



À partir de 5 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 15 enfants

Vitamines où êtes-vous cachées ?

Objectifs

- Sensibiliser les enfants à l'importance de consommer au-moins 5 fruits et légumes par jour
- Connaître le rôle des vitamines et de fibres présentes dans les fruits et les légumes

Pourquoi faut-il manger au-moins 5 fruits et légumes par jour ?

Matériel

Aliments factices
Étal des fruits et légumes
Support Alice + « Vitamines »
Petits microbes, support virus
Fruits et légumes en mousse
Mémoire fruits et légumes
Support Diego
Billes

Déroulement de la séance

1 Connaître les fruits et les légumes et les bienfaits des vitamines qu'ils contiennent:

Les enfants choisissent chacun leur tour un fruit ou un légume parmi tous les aliments proposés sur la table et viennent le placer sur l'étal. L'animateur vérifie ensuite ce que les enfants ont choisi. Pour cela, il prend chaque aliment et le fait citer aux enfants. S'il ne s'agit pas d'un fruit ou d'un légume, l'animateur replace l'aliment sur la table en indiquant le nom de la famille à laquelle il appartient. Dans le cas contraire, il place pour chaque fruit ou légume choisi, une « vitamine » sur le support d'Alice (qui est une petite fille très fatiguée) afin de l'aider à retrouver la forme.

Dans un second temps, chaque enfant va « combattre » des microbes et des virus à l'aide des vitamines présentes dans les fruits et les légumes.

L'animateur pourra également compléter cette partie en proposant aux enfants un jeu de Mémoire pour connaître d'autres fruits ou légumes.

2 Sensibiliser les enfants au rôle des fibres dans notre corps :

L'animateur présente Diego le robot. Chaque enfant lui donne à manger des fruits et des légumes « intergalactiques » et suivent leur trajet dans le corps de Diego. Les enfants comprennent ainsi que les fibres présentes dans les fruits et les légumes vont les aider à avoir un bon transit intestinal.



À partir de 6 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

Petit-déjeuner, goûter, bien équilibrés c'est le plein de vitalité !

Objectifs

- Connaître les différentes familles d'aliments et leurs rôles dans notre corps
- Savoir composer un petit-déjeuner ou un goûter équilibré

La découverte des familles
d'aliments qui composent
un petit déjeuner et un
goûter équilibré

Matériel

- Papier crépon (en référence au code couleur des familles d'aliments)
- Affiche avec les rôles de chaque famille d'aliments
- Aliments factices
- Set petit-déjeuner/goûter

Déroulement de la séance

L'animateur présente aux enfants les différentes familles d'aliments avec leur code couleur (exemple : produits laitiers représentés par du bleu).

Puis il présente les rôles des différentes familles.

Le set du petit-déjeuner/goûter reprenant 3 idées de petits-déjeuners ou de goûters équilibrés est présenté aux enfants. Les enfants peuvent ensuite se servir de ce set comme modèle afin de composer leur petit-déjeuner ou leur goûter (présenté sous forme de self).



À partir de 5 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

Cible ton pique-nique

Objectif

Savoir équilibrer ce repas, un peu particulier, qu'est le pique-nique

Viser pour équilibrer...
une méthode originale
pour connaître les familles
d'aliments qui composent
un pique-nique

Moyens

- En mobilisant les connaissances des enfants sur le thème de l'alimentation
- En sensibilisant les enfants sur la notion de "repas équilibré"
- En apprenant à quantifier approximativement les aliments nécessaires à la composition d'un repas

Matériel

La cible "pyramide des aliments"
Règles du jeu
6 balles
"Cartes aliments"
Panier plaisir
Sac à dos
Table

Déroulement de la séance

Le joueur dispose de 6 balles. Il les lance une à une sur la pyramide en visant la famille d'aliments qu'il pense devoir intégrer à son repas. S'il réussit à "scratcher" sa balle, il obtient "une carte aliment" correspondant à la famille visée. Après 6 lancers, il place ses cartes sur le sac à dos. Si toutefois, il n'a pas obtenu l'ensemble des cartes nécessaires à l'équilibre de son repas, il peut les gagner en donnant la bonne réponse aux questions posées par l'animateur.

Attribution des points :

1 balle "scratchée" : 5 points

Si la balle arrive dans la bonne famille : 5 points supplémentaires

Un sac à dos bien équilibré : 10 points



À partir de 5 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 15 enfants

Le pain, je n'en perds pas une miette !

Objectif

- Apprendre à doser la quantité de pain lors du repas surtout s'il est associé à d'autres féculents

La découverte de la fabrication et de la composition du pain

Les moyens

- En découvrant les familles d'aliments qui composent un repas équilibré
- En informant sur les qualités nutritionnelles du pain et en donnant quelques exemples d'équivalences dans la famille des féculents
- En découvrant ou redécouvrant "les pains spéciaux"

Matériel

Déroulement de la séance

Le set de table

L'animateur rappelle aux enfants la combinaison d'un repas équilibré grâce au set de table reprenant le code couleur de chaque famille d'aliments. Puis il demande aux enfants de placer le pain dans la famille d'aliment à laquelle il appartient.

La roue aux questions

Chaque couleur sur la roue correspond à une catégorie de questions relatives au pain : qualités nutritionnelles, fabrication, le pain et ses équivalences, expressions avec le mot "pain". Les enfants répondent aux questions par équipe à tour de rôle.

Le four à pain

L'animateur rappelle les ingrédients de base servant à la fabrication du pain puis explique que d'autres pains peuvent être créés en ajoutant ou en remplaçant l'un des ingrédients. Les enfants sont alors invités à ouvrir une case du four à pain et à déguster le pain proposé.

Ils viennent ensuite placer l'image de l'élément ou remplacé pour en faire un pain spécial.

Lorsque les 6 images sont placées, l'animateur vérifie les réponses.

Four à pain
Roue aux questions
Set de table "J'équilibre mon repas"

À partir de 6 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 15 enfants



Petit chef étoilé !

Objectif

Connaître le rôle des différentes familles d'aliments dans l'organisme

Moyens

- Mobiliser les connaissances des enfants sur le thème de l'alimentation
- Mettre en situation le rôle des familles d'aliments au cours de petits ateliers
- Sensibiliser les enfants à la notion d'équilibre alimentaire

Déroulement de la séance

Rappel de la classification des familles d'aliments à l'aide d'un grand jeu :

Au travers d'une devinette, les enfants identifient une famille d'aliments et courent jusqu'à la zone colorée représentant cette famille. L'animateur invite les enfants qui se sont trompés à rejoindre la bonne zone. Puis, ils donnent le nom de la famille ainsi que des exemples.

Compréhension du rôle de la famille d'aliments par une mise en situation

Les enfants relèvent alors un défi imageant le rôle principal de la famille d'aliments (exemple : les féculents nous apportent de l'énergie pour longtemps, les enfants font le tour de la salle au ralenti).

La découverte du rôle des 7 familles d'aliments

Matériel

Outils nécessaires au déroulement du jeu
Livrets pédagogiques



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

Pour ta santé pense à équilibrer !

Objectif

Sensibiliser les enfants aux bienfaits d'une alimentation équilibrée

Moyens

- en mobilisant les connaissances des enfants sur le thème de l'alimentation
- en sensibilisant les enfants sur la notion de "repas équilibré"
- en apprenant à quantifier approximativement les portions d'aliments nécessaires à la composition d'un repas
- en reconnaissant les aliments dits "plaisirs"

Déroulement de la séance

Au travers d'indices transmis par l'animateur, les enfants complètent la grille de mots croisés.

À chaque mot trouvé, l'animateur remet un aliment à l'enfant et indique à quelle famille il appartient.

Lorsque la grille est totalement remplie, les enfants disposent sur le plateau repas les aliments.

L'animateur fait remarquer que cette composition correspond à un repas équilibré.

Les notions de portion et d'"aliments plaisirs" sont travaillées au cours de l'animation.

La découverte des familles d'aliments qui composent un repas équilibré

Matériel

Grille de mots croisés
Buzzers
Plateaux repas
Aliments factices
Pyramide alimentaire



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

Classe de goût

Objectif

Au travers de différentes séances déclinées ci-dessous, l'objectif est de générer chez les enfants l'envie de goûter

Déroulement des séances

- Séance 1 : le questionnaire initial

Il permet de mieux connaître le comportement des enfants vis-à-vis des aliments et de faire une évaluation initiale de leurs connaissances.

- Séance 2 : la vue

L'objectif est de faire découvrir un même aliment sous différentes forme et voir que l'on peut aussi l'apprécier.

- Séance 3 : l'odorat

L'objectif est de reconnaître différentes odeurs d'aliments en ne les voyant pas.

- Séance 4 : le goût

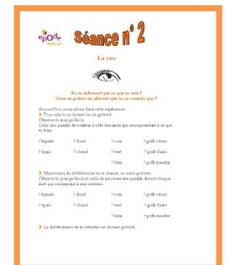
L'objectif est de découvrir avec sa langue et ses papilles gustatives (ou bourgeons du goût) les 4 saveurs : salé, sucré, acide et amer.

- Séance 5 : le toucher et l'ouïe

Le toucher : Les objectifs sont de pouvoir donner le nom d'une sensation au toucher, montrer qu'il existe différents thèmes pour exprimer ces sensations et ajuster son vocabulaire et découvrir ce sens sans que la vue ne puisse donner d'indication.

L'ouïe : Les objectifs sont de permettre aux enfants de découvrir ce sens dans l'alimentation, s'apercevoir que certains aliments peuvent faire du bruit lorsqu'on les mange et être capable de reconnaître des sons familiers.

9 séances de découverte
autour du goût



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

- **Séance 6 : les spécialités régionales et internationales**

L'objectif est de découvrir les spécialités de nos régions et des pays étrangers.



- **Séance 7 : la sortie au marché**

L'objectif est de faire découvrir aux enfants différents étals d'un marché : primeur, boucher, poissonnier, fromager...



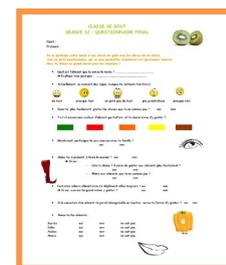
- **Séance 8 : atelier culinaire**

L'objectif est de préparer différentes recettes simples à base de fruits pour connaître le vocabulaire des différentes techniques culinaires et ustensiles utilisés.



- **Séance 9 : évaluation finale**

Les objectifs sont d'évaluer les connaissances des enfants (ce qu'ils ont retenu des différentes séances), de voir s'il y a une modification de comportement des enfants vis-à-vis de l'alimentation et s'ils osent goûter des aliments inconnus ou présentés sous des formes différentes.



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

Tous au lit !

Objectif

Faire découvrir aux enfants le "monde du sommeil" et l'importance de celui-ci au même titre que l'alimentation ou l'activité physique.

Objectifs intermédiaires

- Connaître son rythme biologique
- Connaître le rôle du sommeil
- Repérer les signes de fatigue
- Connaître les conditions qui favorisent le sommeil
- Connaître ses besoins en sommeil en fonction de son âge

Déroulement de la séance

Temps 1

Au cours d'une discussion "dirigée" l'animatrice renseigne les enfants sur les questions liées au sommeil (endormissement, rêves, rôle du sommeil...) Chaque notion importante est matérialisée par une image qu'un enfant vient accrocher sur "l'arbre à sommeil".

Temps 2

Par le biais de petites devinettes, l'animatrice informe les enfants sur les besoins en sommeil de chaque génération et les enfants remplissent le tableau "Tous au lit !".

Temps 3

Impossible pour le petit train du sommeil de démarrer sans, à son bord, toutes les conditions pour bien dormir. Grâce à des images d'opposition, l'animatrice rappelle aux enfants toutes ces conditions.

Pourquoi et comment bien dormir ?

Matériel

- Arbre à sommeil + images associées
- Le petit train du sommeil
- Cartes conditions sommeil
- Support pédagogique « Les besoins en sommeil de chacun »
- Images personnes de la famille



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 15 enfants



Destination sommeil : Attention au départ !!!

Objectif

Faire découvrir aux enfants le "monde du sommeil" et l'importance de celui-ci au même titre que l'alimentation ou l'activité physique.

Objectifs intermédiaires

- Connaître son rythme biologique
- Connaître le rôle du sommeil et les différentes étapes de celui-ci
- Repérer les signes du sommeil
- Connaître les conditions qui favorisent et qui gênent le sommeil
- Proposer un temps de partage en famille autour de la relaxation

Déroulement de la séance

1) Le jeu :

Les enfants sont repartis par demi-classe en 3 équipes.

Le jeu se déroule sur la base du "jeu du serpent".

Chaque équipe lance le dé à tour de rôle et avance sur le plateau. Elle tombe sur l'une des cases suivantes : mission, action, question, détente, rythme biologique, mauvaises conditions, avance ou retour et doit effectuer ce qui est demandé.

Le jeu se termine lorsqu'une équipe arrive sur la dernière case du plateau ou lorsque la maquette de la "chambre idéale" est terminée.

Afin de prolonger le travail de sensibilisation à la maison, un "billet de train" est remis à chaque enfant qui pourra le remplir chaque soir avant de dormir. Il lui permettra de savoir s'il remplit les conditions idéales pour avoir une bonne nuit de sommeil.

La découverte
et la sensibilisation
au sommeil

Matériel

- Plateau de jeu, pions, dé
- Cartes jeu
- Maquette de la "chambre idéale" + accessoires
- 1 "billet de train" à remettre à chaque enfant
- 1 livret de sensibilisation à remettre à chaque enfant



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 12 enfants

2) Le temps de relaxation/détente :

Ce temps porte sur des étirements et sur la respiration.

L'enfant pourra le reproduire et partager ces techniques en familles.

"Marcher, sauter, bouger... C'est top pour ma santé"

Objectif

Sensibiliser les enfants à l'importance de pratiquer quotidiennement 60 minutes d'activité physique par jour.

Objectif intermédiaires

- Expliquer aux enfants les mécanismes des bienfaits de l'activité physique sur la santé
- Identifier les différentes situations d'activité et y associer leur degré d'intensité
- Amener les enfants à augmenter leur temps quotidien d'activité physique

Déroulement de la séance

1 Expliquer les bienfaits de l'activité physique sur la santé :

Les enfants expérimentent les réactions corporelles ressenties après un effort physique (prise de pouls, joues roses ou rouges, transpiration...). L'animateur se sert du support "Jules" afin de localiser "les organes acteurs" lors d'une activité physique et comprendre leur action et réaction lors d'une activité physique. Cette 1^{re} étape se conclut par les constatations suivantes : grâce à l'activité physique je développe mes muscles, j'ai un cœur et des poumons gonflés à bloc et un corps qui bouge comme je veux.

2 Identifier les différentes situations d'activité physique et leur degré d'intensité :

L'animateur présente les différents signes permettant d'identifier le degré correspondant à l'activité physique (faible, modérée, intense) et propose aux enfants de mimer les différentes activités physiques présentées puis de venir les placer dans la colonne correspondant à l'intensité de l'activité.

À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 15 enfants

3 Proposer aux enfants une évaluation du temps d'activité physique pratiqué quotidiennement et les inciter à une augmentation de ce temps :

L'animateur remet à chaque enfant le tableau d'évaluation mensuel de son temps d'activité physique quotidien.

Sensibilisation à l'importance d'une activité physique régulière

Matériel

"Jules"
"le tableau de l'intensité"
Tableau individuel d'évaluation du temps d'activité physique journalier



Pour bouger... Moins d'écrans, plus de temps !

Objectif

- Sensibiliser les enfants aux effets néfastes de la « surconsommation » d'écrans.

Sensibiliser les enfants à l'importance de pratiquer une activité physique régulière

Déroulement de la séance

1 Le jeu :

Sur le modèle du jeu de l'oie, les enfants se répartissent en 3 équipes. Ils avancent le pion du nombre de cases indiqué sur le dé.

4 catégories de cases :

- !: l'animateur indique aux enfants une information sur l'importance de pratiquer une activité physique
- ? : l'animateur pose une question sur le thème de l'activité physique.
- case écran : les enfants doivent observer 1 minute de « silence » afin de mimer leur comportement face à un écran (isolement, passivité...)
- case activité physique : les enfants participent à différents ateliers sportifs proposés

2 L'engagement :

A la fin du jeu, les enfants se voient remettre un coupon d'engagement leur demandant de ne regarder, pendant une semaine, que leur dessin animé préféré. En dehors de ce temps, ils doivent s'occuper autrement.

Matériel

Jeu de l'oie

1 pion

1 dé

Ateliers sportifs + accessoires



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

La goutte d'eau qui fait déborder...

Objectifs

- Faire découvrir aux enfants le rôle des reins
- Expliquer l'importance de consommer 6 à 8 verres d'eau par jour en relation avec les pertes d'eau du corps quotidiennes

Déroulement de la séance

Temps 1

- L'animatrice mesure les connaissances des enfants sur l'importance de l'hydratation ;
- Selon les réponses apportées, elle explique aux enfants les bienfaits de l'eau sur leur santé et le mécanisme des entrées et de pertes d'eau (urine, transpiration, respiration...);
- Grâce au support pédagogique l'animatrice explique aux enfants le rôle des reins pour notre corps (filtrer).

Temps 2

- L'animatrice rappelle aux enfants l'importance de s'hydrater toute la journée pour rester en forme et leur présente "Lucie" qui n'a pas un niveau d'hydratation suffisant ;
- Pour remettre "Lucie" à flot, les enfants doivent répondre aux questions de la "roue aux questions". À chaque bonne réponse un sticker "eau" est placé sur Lucie et ce jusqu'à ce que son corps soit rempli à 60 % d'eau.

Temps 3

L'animatrice reprend avec les enfants les messages en faveur d'une bonne hydratation

S'hydrater, ça sert à quoi ?

Matériel

Support pédagogique des reins
1 saladier transparent
Eau
Colorant alimentaire jaune
Support pédagogique Lucie
Roue aux questions + cartes
Éléments bleus du corps de Lucie



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 20 enfants

Connaître l'eau sans se mouiller !

Objectifs

- Tester et apporter des connaissances sur le thème de l'eau aux enfants tout en s'amusant
- Respecter les règles du jeu et le cadre fixé par l'animateur
- Participer à un jeu sans développer l'esprit de compétition (importance de la participation)

La découverte de l'eau
en s'amusant

Matériel

Une grande table
Le jeu de l'oie
1 dé
3 pions
Gouttes d'eau + une bouteille d'eau
vide pour coller celles-ci
(à partir de 8 ans)

Déroulement de la séance

Chaque joueur lance le dé, celui qui fait le plus grand score commence, l'ordre des joueur est défini de manière décroissante. Le joueur qui commence lance le dé et avance son pion selon le score indiqué :

- s'il tombe sur une case "dessin", une question lui est posée. S'il donne la bonne réponse, il gagne une goutte d'eau qu'il dispose immédiatement sur sa bouteille.
- s'il tombe sur une case "sais-tu que?", il développe ses connaissances par la lecture d'une "carte information".
- s'il tombe sur une autre case, le joueur suit les indications notées sur la case.

Et ainsi de suite jusqu'à la fin.

Le gagnant est celui qui atteint la case 30 "arrivée" le premier.

Pour les enfants de plus de 8 ans : pour gagner le premier joueur à atteindre la case 30 doit avoir obtenu plus de gouttes d'eau que son adversaire... sinon il a perdu !



À partir de 8 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 12 enfants

Le bar à eaux 1^{re} partie

Objectifs

- Déguster différentes eaux par le biais d'un atelier sensoriel
- Exprimer son ressenti à travers un vocabulaire adapté

L'eau inodore, incolore...
mais pas sans saveur !!!
La découverte
de toutes les eaux

Matériel

- Affiche "la santé dans ton assiette : les 4 saveurs"
- 4 gobelets transparents par personne
- 1 sac poubelle
- 1 cuvette
- 1 éponge
- 1 eau faiblement minéralisée type EVIAN ou VOLVIC
- 1 eau riche en minéraux type CONTREX ou VITTEL
- 1 eau gazeuse peu salée type PERRIER ou BADOIT
- 1 eau gazeuse salée type ST YORRE
- 1 fiche à compléter par personne
- Stylos

Déroulement de la séance

L'animateur fait remarquer aux enfants que le 1^{er} sens mis en éveil est la vue, laquelle permet une analyse restreinte de ses sensations (gazeuse ou plate). Pour approfondir les sensations, il faut aussi goûter.

Ensuite les enfants dégustent les différentes eaux puis complètent l'analyse des remarques : j'aime/je n'aime pas. L'animateur précise et apporte les mots justes (goût salé, goût neutre, goût amer, doux, piquant...).

Ils remplissent enfin, la fiche des impressions et procèdent à un tri, une classification selon les différents critères choisis par les goûteurs (plat, gazeux, sensations).



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 20 enfants

Les boissons

Objectifs

- Reconnaître une boisson vitale d'une boisson plaisir
- Adapter la boisson au contexte

La différence entre
boisson vitale
et boissons plaisirs

Déroulement de la séance

L'animateur pose la question suivante : "À votre avis, qu'y a-t-il dans ces boissons ?".

Réponse : eau, fruits, sucre, arômes ou odeurs, colorants, gaz.

Il est demandé aux enfants d'associer chaque verre avec l'image précisant la quantité de sucre qu'il contient. L'animateur doit veiller à attirer l'attention des enfants sur la quantité de sucre contenue dans chaque boisson et valoriser l'eau nature.

Les enfants associent ensuite chaque verre avec la carte "boisson vitale" ou "boisson plaisir".

L'animateur conclue sur la nécessité de limiter les boissons sucrées aux événements festifs (anniversaires, apéritifs avec les parents, week-end) et de boire au quotidien, régulièrement dans la journée de l'eau nature.

Matériel

Table de découverte avec des verres de différentes boissons
6 cartes images : "1 morceau de sucre par verre" "2 morceaux de sucre par verres" "3 morceaux de sucre par verre" "sans sucre" "boisson plaisir" "boisson vitale"

Eau nature
Eau avec une cuillère
à soupe de sirop
Jus de fruit 100% pur jus
Soda
4 gobelets transparents



À partir de 7 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 15 enfants



L'eau les " ?" mises en bouteille !

Objectif

Tester et apporter des connaissances sur le thème de l'eau aux enfants, le tout en s'amusant !

Pourquoi doit-on boire ?
Quelle quantité ?
Que de l'eau ?

Les réponses à toutes les questions réunies en jeu !

Déroulement de la séance

Durée du jeu 20 minutes

Les enfants se répartissent en équipe.

L'un d'entre eux lance un ou deux dés. Le chiffre indiqué par les dés donne accès à la question portant le même numéro.

L'animateur procède à la lecture de la question. Si l'équipe donne la bonne réponse, elle obtient 1 point. En cas de mauvaise réponse, l'équipe perd un point, mais l'animateur informe l'ensemble des équipes de la bonne réponse et la question est remise en jeu. Il est donc dans l'intérêt de chacune des équipes de rester attentive tout au long de la partie.

La première équipe qui arrive à 10 points gagne la partie !

À la fin de la partie l'ensemble des participants sont invités à partager "le verre d'eau de l'amitié".

Matériel

La bouteille d'eau géante
2 dés
Une grille des scores



À partir de 8 ans

12 enfants maximum

"Et si notre corps fonctionnait comme une voiture"

Objectifs

- Connaître les 7 familles d'aliments
- Connaître le rôle des différentes familles d'aliments en comparaison avec les différents éléments d'une voiture
- Mobiliser les connaissances des enfants sur le thème de l'alimentation
- Faire prendre conscience de l'importance d'une alimentation équilibrée pour le bon fonctionnement de l'organisme

Déroulement de la séance

Dans un premier temps, l'animateur fait un rappel sur le nom des différentes familles qui composent notre alimentation ainsi que la couleur s'y rapportant (exemple les féculents ont comme code couleur le marron).

Puis le rôle de chacune de ces familles est expliqué en comparant notre corps à une voiture dont les éléments sont assemblés petit à petit (exemple les féculents sont représentés par le réservoir d'essence : celle-ci permet à la voiture de rouler pendant longtemps tout comme les féculents permettent à notre corps d'avoir de l'énergie pendant une longue période).

A la fin de l'animation, on s'aperçoit que nous devons manger de tout pour que notre corps fonctionne, tout comme la voiture a besoin de tous ses éléments pour rouler.

Pour conclure la séance, chaque enfant reçoit un document récapitulatif reprenant les différentes familles d'aliments et leurs rôles dans notre corps.

La découverte des sept familles d'aliments et leurs rôles

Matériel

Les différents éléments de la voiture à assembler
Document récapitulatif pour chaque enfant



À partir de 8 ans

Pour un groupe
Jusqu'à 30 enfants

"Une journée équilibrée..."

Objectif

Savoir composer ses repas pour équilibrer sa journée

La découverte des familles d'aliments qui composent les 4 repas de la journée

Moyens

- Connaître les 7 familles d'aliments et leurs rôles dans notre corps
- Savoir composer les 4 repas d'une journée
- Faire prendre conscience de l'importance d'une alimentation équilibrée

Matériel

4 Plateaux repas avec indices de couleur
Aliments factices
Document récapitulatif pour chaque enfant

Déroulement de la séance

L'animateur explique aux enfants les différentes familles d'aliments avec le code couleur ainsi que leurs rôles dans notre corps.

Les enfants sont ensuite répartis en 4 groupes (chacun s'occupe de l'un des 4 repas) et viennent chercher des aliments factices (1 enfant par groupe) afin de composer "idéalement" leur repas. Une fois composé, chaque plateau est vérifié par l'animateur en soulevant le couvercle et en le comparant avec la composition idéale. Le groupe peut alors échanger un ou plusieurs aliments afin de rectifier les erreurs.

Pour vérifier que la journée est bien composée, l'animateur pourra reprendre le document du PNNS : "la marelle" ou "la pyramide alimentaire" ;

À la fin de l'animation, chaque enfant reçoit un document récapitulatif de la séance (familles d'aliments, apports nutritionnels, rôles dans notre corps, composition idéale des différents repas de la journée).



À partir de 11 ans

Pour un groupe

Jusqu'à 30 enfants

Le sommeil expliqué aux ados

Objectif

Rappeler les bienfaits et les conditions d'un bon sommeil pour un public d'adolescents

Moyens

8 panneaux d'exposition reprenant les notions suivantes :

- Dormir ça sert à quoi ?
- À quelle heure dois-je me coucher ?
- Qu'est-ce que l'horloge interne ?
- Le sommeil favorise-t-il une bonne condition physique et mentale ?
- Combien de temps dois-je dormir ?
- Quelles sont les 3 phases du sommeil ?
- Quelles sont les conditions d'un bon sommeil ?

Une petite touche d'humour :

- La liste des choses à faire avant d'aller me coucher !

Le contenu de l'exposition est accessible pour un public de 12 ans et +

Le style choisi se veut volontairement adapté à un public d'adolescent.

L'exposition peut être placée seule ou rendue interactive grâce à un jeu de questions-réponses pour lesquelles il va falloir buzzer !

Matériel

6 grilles d'exposition
Les 8 panneaux de l'exposition
2 Buzzers
La liste des questions-réponses



À partir de 12 ans

15 enfants maximum

VIF ce sont aussi des formations à destination de l'ensemble des professionnels du territoire.

Retrouvez le catalogue en ligne sur :

vivonsenforme.org/formations

Possibilité de commander (gratuitement) des dépliants en corrélation avec la thématique abordée pour le public cible de l'action.

Mail : helene.boens@cc-flandrelys.fr

(précisez le nom du dépliant et le nombre d'exemplaires souhaité)



APPEL A PROJETS VIF

RÈGLEMENT

ARTICLE 1 :

Le demandeur peut être le représentant d'une Association ou d'une commune du territoire Flandre Lys.

ARTICLE 2 :

La manifestation ou l'animation proposée peut concerner une ou plusieurs des 8 communes de la Communauté de Communes Flandre Lys.

ARTICLE 3 :

La manifestation ou l'animation doit correspondre à un projet lié à la santé : événement national (parcours du cœur, octobre rose...), animation de prévention santé, don du sang...

Ne sont pas concernées par cet appel à projet : les manifestations sportives, les actions caritatives, les animations commerciales (marchés...)

ARTICLE 4 :

Le dépôt du projet doit comporter :

1- Lettre de motivation

Expliquant les motivations du déposant à participer à cet appel à projet et à s'investir dans le projet lui-même.

2- Descriptif du projet

- Intitulé du projet
- Champ d'application
- Les objectifs

3- A qui s'adresse le projet

- Type de public

4- Echancier

Il s'agira d'expliquer précisément le planning prévu pour le déroulement du projet

5- Besoins à mettre en place pour la réalisation de votre projet

Les besoins logistiques attendus sont à faire apparaître très clairement dans ce point 5.

Un budget prévisionnel équilibré relatif au projet d'animation ou de manifestation est à joindre également

6- Pièces à joindre

L'identité de la personne à contacter, une copie des statuts pour les associations et un relevé d'identité bancaire.

Un dossier devra préalablement être retiré au siège de la C.C.F.L. ou téléchargé sur le site Internet www.cc-flandrelys.fr rubrique santé.

ARTICLE 5 :

Une seule subvention par an peut être attribuée à une même commune ou association.

Cette subvention s'élève à 500 € à condition que le budget prévisionnel s'évalue à un minimum de 1250 €, soit une aide maximum de 40 %.

Le montant de la subvention est attribué sous réserve des pièces justificatives des dépenses fournies par l'organisateur.

ARTICLE 6 :

Les dossiers complets sont à transmettre, impérativement trois mois avant la date de la manifestation, au siège de la Communauté de Communes Flandre Lys 500 rue de la Lys 59253 LA GORGUE. Chaque demande de subvention est soumise à validation par la commission, le bureau et le conseil communautaire.

ARTICLE 7 :

Si l'association ou la collectivité est subventionnée, elle devra faire apparaître sur ses supports de communication les logos de la Communauté de communes Flandre Lys et de VIF. Nul ne peut utiliser ces logos sans avoir préalablement contacté le service communication.

L'association (ou la collectivité) s'engage à communiquer à la CCFL les photos et le compte-rendu de la manifestation ou de l'animation.

ARTICLE 8 :

Si la subvention allouée était détournée de son projet initial ou si la manifestation n'avait pas lieu, l'association ou la collectivité devra rétribuer son montant à la Communauté de communes Flandre Lys.

**La participation à cet appel à projet emporte acquiescement
aux conditions du présent règlement sans bénéfice de discussion.**

Fait à LA GORGUE LE

Le président
Jacques HURLUS

APPEL A PROJETS VIF

IDENTIFICATION DE L'ASSOCIATION :

Nom : _____

Adresse : _____

Code postal: _____ Commune : _____

Nom du Président / Maire : _____

Prénom : _____

Tel : _____ Mail : _____

Personne chargée du projet (si différente du président) :

Nom : _____ Prénom : _____

Tel : _____ Mail : _____

RENSEIGNEMENTS SUR LE PROJET :

Ce projet figure-t-il dans un projet pédagogique ? Oui Non

Ce projet est-il financé par un autre organisme ? Oui Non

Si oui lequel ? _____

Ce projet est-il établi en vue d'une pérennisation ? Oui Non

Quel est le nombre de personnes concernés par le projet ? _____

BUDGET PRÉVISIONNEL DU PROJET

CHARGES	MONTANT EN EURO	PRODUITS	MONTANT EN EURO
Achats pour la manifestation		Etat <small>indiquez les ministères sollicités</small>	
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
Services		Conseil régional	
Assurances	_____	Conseil général	_____
Entretien	_____	Conseil municipal	_____
Locations	_____	Conseils Communautaires	_____
Publicités	_____	Flandre Lys	_____
Autres	_____	Autres	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
		Association (participation)	_____
		Adhérents (participation)	_____
Frais généraux		Entrées	
Postaux	_____	Partenaires privés (précisez)	_____
Fournitures	_____	_____	_____
Autres	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
Autres		Autres	
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
TOTAL	_____	TOTAL	_____

Je soussigné(e) (nom et prénom) _____

- certifie exactes les informations du présent dossier ;
- m'engage à fournir dans les 6 mois qui suivent la manifestation un compte rendu financier à l'administration qui a versé la subvention (loi n° 2000-321 du 12 avril 2000) ;

Fait à _____ le ____ / ____ / ____

Signature

PIECES A FOURNIR

la fiche descriptive de (ou des) Association(s) organisatrice(s) ou de l'organisateur et décrivant le projet (lieu, date, nature de la manifestation ou de l'animation, public concerné, etc...);

un budget prévisionnel détaillé relatif au projet d'animation ou de manifestation intercommunale.

une copie des statuts de l'Association

un relevé d'identité bancaire au nom de l'association ou de la commune



Vivons en forme

Dans la Communauté de Communes

Flandre Lys