



RÊVES DE JEUX

Exemple de programme 4 jours (non contractuel)

DJURINGA
Scolaires

	Matin	Après-midi	Soirée
Jour 1	Arrivée et présentation de l'équipe d'animation et du programme d'activités. Installation dans les chambres et inventaires.	« Les chantiers géants » ateliers ludiques et pédagogiques autour de la construction visant le développement de l'imagination et de la créativité chez l'enfant <i>Intervention du Centre Kapla Animation agréé en construction Kapla</i>	Soirée magique
Jour 2	Découverte et pratique de jeux et acquisition de connaissances ludiques les enfants se répartissent et tournent toutes les 30min sur des plateaux ludiques : <ul style="list-style-type: none">❖ Jeux de confrontation et de coopération❖ Jeux de réflexion, rapidité et habileté	Activités ludiques et sportives archerie et escrime médiévale douce dans un esprit chevaleresque et courtois (règles et fair-play)	Soirée conte interactif animé par nos animateurs
Jour 3	Jeu sur l'environnement et le développement durable	Atelier de fabrication avec pré-choix du jeu et des éléments pré-fabriqués et élaboration des règles du jeu de la classe	Soirée musicale guitare, danse et chants
Jour 4	Activités ludiques et sportives archerie et escrime médiévale douce dans un esprit chevaleresque et courtois (règles et fair-play)	Préparation au retour rangement des effets personnels, des chambres et préparation des valises Visionnage sur grand écran des photos de la semaine , remise du CD de photos pour l'école Dernier au revoir à l'équipe d'animateurs et départ	

A NOTER

Il s'agit d'un exemple de planning vous permettant d'avoir un aperçu du déroulement du séjour de vos élèves. Celui-ci peut être modifié en fonction de la météo et de la disponibilité de nos prestataires. Les jours d'activités sont donc donnés à titre indicatif. Dans tous les cas, les activités dominantes seront réalisées.