

# CLASSE DE DÉCOUVERTES

## PLANNING TYPE 5 JOURS/4 NUITS



NOM DU CENTRE  
THÈME DU SEJOUR

COULEUR NATURE

LE TOUR DU MONDE EN 80 JEUX

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5
Accueil et présentation de la maison	Intervention ludothécaire (mise en place des jeux, règles, apprentissage de la culture ludique, gestion ludothèque) + Prêt des jeux pour le séjour	Intervention ludothécaire (mise en place des jeux, règles, apprentissage de la culture ludique, gestion ludothèque) + Prêt des jeux pour le séjour	Animation nature prise en charge par l'animateur de la classe, en fonction du projet de l'enseignant (la forêt, l'eau, activités humaines, le monde sauvage animal et végétal, initiation à l'orientation...)	Activité/Jeu Bilan des acquis de la semaine
<b>DÉJEUNER</b>				
Intervention ludothécaire (mise en place des jeux, règles, apprentissage de la culture ludique, gestion ludothèque) + Prêt des jeux pour le séjour	Intervention ludothécaire (mise en place des jeux, règles, apprentissage de la culture ludique, gestion ludothèque) + Prêt des jeux pour le séjour	Animation nature prise en charge par l'animateur de la classe, en fonction du projet de l'enseignant (la forêt, l'eau, activités humaines, le monde sauvage animal et végétal, initiation à l'orientation...)	Animation nature prise en charge par l'animateur de la classe, en fonction du projet de l'enseignant (la forêt, l'eau, activités humaines, le monde sauvage animal et végétal, initiation à l'orientation...)	Départ dans l'après midi
<b>DINER</b>				
<b>VEILLÉES</b>				