

CLASSE DE DÉCOUVERTES PLANNING TYPE 5 JOURS/4 NUITS



NOM DU CENTRE

THÈME DU SEJOUR

MESCHERS – L'ARNECHE

ARCHEOLOGIE

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5
<p>Arrivée du groupe et installation. Visite du centre de vacances et son environnement : Plages de l'arnèche vergnes</p>	<p>Journée continue Archéologie</p> <p>départ en bus</p> <p>Découverte du site du moulin du Fa (Site Gallo-Romain)</p>	<p>Au choix :</p> <p>pêche à pied / étude du vent / balade à pied la pointe de suzac / étude de la laisse de mer / cycle des marées</p>	<p>départ en bus</p> <p>Atelier archéologique 3 Ex : Frappe de monnaies</p>	<p>Les grottes de Meschers, sa cité troglodyte En supplément payant</p> <p>ou</p> <p>Etude du vent</p>
	<i>pique nique</i>	<i>Déjeuner</i>	<i>Pique-nique</i>	<i>Déjeuner</i>
	<p>Jeux extérieurs atelier 1</p> <p>Activité de recherches archéologiques sur le site</p> <p>reprise du bus</p>	<p>départ en bus</p> <p>atelier archéologique 2 participatif. Ex : fabrication lampe à huile</p> <p>reprise du bus</p>	<p>Atelier 4 Atelier Mosaïque</p> <p>reprise du bus à Talmont</p>	<p>Rangement Départ du groupe</p>
	<i>Goûter</i>	<i>Goûter</i>	<i>Goûter</i>	
	Jeux	Classe	Jeux	
<i>Dîner</i>	<i>Dîner</i>	<i>Dîner</i>	<i>Dîner</i>	
Soirée jeux contact	Soirée vidéo et débat	Grand jeu en rapport avec le séjour	Boum	

Modification du rythme possible en fonction des disponibilités du partenaire et du coefficient des marées par exemple pour l'activité voile et la pêche à pied.