

CLASSE DE DÉCOUVERTE PLANNING TYPE 3 JOURS/2 NUITS



NOM DU CENTRE

THÈME DU SEJOUR

Les Argousiers - Merlimont
Milieu Marin

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3
Arrivée Installation Visite du centre	Animation NATURE N°2 <i>(à choisir parmi : pêche à pied, laisse de mer, découvertes des dunes, rallye marins d'autrefois, traces & indices d'animaux, rallye fond marin, rêve de mer (maternelles), char à voile (supplément 10€ + transport))</i>	Temps enseignant
	Temps enseignant	Animation Incontournable N°1 TOUS CITOYEN
DÉJEUNER		
Temps enseignant	Réalisation Pédagogique N°1 <i>(à choisir parmi : l'aquarium de la pêche à pied, le tableau de la laisse de mer, la maquette des dunes, nœuds marins)</i>	Visite Excursion <i>(à choisir parmi : Estuaire de la Canche, Estuaire de la baie d'Authie, découverte des phoques, visite de la baie de Somme, Visite du Centre de Nausicaa (supplément de 7€), Ballade en bateau, Port d'Étaples, Musée de Maréïs, Parc du Marquenterre)</i>
Animation NATURE N°1 <i>(à choisir parmi : pêche à pied, laisse de mer, découvertes des dunes, rallye marins d'autrefois, traces & indices d'animaux, rallye fond marin, rêve de mer (maternelles), char à voile (supplément 10€ + transport))</i>	Temps enseignant	Départ
DÎNER		
VEILLÉES		

Ce programme est prévisionnel et correspond au descriptif proposé en brochure sur une base de 20 élèves. Tous les projets de classes de découvertes sont adaptables au projet de l'enseignant(e).