

CLASSE DE Découvertes PLANNING TYPE 5 JOURS/4 NUITS

		NOM DU CENTRE		COULEUR NATURE	
		THÈME DU SEJOUR		LE TOUR DU MONDE EN 80 JEU	
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	
DÉJEUNER					
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	
DINER					
VEILLÉES					