

LES DOUZE TRAVAUX D'ASTERIX 3

Attention ! Pour des raisons de réservations ou d'intempéries, nous pouvons être contraints de changer certaines activités du programme.
Les jours de sortie, les effectifs sont limités.

	Lundi 20 juillet	Mardi 21 juillet	Mercredi 22 juillet	Jeudi 23 juillet	Vendredi 24 juillet	
LOUSTICS PS - MS	Matin	Présentation de la semaine Règles de vie Atteindre le sommet de la montagne pour trouver la potion (chasse au trésor)	Dessiner sur la plaine des Trépassés (peinture en folie)	SORTIE BAIGNADE Prévoir pique-nique	Astérix apprend à faire du vélo Apporter son vélo et son casque	Grand jeu : Les douze travaux d'Astérix Prévoir pique-nique
	Après-midi	Tous en chansons Fabrication des amis d'Astérix	Participer aux jeux du cirque Maxime			
TOON'S GS - CP	Matin	Présentation de la semaine Règles de vie Fabrication d'un menhir Jeu : Gaulois contre Romains	Jeux d'attrape : Romains, Gaulois et Germains	SORTIE BAIGNADE Prévoir pique-nique	Manger le repas préparé par Mannekenpix le Belge, le cuisinier des Titans (préparation du goûter)	Grand jeu : Les douze travaux d'Astérix Prévoir pique-nique
	Après-midi	Affronter le magicien venu d'Égypte	Participer aux jeux du cirque Maxime		Jeu : A la recherche des objets perdus	
KORRIGANS CE1 – CE2	Matin	Présentation de la semaine Règles de vie Qui fera le plus bel Astérix ?	Adopte ton Idéfix	Création d'un porte-bonheur gaulois	SORTIE BAIGNADE Prévoir pique-nique casque et vélo	Grand jeu : Les douze travaux d'Astérix Prévoir pique-nique
ZONLUS CM1	Après-midi	Traverser un ravin sur un fil invisible, au-dessus des crocodiles du Nil (jeux d'eau...)	Escalader la plus haute montagne et répondre à l'énigme du Vénérable du sommet	Retrouver le laisser –passer A38 (jeu de piste)		