
ZEPETRA

École de Cirque



PROJET PÉDAGOGIQUE

Séjour Cirque 7-10 ans

Association ZEPETRA, 153, rue Alphonse Beau de Rochas, 34170 Castelnau-le-Lez
Tel : 04 86 11 11 25 - Mail : contact@zepetra.fr – Site : www.zepetra.fr
N° SIRET 48281304500051 – Affiliation Fédération Française des Ecoles de Cirque

I. Présentation de la Structure et du Séjour

Les séjours « colo-cirque » sont organisés par l'association ZEPETRA. ZEPETRA, quel drôle de nom, d'où vient-il ? C'est tout simplement le mot trapèze...à l'envers !

L'association développe à Castelnaud-le-Lez un projet d'école de cirque pour tous. Elle se fixe alors comme objectif de faire connaître et développer les arts du cirque et du spectacle vivant comme vecteurs d'égalité, de solidarité et de liberté.

Dans ce but, l'association structure l'action de l'école du même nom selon les axes de travail suivants :

Enseignement et formation, Programmation artistique et culturelle, Accueil et soutien aux artistes,

Et propose :

- Une école de cirque loisir pour enfants et adultes
- Des ateliers de cirque adapté
- Une salle d'entraînement et une salle de spectacle pour les artistes de cirque.

Portée par cette volonté de promouvoir le cirque pour tous, l'association propose donc deux séjours avec hébergement appelé « Colo-Cirque » à destinations des enfants âgés de 7 à 10 ans au camping Isis en Cévennes, à Saint Julien de la Nef. Le premier séjour se déroule du 07 au 12 Juillet 2025, et le second du 14 au 19 Juillet 2025. Chacun des séjours a la capacité d'accueillir 18 enfants, encadrés par une équipe de 4 animateurs.

II. Les Valeurs, Objectifs & Buts du Séjour Cirque

« Le cirque est un art, il s'enseigne dans le respect de la personne » FFEC

Les arts du cirque sont porteurs de valeurs fondamentales. Ils invitent à découvrir de multiples univers artistiques, les richesses de son corps, de son esprit, de l'autre, de son altérité.

L'accompagnement dans le travail interdisciplinaire permet différents apprentissages. L'émergence et l'acquisition de compétences, l'appropriation de celle-ci, la transférabilité de ces compétences dans la vie sociale, professionnelle et personnelle, amènent la personne vers l'autonomie.

En accord avec le projet éducatif, le séjour s'organise autour de 3 grandes valeurs :

La Responsabilité

La Bienveillance

L'Épanouissement

Ainsi, le séjour a pour objectif de favoriser l'autonomie des jeunes en les responsabilisant et en les rendant acteurs de leur séjour.

Les temps d'activité cirque et d'animation seront l'occasion de :

- Favoriser la rencontre avec l'autre et avec soi
- Permettre à l'enfant de trouver sa place au sein du groupe
- Favoriser l'entraide et la coopération
- Permettre l'expression individuelle et le dépassement de soi dans un cadre de non compétition
- Favoriser le bien-être, le plaisir, la confiance et la créativité par la découverte des arts du cirque
- Favoriser la prise de parole, la critique tant qu'elle est constructive et bienveillante

L'organisation et la gestion de la vie quotidienne permettront aux enfants d'apprendre à vivre en collectivité dans le respect de soi, des autres et de l'environnement. Ce sera aussi l'occasion d'apprendre à gérer son rythme de vie, accompagné et soutenu par l'équipe d'animation.

Ces objectifs vont être mis en place tout au long du séjour ensemble, avec l'équipe d'animation et les enfants, à travers les temps d'activité, la vie quotidienne, et tout simplement l'expérience de la vie ensemble.

Comme le nom du séjour l'indique, les arts du cirque seront l'activité principale proposée. Le but du séjour est la réalisation d'un spectacle, construit par les enfants à destination des familles et des autres occupants du camping, qui sera joué le dernier jour du séjour.

Les autres temps du séjour seront ponctués par d'autres activités (manuelles, sportives, grands jeux, jeux d'expression, baignade, veillée) ainsi que par l'organisation de la vie quotidienne. L'hébergement et les nuitées se dérouleront sous tentes de 2 ou 3 places, et la répartition des tentes se fera le jour même, sur place.

III. Les Activités

❖ L'activité Cirque

Le cirque est un outil qui nous permet d'aborder dès le premier jour la notion du groupe : à travers des jeux (jeux de plateau, jeu de coopération, portés acrobatique, etc.), nous travaillons sur l'écoute, l'entraide et la coopération.

Mais... quand on parle de cirque, concrètement, de quoi parle-t-on ?

Le cirque est un art de la scène et un art vivant, composé de plusieurs familles :

- l'acrobatie : roulade, roue, chandelles, portés...
- l'équilibre sur objets : fil, poutre, boule, monocycle...
- l'aérien : trapèze, tissu, cerceau...
- la jonglerie et la manipulation d'objets : balles, anneaux, massues, cerceaux, diabolos...
- l'expression : clown, jeu burlesque, jeu de plateau, danse, mime...

Durant la semaine, les enfants vont pouvoir explorer ces différentes familles et ces différentes techniques, à travers des jeux de groupe, des temps individuels, des temps de recherche. Nous leur proposons d'abord une phase de découverte, pendant laquelle les enfants découvrent chaque famille, chaque objet. Puis après nous les invitons à approfondir une ou plusieurs techniques qu'ils choisissent eux-mêmes afin qu'ils se familiarisent avec les techniques pour lesquelles ils ont plus d'affinités. Vient ensuite la phase de création, pendant laquelle ils sont amenés à créer un enchaînement puis spectacle, mélange de collectifs et de numéros personnels, qu'ils jouent devant les familles, les proches et autres curieux du camping le samedi après-midi.

Les ateliers se déroulent principalement sous le chapiteau, à raison d'environ 4 heures par jour. Ces temps sont souvent complétés par des jeux d'expression pendant la journée, et des temps personnels où les objets de jonglerie sont à la disposition des enfants.

❖ **Les autres activités**

Le cirque est une activité physique intense, qui demande de la concentration et entraîne de la fatigue. C'est pourquoi nous proposons d'autres activités en parallèle durant toute la semaine.

• Les temps libres

Pour faire connaissance et s'appropriier l'espace, les enfants ont aussi besoin de temps à eux, sans animation ! Ça ne veut pas dire pour autant qu'il ne se passe rien. Nous pensons qu'il est important de laisser aux enfants un espace de liberté où ils peuvent jouer, se rencontrer, créer, explorer sans l'exigence d'un adulte et sans consignes particulières. Pour cela, nous laissons à leur disposition le matériel de jonglerie, des livres, et du matériel pour diverses activités manuelles. Ces temps sont des temps qui leur appartiennent, où ils ont bien sûr le droit d'aller solliciter les animateurs.

• La baignade

Le chapiteau étant généralement trop chaud l'après-midi pour faire du cirque, nous proposons régulièrement une baignade après un temps de digestion. Elle est organisée et encadrée par un animateur.rice diplômé Surveillant de Baignade. Les temps de baignade sont organisés autour de deux points d'eau : d'une part, la piscine du camping, et de l'autre, la rivière à proximité du camping. Pendant les temps de baignade en rivière, un périmètre de sécurité est mis en place afin de délimiter l'espace de baignade et de veiller à la sécurité du groupe.

L'emplacement de la rivière se situe au bord de l'Hérault, à moins de 5 minutes à pied.

C'est également un moment de sensibilisation au respect de la nature qui nous entoure.

- Les activités manuelles

Même si le matériel pédagogique est à la disposition des enfants pendant les temps libres, des temps dédiés aux activités manuelles seront organisés par l'équipe d'animation (peinture sur galets, origami, création d'affiche de spectacle, et plus encore qui seront proposés par l'équipe d'animation).

- Les grands jeux

Afin de faire une parenthèse avec le cirque et de se défouler tous ensemble, un ou plusieurs grands jeux sont organisés dans la semaine en extérieur. Ils seront définis et organisés par l'équipe d'animation en amont du séjour, lors des réunions de préparation du séjour.

- Les veillées

Chaque soir avant le coucher, les animateurs proposent des veillées (jeux, contes, balade nocturne, grandes activités). C'est un temps ensemble où les enfants peuvent faire une parenthèse avec l'activité cirque. Les animateurs préparent différentes veillées en amont, qu'ils adaptent selon les envies et la fatigue des enfants. Les enfants peuvent également proposer leurs idées ou participer à l'élaboration d'une veillée s'ils le souhaitent, pendant les temps de régulation et de parole proposés au groupe.

- Les jeux fils rouge

Des jeux « fils rouge » seront mis en place en début de séjour. C'est un jeu qui prendra place sur toute la semaine. Mais chuuuut, on n'en dit pas plus, ça doit rester une surprise.

Le camping Isis en Cévennes a l'habitude d'accueillir plusieurs séjours de vacances sur les mêmes périodes. Ainsi, comme cela a pu se faire auparavant, l'équipe d'animation n'exclue donc pas la possibilité de partager certaines activités (hors activité cirque) avec d'autres enfants d'autres séjours si l'entente entre les différentes équipes d'animation et les différents groupes nous le permet. Cette collaboration se fera à condition que la mise en place d'une activité partagée ne nuise pas à la sécurité physique, morale et affective du groupe.

IV. L'Équipe Pédagogique

L'Équipe pédagogique est composée de 4 personnes :

- Corentin : Directeur du séjour, Assistant Sanitaire et Initiateur aux Arts du Cirque à Zepetra.
- Daniel : Animateur, Surveillant de baignade du séjour, Initiateur aux arts du Cirque à Zepetra.
- Animatrice : Assurer la vie quotidienne et le bien-être des enfants tout au long du séjour
- Stagiaire Bafa :

Des réunions de préparation pour l'équipe d'animation ont lieu avant le début du séjour afin de terminer l'écriture du projet pédagogique et préparer le projet d'animation.

En plus des réunions de préparation, l'équipe pédagogique se réunit tous les soirs après le coucher des enfants afin de faire le bilan de la journée et préparer la journée du lendemain.

En fin de séjour, une réunion bilan est organisée. Cette réunion est l'occasion pour l'équipe de faire un retour et d'analyser le séjour vécu ainsi que d'évaluer si les objectifs fixés ont été atteints.

V. La Vie Quotidienne & son organisation

Les animateurs assurent le bon déroulement de la vie quotidienne du groupe sur le campement : les repas, les douches, le rangement des tentes, de la valise, des espaces communs, la gestion du linge sale, les heures du lever et du coucher...

❖ L'hébergement

Le séjour se déroule au camping d'Isis en Cévennes à Saint Julien de la Nef, petit village du Gard situé entre Ganges et Le Vigan. Le camping est équipé d'un accueil avec des jeux et une piscine, en plus d'être longé par l'Hérault sur 2 km, ce qui donne accès à deux lieux de baignade différents.

Notre emplacement est très ombragé, d'environ 100m², et se découpe en trois parties : l'espace collectif (un barnum avec du matériel pédagogique, et des tables d'activités), l'espace cuisine (un barnum où sera faite la cuisine avec tout l'équipement nécessaire) et un espace hébergement (où se trouve la tente direction et les tentes du campement).

Le chapiteau se situe juste à côté de l'emplacement. Il y a de grands espaces d'herbes qui permettent d'organiser des grands jeux. Nous laissons également à la disposition des enfants des slacklines, tendues entre les arbres.

Durant le séjour, sauf circonstances exceptionnelles, les enfants ne quittent pas le camping.

❖ **Les règles de vie**

Les règles de vie sont élaborées le 1er jour avec les enfants et les animateurs. Chacun peut proposer une règle qui lui semble importante, elle doit être validée par le reste du groupe. Les règles sont ensuite copiées au propre, affichées et signées par tous. C'est un acte qui signifie qu'elles ont été comprises, qu'on les accepte et qu'on s'engage à les respecter. Les règles peuvent évoluer, et certaines nouvelles peuvent être proposées tout au long du séjour.

❖ **Le réveil**

Un réveil échelonné est mis en place entre 7h30 et 9h. Ainsi les enfants sont libres de se réveiller et de sortir de leur tente quand ils le souhaitent. Un totem sera installé à l'heure du lever, à la vue de toutes les tentes, pour indiquer aux enfants quand ils peuvent lever et se rendre au petit déjeuner.

Nous insistons beaucoup pour que les enfants réveillés soient silencieux sur l'espace tente afin de respecter le sommeil des autres. Les tentes sont généralement éloignées de l'espace commun afin de minimiser le dérangement lié au bruit.

❖ **Les repas**

Les repas sont préparés par les animateurs et par l'équipe repas du jour. Les menus sont élaborés par l'équipe d'animation en amont, avec des produits de saisons, frais et issus des producteurs locaux si possible, avec l'envie de surprendre, de faire découvrir d'autres saveurs et de proposer des menus équilibrés !

Les repas sont également un temps d'animation autour du goût, de la sensation, des couleurs...

Les aliments secs sont stockés dans des caisses hermétiques ainsi que les ustensiles de cuisine. Les aliments surgelés et congelés seront achetés le jour même afin d'éviter au maximum de perturber la chaîne du froid à laquelle sont soumis ces aliments. Un réfrigérateur sera tout de même sur le camps, mais servira plutôt de stockage afin de pouvoir proposer de l'eau fraîche constamment.

Les déchets sont triés après chaque repas et jetés par l'équipe responsable du camps. Nous allons à la boulangerie tous les matins avant le petit-déjeuner afin de proposer du pain frais aux enfants.

❖ **Les missions**

Un des objectifs pédagogique défendu durant le séjour est l'autonomie des enfants. Le séjour est en auto-gestion, c'est-à-dire qu'il n'y a aucun personnel technique qui s'occupe des repas ou de la vaisselle. Ce sont donc les animateurs, avec les enfants, qui se chargent des tâches quotidiennes.

En début de séjour, les enfants forment 5 groupes qui correspondent à des missions (ces missions ont été définies en amont par l'équipe):

- L'équipe Repas : cuisine avec l'animateur, annonce et sert le menu de manière originale
- L'équipe Vaisselle : essuie les tables et lave les plats après chaque repas
- L'équipe Jonglerie : fait l'inventaire, range et transporte la malle de jongle et la trousse de secours
- L'équipe Chapiteau : vérifie le chapiteau (tension des cordes, ouverture et fermeture) et le portique des aériens (tension des haubans, implantation des pinces, aide à l'installation des aériens)
- L'équipe Responsable du Camps : s'occupe du tri, de vider les poubelles tous les matins, veille à la propreté du camps, à la fermeture des moustiquaires des tentes, et transporte le sac à gourde (Bref, une équipe de darons quoi)

Chaque groupe est responsable d'une tâche différente quotidiennement. Lors du conseil du 1er jour, les enfants choisissent leur équipe, choisissent le nom des différentes missions. S'ils le souhaitent, ils peuvent proposer des améliorations aux missions au cours de la semaine lors des discussions de groupe.

❖ **Les douches**

Les enfants se douchent quotidiennement dans un bloc sanitaire situé juste à côté du campement. Le temps dédié à la douche est fixé au début du séjour et sera le même durant tous le séjour (généralement en fin d'après-midi). Les enfants vont à l'espace douche par groupe, selon leurs affinités et en respectant la non-mixité. Les cabines de douche, individuelles, permettent de respecter la pudeur et l'intimité de chacun. En attendant que tous les enfants aient terminé, les autres sont en temps libre. L'animateur veille à la sécurité des enfants et à ce qu'ils aient des habits propres. C'est un moment de détente, animé par l'animateur responsable du temps douche, et donc qui se veut jovial, dans le respect de l'intimité de l'autre.

Les accidents ou on finit tout sale, ça arrive... Pas de soucis, dans ces cas-là il est tout à fait possible de reprendre une douche en dehors du temps prévu à cet effet.

❖ **Le coucher/La nuit**

Les enfants dorment sous tente, par 2 ou 3 selon leurs affinités. Le coucher se fait généralement entre 21h30 et 22h. Les enfants qui sont fatigués et souhaitent se coucher plus tôt peuvent le faire, il est important pour nous de respecter le rythme de chacun.

Les animateurs dorment dans des tentes identifiées autour de celles des enfants, afin qu'ils puissent venir les voir en cas de besoin.

VI. La Communication

Que ce soit avec les familles, avec les enfants, entre enfants ou entre animateurs, nous encourageons une communication bienveillante, ou chacun peut s'exprimer librement tout en respectant l'autre. Nous encourageons la critique du moment qu'elle est constructive.

Le directeur informe régulièrement les parents en amont du séjour par mail, il est à l'écoute et est toujours joignable par téléphone à Zepetra pour répondre aux questions.

Le projet pédagogique est disponible en accès libre sur le site internet : www.zepetra.fr

En cas d'urgence, le directeur est disponible au numéro communiqué en début de séjour.

♦ Avec les enfants

L'équipe élabore en amont un programme d'activités. Lors du premier jour, les enfants participent à la finalisation de ce dernier (choix des activités, sportives ou non, des lieux de baignade, etc) afin d'adapter au mieux la semaine aux envies et besoins des enfants)

Mise en place de la régulation du matin : Chaque matin, avant de partir en activités, nous proposons aux enfants une discussion tous ensemble. C'est un temps où chacun peut s'exprimer, anonymement ou pas. On y fait le bilan de la journée précédente et le planning de la journée à venir. C'est un temps d'échanges où la parole est libre, mais de manière bienveillante.

Le dernier jour, un bilan est organisé de manière ludique avec les enfants pour connaître leur ressenti du séjour. Si un enfant a un souci, ou éprouve tout simplement le besoin de parler, les animateurs et le directeur sont toujours disponibles pour l'écouter et répondre au mieux à ses demandes.

♦ Avec les parents

En amont du séjour, une réunion d'information sera organisée **à la mi-juin en début de soirée**, à Zepetra, afin de pouvoir établir un premier contact et de pouvoir vous aider au mieux à préparer le séjour de votre enfant.

Pendant le séjour, les parents recevront tous les soirs (ou presque) un message via un groupe privé WhatsApp avec une photo du groupe et un petit résumé de la journée, afin d'avoir des nouvelles de leurs enfants. Sur les photos envoyés apparaitront seulement les enfants pour lesquels l'autorisation de droit à l'image a été autorisée.

Ce séjour est un moment pour les enfants, où ils se rencontrent, profitent de leurs vacances et peuvent faire leurs propres expériences, c'est pourquoi nous préférons que les parents n'appellent pas les enfants. Pour autant, nous restons disponibles pour donner des nouvelles si besoin. Cependant, si un enfant le souhaite et en éprouve le besoin, il pourra appeler ses parents durant le séjour. Si la situation le nécessite, le directeur contacte directement les parents au numéro communiqué dans le dossier d'inscription.

VII. Santé

Le directeur du séjour synthétise les informations présentes sur les fiches sanitaires et les garde en sa possession tout au long du séjour. Il en informe l'Assistant Sanitaire (AS) (pas encore défini à ce jour) afin que celui-ci le seconde. Ce dernier dispose d'un double des clés du cadenas fermant la boîte à pharmacie. L'AS a comme missions :

- de veiller au suivi et respect des traitements médicaux des enfants listés dans les fiches sanitaires de liaison.
- de réaliser des soins, si nécessaire. Ainsi que de les répertorier dans une fiche de suivi des soins, présente directement dans la boîte à pharmacie.
- de se rendre disponible et d'être une personne ressource, disponible, et à l'écoute des enfants, de leur santé et de leurs besoins.

Pour faciliter le suivi sanitaire et s'assurer des prises de traitement régulier, un outil récapitulatif est mis en place à destination de l'Assistant Sanitaire et du directeur. Il sera consulté chaque matin et soir par les deux pour s'assurer du respect du suivi des traitements.

Aucun médicament ne pourra être gardé dans les sacs personnels des mineurs, même si il y a une ordonnance. Ils doivent être obligatoirement conservé par l'assistant sanitaire dans une pharmacie fermée à clé. De plus, aucun médicament ne peut être délivré sans ordonnance. Pour les traitements nécessitant d'être conservé à une température spécifique, un réfrigérateur est à disposition sur le camps.

Tout « soin » effectué durant le séjour sera répertorié et fera l'objet d'une information auprès des parents en fin de séjour. Les dossiers sanitaires seront rendus aux parents ou détruits en fin de séjour, afin de respecter les normes sur la protection des données en vigueur.

En cas d'accident et de sa gravité, un protocole est à suivre par l'équipe d'animation. Dans l'ordre, les animateurs s'occupent de prévenir l'assistant sanitaire et les secours (15) si besoin, pour s'assurer de la meilleure prise en charge possible de l'enfant, puis juste après le directeur. Il se chargera à son tour de prévenir les responsables légaux et de faire une déclaration d'accident auprès de la SDJES du département d'accueil du séjour dans les 48h qui suivent l'accident.

La tente « Direction » dispose d'une chambre séparée afin d'accueillir tout enfant malade, fatigué, nécessitant une prise en charge spécifique ou une mise en quarantaine.

Les médicaments seront rendus aux parents à la fin du séjour, juste après la représentation.

Le directeur du séjour et l'assistante sanitaire veillent à ce que les jeunes aient des temps de repos suffisants notamment la nuit en maîtrisant les horaires d'endormissement et les discussions tardives.

Pour des raisons sanitaires et d'hygiène, les enfants ne peuvent pas garder de nourriture avec eux dans la tente. Toute nourriture trouvée dans les sacs des enfants sera conservée et distribuée lors de la veillée BOOM.

VIII. Argent de Poche et Objets de Valeurs

Les objets de valeur sont fortement déconseillés et n'ont pas leur place pendant le séjour.

L'argent de poche n'est pas nécessaire car les enfants n'auront accès à aucun commerce.

Les téléphones portables sont tolérés lors des temps libres à condition qu'ils ne nuisent pas à l'intégration des enfants et à la cohésion du groupe.

Pour éviter toute utilisation excessive, le directeur garde en sa possession les téléphones en lieu sûr et les remet aux enfants, à la demande, sur les temps qui s'y prêtent. À l'heure du coucher, les téléphones ne seront pas les doudous de vos enfants, livres et peluches sont de bien meilleure compagnie pour passer une bonne nuit bien reposante. Au-delà de la nuitée, la volonté de restreindre l'utilisation du téléphone lors du séjour s'explique par l'envie de favoriser les interactions entre les enfants, et de leur permettre une ouverture au monde et à l'environnement qui les entoure, qui sont autant d'objectifs que nous souhaitons développer pendant le séjour.

IX. Projet d'Animation & Journée Type

Le 1er jour, l'accueil des enfants se fait directement sur le lieu du séjour entre 9h et 10h30. Un temps d'accueil pour les parents accompagnateurs avec un petit déjeuner sera organisé.

Le dernier jour, avant de pouvoir récupérer vos enfants, ils vous proposeront un spectacle aux alentours des 16h sous le chapiteau, puis nous vous inviterons à partager un verre de l'amitié après le spectacle sur le camp, afin de pouvoir discuter de la semaine passée et se dire au revoir.

7h30-9h : réveil échelonnés, petit déjeuner

9h-9h30 : rangement des tentes, petite toilette, habillage et préparation pour les activités

9h30-10h : Régulation du matin

10h-12h : Activité cirque

12h-12h30 : fin des activités et rangement. Préparation du repas par l'équipe « repas ». Toilette, lavage des mains, temps libre avant le repas.

12h30-13h30 : repas ensemble sous la tente commune

13h30-14h30 : temps calme pour tous

14h30-16h30 activité Baignade

16h30-17h : goûter

17h-18h30 : activités (arts plastiques, jeux de groupe, balade etc.) OU activité cirque

18h-19h : douche, temps libre. Préparation du repas par l'équipe « repas »

19h-20h : repas

20h-21h30 : veillée

21h30-21h45 : fin de la veillée, lavage des dents

21h45-22h : temps calme dans les tentes (lecture etc.), coucher, bonne nuit !

La journée type est un modèle, elle peut être modifiée selon le temps, la fatigue, les envies et les besoins des enfants.

Voici le planning type de la semaine, réalisé en concertation avec l'ensemble de l'équipe d'animation.

Certaines cases/animations ne sont pas encore définies ou détaillées, car l'équipe souhaite laisser le choix aux enfants de l'organisation du planning. En effet, lors du premier jour et à chaque conseil du matin, le planning sera susceptible d'évoluer en fonction des envies et de la fatigue du groupe.

Chaque animateur est capable de proposer un panel d'activités variées, dans l'idée de pouvoir répondre au plus juste aux envies du groupe.

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
7h30 - 9h	Accueil, découverte du camp	Petit-Déj - Régulation du Matin				
10h - 12h	Jeu de présentation, Jeu de rencontre	Cirque	Cirque Grand Jeu ?	Grass' Mat' - Temps Libre	Déambulation Camping & Collage d'Affiche	Cirque Prépa Spectacle // Inventaire bagages
12h30	Repas Midi & Temps Libre					
14h30 - 16h30	Baignade (plutôt piscine pour vérifier l'aisance aquatique)	Baignade (Piscine ou Rivière) ou Jeu d'O	Baignade (Piscine ou Rivière) ou Jeu d'O	Baignade (Piscine ou Rivière) ou Jeu d'O	Baignade (Piscine ou Rivière) ou Jeu d'O	Baignade (Piscine ou Rivière) 14h30 - 15h30 Goûter 15h30
16h30	Goûter					Spectacle 16h ! - Verre de l'amitié
17h - 18h30	Orga Vie Quot. Grp Missions & Install tentes	Cirque		Cirque	Cirque	
19h	Repas Soir					
20h - 21h	Présentation et Remplissage planning + lancement des jeux fils rouges		BOOM	Cirque	Cirque	
		Baignade			Activité Autres	
		Activité Cirk'			Vie Quot.	