PROGRAMME 2EME TRIMESTRE 8 - 9 ANS

A TRAVERS LES HORIZONS : MONDE IMAGINAIRE VIKING

10 JANVIER

Règles de vie
Présentation du programme
et du fil rouge

Création de son
Dieu Grec ou Viking

17 JANVIER

PROJET NUMÉRIQUE

Initiation
aux jeux de société

24 JANVIER

PROJET NUMÉRIQUE

Initiation
aux jeux de société

31 JANVIER

PROJET NUMÉRIQUE

Initiation
aux jeux de société

REPAS

Grand Time's up
de la mythologie

REPAS

Fabrication du
MJOLNIR géant

REPAS

On continue
sur la fabrication
du MJOLNIR géant

REPAS

Finition du
MJOLNIR géant
+
Jeux sportifs
d'extérieur

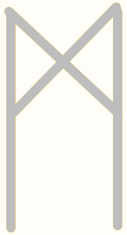
PROGRAMME 2EME TRIMESTRE 8 - 9 ANS

A TRAVERS LES HORIZONS : MONDE IMAGINAIRE VIKING

7 FÉVRIER	14 FÉVRIER	6 MARS	13 MARS
PROJET NUMÉRIQUE	**PROJET NUMÉRIQUE**	**PROJET NUMÉRIQUE**	**PROJET NUMÉRIQUE**
Initiation aux jeux de société	Initiation aux jeux de société	Initiation aux jeux de société	Initiation aux jeux de société
REPAS	**REPAS**	**REPAS**	**REPAS**
TOURNOI DU VIKING Epreuve du courage Epreuve de logique Epreuve de précision	Fin du tournoi Viking	Activités au choix	Grand jeu invasion de Draugr avec les **10 - 12 ans**

PROGRAMME 2EME TRIMESTRE 8 - 9 ANS

A TRAVERS LES HORIZONS : MONDE IMAGINAIRE VIKING

20 MARS	27 MARS	3 AVRIL	10 AVRIL
PROJET NUMÉRIQUE Initiation aux jeux de société	**PROJET NUMÉRIQUE** Initiation aux jeux de société	 Création du brunch Mise en place de la table (déco)	 Journée surprise (choix des enfants)
REPAS	**REPAS**	**BRUNCH**	**REPAS**
Chasse aux runes 	Lutte Viking 	Grand jeu avec les **10 - 12 ans** “Bataille de Drakkar”	 Journée surprise (choix des enfants)