

Embarquement du 8 au 26 juillet

Après plusieurs mois de
sabordages dans les mers
du Sud,

"Barbeuvent"

Pirate des Caraïbes et son équipage
arrivent en vue de l'île Coco

"Souquez ferme !

Du nerf, les moussaillons !

Voilà l'île en vue !..."



Lundi 8 juillet	- Nous venons de débarquer sur l'île Coco dans les Caraïbes... Installons notre repaire (déco, fresque murale...) et partons explorer notre territoire (rallye photos)
Mardi 9 juillet	- Encore quelques coups de pinceaux, quelques tentures et notre repaire sera fini d'installer. - Pour survivre ils nous faut de la nourriture ! (jeu)
Mercredi 10 juillet	- Des fleurs, des palmiers et des perroquets en papier crépon ou papier mâché. - Pour ne pas perdre l'esprit d'équipe : Entraînement des filibustiers (jeux collectifs)
Jeudi 11 juillet	- Si le temps le permet, nous partirons pour Langrune sur mer. Après quelques épreuves dans le parc, nous irons profiter de la plage (cerf-volant, jeux de sable...) Départ : 9h15 - Retour : 17h30
Vendredi 12 juillet	- Des plumes à notre perroquet et un pavillon pour notre île. - Ils sont interdits à bord, mais autorisés sur terre : les jeux de hasard ! (casino)

Lundi 15 juillet	- Appliquons le code d'honneur des pirates - Tenue vestimentaire obligatoire : cache œil, chapeau, longue vue ... - Une épidémie fait rage sur l'île, vous devez retrouver le médecin de bord pour vous faire soigner.
Mardi 16 juillet	- Des pièces d'or, des colliers, des bijoux... tel sera notre trésor - Complétons notre tenue avec un sabre - Les écumeurs des mers partiront à la recherche d'eau douce <i>(jeux d'eau sous réserve de la météo - prévoir un change)</i>
Mercredi 17 juillet	- Finissons notre tenue de pirate - Pirates, soyez prêts à jouer aux différents jeux proposés par le "Bosco"
Jeudi 18 juillet *	- Tous « à la baïlle » dans le lagon de Carpiquet. - Pique-nique - - Les douaniers ne sont pas loin, il faut passer à travers leur maille de leur filet (jeu) Départ : 9h - Retour : 17h
Vendredi 19 juillet	- Une carte pour se souvenir où nous avons caché notre trésor. - C'est dans la "cambuse" que les Maîtres coqs confectionneront un gâteau des îles. - Coco le Perroquet du Capitaine s'est échappé, il faut le retrouver... sinon un des mousses sera banni ! (jeu de piste)

Lundi 22 juillet	- Afin de quitter notre île, nous devons reconstruire un navire, mais auparavant commençons par un modèle réduit. - Perruche, perroquet, araignée ne sont pas des noms d'animaux, mais des voiles, des filins, des mats... aux boucaniers de les retrouver et de les placer.
Mardi 23 juillet	- Nos modèles réduits flotteront ou couleront... les mousses doivent aller les tester dans les petits points d'eau de notre île. <i>(sortie dans le bois tenue adéquate)</i> Départ : 9h30 - Retour : 17h
Mercredi 24 juillet	- Pour ne pas perdre la clé des cales chaque matelot doit posséder une boule de touline - Le Capitaine vous accorde une après-midi de relâche avant de lever l'ancre
Jeudi 25 juillet *	- Nous levons l'ancre pour des contrées inconnues, mais nous ferons auparavant une escale sur l'île de Festyland Départ : 9h30 - Les moussaillons seront repris par leurs capitaines de sang dans le port de Festyland à 18h
Vendredi 26 juillet	- Un énorme raz de marée a tout détruit sur notre île, il ne reste plus rien. <i>(fin des ateliers, rangement) -</i> - Goûter festif -

Commune	Régime	Prestations	QF < 800 €	800 € < QF < 1250 €	QF > 1250 €
Fontaine Etoupefour ou scolarisé à	Général ou Agricole	Journée avec repas compris	14.85	15.95	17.15
Autres communes	Général ou Agricole	Journée avec repas compris	17.85	19.00	20.00

* Les 18 et 25 juillet supplément de 5€

Inscription : <http://portail-animation.ufcv.fr/accueils-fontaine-enfance/>



D'autres

aventures dans
nos séjours !

Brochure et renseignements
auprès de Tyne et Tudo