|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Journée type – Harry Potter** | | |
| **Pendant la nuit** | | |
| L’équipe d’animation prépare la décoration prévue en amont dans le réfectoire et elle met en place le terrain de Quidditch à l’extérieur. | | |
| **Au matin** | | |
| 8h | **Réveil** de tous les groupes et prétendre qu'ils sont en retard. Ils doivent se dépêcher (sinon les autres groupes vont attendre) |  |
| 8h15 | **Rassemblement !**  Lorsque celui-ci est terminé, c’est la découverte de la journée.  Le ou la Président(e) s'avance et explique qu'il s'agit d'une journée particulière, qu'ils ont une visite ... (*Entrée du Choixpeau, un membre des cuistots l'amène, avec un Talkie glissé dedans)*  Les membres de l’équipe d’animation sortent la cravate qu'ils possèdent, l'enfilent et montrent aux patronnés la Maison à laquelle ils appartiennent. Suite au passage des enfants sous le choixpeau, ils récupèrent les enfants désignés.  À partir de là, plus de sections, les Maisons priment !  Pendant ce temps, les cuistots préparent le buffet du film. |  |
| 9h | **P'tit déj !**  Les animés découvrent la décoration ainsi que le buffet. Ils s'installent en Maison.  L’équipe d’animation se dépêche et se mettent en tenue (*jupe et pantalon noir, haut blanc, cravate et chaussettes des Maisons).* |  |
| 10h15 | Vaisselle (*deux Maisons*) et début **du jeu Tournoi de Quidditch** ! |  |
| 12h | Fin des jeux et distribution des indices |  |
| 12h30 | **Repas de midi** |  |
| 13h30 | Vaisselle (*deux Maisons*) et sieste |  |
| **Après-midi** | | |
| Pendant la sieste, installation du jeu dans les bois | | |
| 14h30/15h | Fin de la sieste et début du jeu **La pierre philosophale** |  |
| 17h30 | Goûter puis séparation des Maisons avant le repas, une veillée, un karaoké ... |  |

Quelques photos :

