

16.E. Construire un grand jeu / un atelier

(Modèle à reproduire)

Nombre de participants :		Durée :		Lieu :	
Buts du Staff / principe:			Principe du jeu / de l'atelier :		
Thème / histoire :					
Timing	Événements - postes	Responsable	Matériel - préparation	Remarques	