

HP



Ecole de Sorcellerie

Groupe: 2e B
Les hyppogrifes

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
<p>OUVERTURE DU CAMP DE JOUR</p>	27	28	29	30
		Journée Société		PM: Piscine
3	4	5	6	7
Halloween Déguises- toi!	Journée Scientifique			PM: Piscine
10	11	12	13	14
			Journée Olympique crèmerie apporte 5 \$	PM: Piscine
17	18	19	20	21
Noël	Journée Remus-Méninges			PM: Piscine
24	25	26	27	28
		Journée Artiste		PM: Piscine
31	1	2	3	4
		Journée Cirque		PM: Piscine
7	8	9	10	11
	Journée Chef Apporte une tasse!		Action Directe	Crèmerie apporte 5 \$
14	15	16	17	18
Journée À l'envers.		Color-me rad		19 H DODO AU PARC 9 H 30 FIN DU CAMP DE JOUR

*Pour quelconques raisons, il se pourrait que certaines activités soient déplacées.

Nous vous tiendrons au courant dans la mesure du possible.