

**CARNET À RÉCUPÉRER
SUR LES STANDS**



**OUVRE LES CHRONIQUES,
DEVIENS APPRENTI !**

RÉCUPÈRE TON CARNET D'AVENTURE
AUPRÈS D'UN GARDIEN DE LA FORCE.
COMMENT ÇA MARCHE ?

1. RÉCUPÈRE TON CARNET
 2. RELÈVE LES DÉFIS
 3. COLLECTIONNE LES RUNES
 4. RÉUNIS LES QUATRE FORCES
- UNE AVENTURE À LIRE ET PARTAGER
EN FAMILLE !

**PROLONGE L'AVENTURE
AVEC LES CHRONIQUES DE
LA FAR FORCE**

AVANT, PENDANT OU APRÈS LA FÊTE DE
LA VILLE, DÉCOUVREZ L'HISTOIRE
D'AURI, LÉNA, MALO ET KHADY DANS
UNE NOUVELLE ILLUSTRÉE.
UNE VILLE.

QUATRE FORCES.
UNE AVENTURE À LIRE ET
PARTAGER EN FAMILLE !

EN NUMÉRIQUE



**ENTRE DANS LES CHRONIQUES
DE LA FAR FORCE
DEPUIS TOUJOURS,
QUATRE FORCES TRAVERSENT LA VILLE.**

LE VENT MONTRE LA DIRECTION.

L'EAU RELIE LES ÊTRES.

LA TERRE PROTÈGE CE QUI GRANDIT.

LE FEU RÉVEILLE LES COURAGES.

Quand elles s'accordent, elles ne font plus qu'une : la FAR Force.

Mais cet équilibre n'est jamais acquis. Alors, les Chroniques se sont réouvertes et appellent quatre jeunes apprentis : Auri, Léna, Malo et Khady.

Chacun porte en lui une Force. Chacun devra apprendre à l'écouter, à la maîtriser et à l'accorder aux autres.

Le jour de la Fête de la Ville, leur quête devient la vôtre : explorez les quatre zones, relevez les défis, encouragez les équipages et participez à l'aventure.

**UNE FORCE SEULE
NE SUFFIT PAS.
C'EST ENSEMBLE
QUE SE PRÉSERVE
LA FAR FORCE !**



**UN JOUR, UNE QUÊTE :
RÉUNIR LES FORCES POUR
PRÉSERVER LA FAR FORCE !**



**11H : LE DÉPART DE LA QUÊTE
DÉFILÉ DU CARNAVAL**

Départ du grand défilé costumé,
12, rue de la Fontaine.

**12H : ARRIVÉE EN FANFARE !
OUVERTURE DU VILLAGE ET DES ANIMATIONS :
CRACHEUR DE FEU, ATELIERS, JEUX,
STANDS ASSOCIATIFS ET UN ESPACE RESTAURATION
TENU PAR LES COMMERÇANTS DE LA VILLE.**

**12H - 13H : INSCRIPTION À
LA COURSE DE KART**

En fonction des places disponibles
(au niveau du podium)



**LA GRANDE COURSE DES
APPRENTIS**

13H30 - APPEL DES ÉQUIPAGES
Accueil des équipes et briefing
avant l'entrée en piste.

14H -15H : DÉCORATION DES KARTS
Dans le paddock, venez voir les équipes
transformer leurs bolides !

15H : TOUR DE QUALIFICATION

15H30 : CRACHEUR DE FEU



DÉPART DE LA GRANDE COURSE !

16H - 17H : COURSE DE KARTS FAR FORCE

Relais endiablé, ambiance survoltée et commentaires en direct !
Que la meilleure équipe gagne !

17H15 : DÉAMBULATION DU CRACHEUR DE FEU

17H30 : REMISE DES PRIX

Annnonce des équipes gagnantes et remise des prix par
Madame la Maire, les élus et les membres du jury

17H45 : L'ACCORD FINAL

Animation de clôture. Un dernier temps festif
pour conclure la journée.

18H : FIN DE LA FÊTE DE LA VILLE



LE VILLAGE DES QUATRE FORCES

ZONES VENT, EAU, TERRE ET FEU, RELEVEZ LES DÉFIS, RÉCUPÉRER LES RUNES ET DEVENEZ-VOUS AUSSI, APPRENTIS DE LA FAR FORCE.



ZONE VENT AVEC AURI



LE VENT MONTRE LA DIRECTION
COMME AURI, PRENDS TON ÉLAN, EXPÉRIMENTE L'AIR...
ET OSE FAIRE LE GRAND SAUT !

À DÉCOUVRIR :
Création de moulins à vent / Création d'éventails /
Masques à souffler / Atelier scientifique : la force de
l'air / Chute libre airbag

ZONE EAU AVEC LÉNA



L'EAU RELIE LES ÊTRES
COMME LÉNA, APPRENDS À ÉCOUTER LE
RYTHME DE L'EAU... PUIS LANCE-TOI DANS LA GLISSE !

À DÉCOUVRIR :
Pêche à la ligne / Peinture à l'eau /
Expériences scientifiques / Jeux d'adresse /
Coloriage / Ventrigrisse

MUNIS DE LEUR CARNET D'AVENTURE,
LES ENFANTS PARTENT À LA DÉCOUVERTE
DU VILLAGE DES QUATRE FORCES.
PLUS D'INFOS EN 4^{ÈME} DE COUVERTURE



ZONE TERRE AVEC MALO



LA TERRE PROTÈGE CE QUI GRANDIT
COMME MALO, PRENDS APPUI SUR TES RACINES, CONSTRUIS,
OBSERVE... PUIS GRIMPE JUSQU'AU SOMMET !

À DÉCOUVRIR :

Pots de fleurs en papier / Création de pochoirs / Fabrication de boules à graines / Jeux
autour de la nature / Jeux en bois / Atelier scientifique (terre/feu) : Géologie et volca-
nisme / Atelier de peinture sur le thème de la nature / Mur d'escalade végétal

ZONE FEU AVEC KHADY



LE FEU RÉVEILLE LES COURAGES
COMME KHADY, FAIS MONTER L'ÉNERGIE, RELÈVE LES DÉFIS...
ET LAISSE BRILLER TON COURAGE SANS BRÛLER LES ÉTAPES !

À DÉCOUVRIR :

Parcours "Floor is lava" / Bowling enflammé / Tir à l'arc /
Défis sportifs / Cracheur de feu : 12h, 15h30 et 17h15



LES FORCES SE RASSEMBLENT, LA FÊTE CONTINUE !

QUAND LES RUNES SONT RÉUNIES, LA QUÊTE CONTINUE !

Après avoir exploré les zones Vent, Eau, Terre et Feu, les Apprentis peuvent rassembler leurs runes et prolonger l'aventure à travers les animations de la fête.

LE LABYRINTHE GÉANT DES QUATRE FORCES

Une fois les runes récupérées, direction le Labyrinthe géant !

Les enfants y réunissent les quatre Forces pour compléter leur quête et devenir, enfin, apprentis de la FAR Force.

MAQUILLAGE DES APPRENTIS (13H À 17H)

Vent, Eau, Terre ou Feu : chacun peut afficher sa Force préférée et entrer pleinement dans l'univers de la fête.

STAND PHOTO : REPARTEZ AVEC UN SOUVENIR !



DES ANIMATIONS POUR TOUS

TOUTE LA FÊTE EN MOUVEMENT

Tout au long de la journée, les associations, les accueils de loisirs, les commerçants et les partenaires de la Ville font vivre la Fête de la Ville avec des animations pour tous les âges.

LES ACCUEILS DE LOISIRS

Des ateliers autour des quatre Forces : créations, jeux d'adresse, expériences, parcours et défis pour les enfants.

LES ASSOCIATIONS

Jeux en bois, pêche à la ligne, origami, coloriages, quiz, fabrication de boules à graines... les associations font vivre le village avec des activités familiales et conviviales.

LES COMMERÇANTS

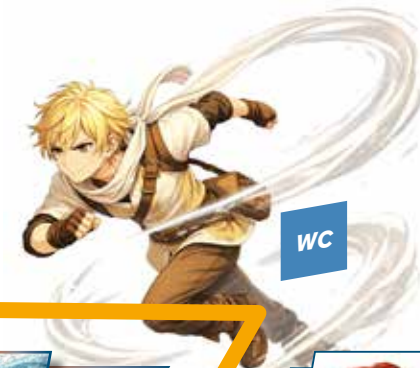
Au cœur des festivités, stands gourmands et restaurateurs vous invitent à savourer une pause en musique !





MAISON DE LA
MUSIQUE ET DE
LA DANSE

DÉPART
COURSE
16H



WC



1

ZONE PADDOCKS

2

ZONE
TERRE



ZONE
FEU



ZONE
VENT



ZONE
4 FORCES

4

6

RUE BOUCCAUT



ZONE
EAU



PARVIS DE LA MAIRE

5

ARRIVÉE
COURSE

LA TERRE PROTÈGE CE QUI GRANDIT

À DÉCOUVRIR :
Pots de fleurs en papier /
Création de pochoirs /
Fabrication de boules à
graines / Jeux autour de
la nature / Jeux en bois /
Atelier scientifique (terre/
feu) : Géologie et volcanisme
/ Atelier de peinture sur le
thème de la nature /
Mur d'escalade végétal

LE FEU RÉVEILLE LES COURAGES

À DÉCOUVRIR :
Parcours "Floor is lava" /
Bowling enflammé /
Tir à l'arc / Défis sportifs /
CRACHEUR DE FEU :
12H, 15H30 ET 17H15

LE VENT MONTRE LA DIRECTION

À DÉCOUVRIR :
Création de moulins à vent /
Création d'éventails /
Masques à souffler /
Atelier scientifique :
la force de l'air /
Chute libre airbag

L'UNION FAIT LA FAR FORCE

À DÉCOUVRIR :
LABYRINTHE XXL
Ateliers de création / Origami /
Pêche à la ligne / Jeu géant /
Jeux en bois / Enigmes /quizz /
Fresque Nature et arbre /
Maquillage

L'EAU RELIE LES ÊTRES

À DÉCOUVRIR :
Pêche à la ligne / Peinture à l'eau
/ Expériences scientifiques /
Jeux d'adresse / Coloriage /
Ventriglisse
ESPACE PHOTO



HALLE DUMARCHÉ

WC

RUE LABOISSIÈRE

AVENUE GASTON SANSOULET



- 1 - Paddock
- 2 - Podium
- 3 & 4 - Zones restauration
- 5 - Espace photo
- 6 - Passage piéton obligatoire