ÉDUC' aventure

Grandir en s'amusant !



CATALOGUE D'ANIMATIONS

Édition 2026-2027

SOMMAIRE

ÉDUC'AVENTURE

Nos 5 piliers 3
Notre pédagogie 4
Le déroulement des animations 5
Nos aventures adaptées 6
Nos univers 7

FANTASTIQUE

Aquabyss 8
Tholleryn 9

HÉRITAGE

Archéodino 10
Épopée Médiévale 11
Wanted Dollars 12
Itzan 13
Néolympius 14

VOCATION

NBI police scientifique 15
Astrover 16

WORL CITIZEN

Formule lap'1 17
T'es cap le handicap 18
Protège ta planète 19

ÉDUC'AVENTURE

Engagement 20
Contact 21
Conditions générales de vente 22

Aventure possédant une application vidéoludique

Aventure possédant une version fête de fin d'année



LES 5 PILIERS DE L'ASSOCIATION

L'originalité est notre façon de surprendre, d'éveiller la curiosité et de rendre chaque expérience unique.

L'imaginaire donne vie à des univers où chaque enfant devient acteur de sa propre aventure.

Le collectif, c'est faire de la coopération une force et découvrir que l'on va souvent plus loin ensemble.

Nos valeurs sont le fil conducteur de nos animations. À travers le jeu, nous encourageons l'entraide, le respect et la tolérance.

La pédagogie est au cœur de nos animations. Chaque activité est conçue dans le respect des besoins, du rythme et des capacités de chaque enfant.



NOTRE PÉDAGOGIE

Toutes nos aventures prennent en compte les capacités des enfants. Ils deviennent acteurs et en fonction de nos aventures, **9 attitudes pédagogiques** seront sollicitées. Découvrir en jouant et en s'amusant permet aux enfants de développer leurs talents.



Je crée

L'enfant invente, conçoit et construit grâce à des matériaux adaptés.



Je bouge

L'enfant évolue dans un espace sécurisé et pensé pour lui.



Je partage

L'enfant échange et interagit par le geste et la parole avec le reste du groupe.



J'apprends

L'enfant est sensibilisé à des notions éducatives.



Je raisonne

L'enfant utilise sa logique et son esprit de déduction.



J'explore

L'enfant développe sa curiosité, appréhende et comprend son environnement.



J'imagine

L'enfant se projette grâce à ses perceptions sensorielles.



Je m'exprime

L'enfant manifeste sa pensée et ses émotions par le langage et le corps.



Je coopère

L'enfant utilise ses compétences et celles des autres dans un but commun.

LE DÉROULEMENT DES ANIMATIONS



1. Une sensibilisation est envoyée 8 jours minimum avant notre intervention. A l'attention des enfants et de votre équipe, celle-ci permettra de mieux préparer et intégrer l'aventure choisie dans votre projet pédagogique. Elle comporte notamment des idées d'activités en lien avec le thème de l'animation, les conditions de réalisation logistique, et des jeux et affiches pour les enfants.

2. Nos intervenants sont diplômés BAFA, équivalents ou ont toutes les compétences requises pour réaliser l'aventure auprès de votre public. Ils ont été formés et leur casier judiciaire n°3 contrôlé. Afin de répondre à des questions de sécurité, nous nous engageons à vous communiquer l'identité de ceux-ci 24 heures au plus tard avant l'animation.

3. Notre intervenant arrivera au minimum 30 minutes avant le début de l'aventure pour installer le matériel mais également pour rencontrer votre équipe afin de les informer sur leurs rôles et missions durant l'animation. Toutes nos aventures impliquent activement votre équipe !

4. Une évaluation après l'aventure est systématiquement réalisée auprès de vous par nos conseillers. Ils réceptionneront les retours de vos enfants et de vos équipes ainsi que les éventuels axes d'amélioration dans une démarche qualité permanente de nos aventures.

DES ANIMATIONS ADAPTÉES

Educ'Aventure met un point d'honneur à adapter ses aventures aux capacités et compétences de l'enfant, y compris aux enfants en situation de handicap.

Sensibiliser les enfants et vos équipes à travers notre aventure **T'ES CAP LE HANDICAP**

Notre aventure peut être déroulée dans le cadre de la formation continue de vos équipes ou lors d'une préparation de centre. Réservée aux encadrants, elle permettra de les sensibiliser au handicap et de donner des clefs pour adapter leurs animations.



Inclure les enfants en situation de handicap

Vous accueillez des enfants en situation de handicap sur votre accueil de loisirs ? Nos animateurs ont la possibilité d'adapter un grand nombre de nos aventures.

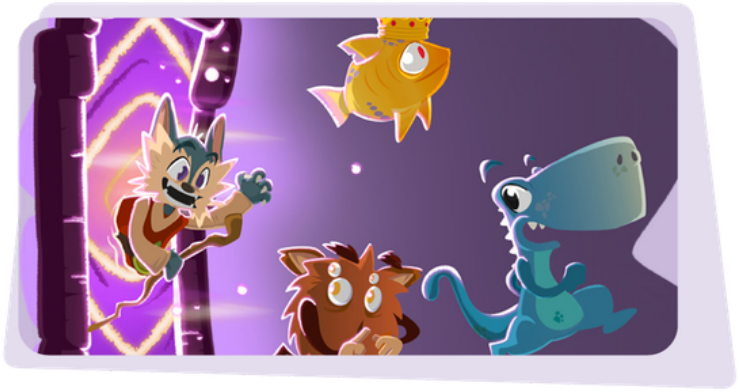
Informez-nous avant notre intervention afin d'adapter notre aventure.

Intervenir dans les structures spécifiques (IME, IES, EDM, ITEP, CHRS...)

Nos aventures sont adaptables et réalisables pour la spécificité de votre public. Nos référents «handicap» prendront le temps de préparer avec vous notre intervention afin d'optimiser la qualité de la personnalisation de l'adaptation.



NOS UNIVERS



FANTASTIQUE – Pour vivre l'aventure



HÉRITAGE – Pour revivre l'histoire



VOCATION – Pour révéler ses talents



WORLD CITIZEN – Agir ensemble

AQUABYSS «Vivre l'aventure»

3-6ans

FANTASTIQUE

L'enquête policière pour les maternels dans les mondes sous-marins !

IMAGINAIRE

Plongeons ensemble dans le royaume sous-marin d'AQUABYSS. Son Roi, BAGRUCHE, a des ennuis ; un poisson lui a volé sa couronne ! Impossible de mettre la nageoire dessus... Le souverain a décidé de faire appel à un équipage pour retrouver le poisson chapardeur ! Au plus profond de l'océan, nombreux sont les indices à trouver pour résoudre cette drôle d'affaire !

Démarche pédagogique

L'enfant participe à une enquête policière adaptée aux plus jeunes, à l'imaginaire immersif. En équipe, il collecte des indices, cherche et s'interroge afin de trouver le coupable.





Un aperçu de l'aventure ?

Les enfants adorent :



Tapis géant

Monde marin

Enquête

Informations comlémentaires

FORMULE 1H30

32 enfants - 1 séance de **1h30**

FORMULE 3H

64 enfants - 2 séances de **1h30**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle
  - Prises de courant
  - Tables
- Version Noël disponible

THOLLERŸN «Vivre l'aventure»

3-6ans

FANTASTIQUE

Une aventure célèste et magique avec un tapis de 45m2

IMAGINAIRE

Dans le monde fantastique de Tholleryn, une terrible tempête a détruit toutes les récoltes. SEYLAN a besoin de l'aide des enfants pour parcourir les dix îles volantes à la recherche de graines magiques. Selon la légende de son grimoire, elles auraient le pouvoir de faire repousser les récoltes... et même de réparer les villages !

Démarche pédagogique

En équipe, l'enfant joue et coopère en participant à des ateliers sensoriels, d'expression orale et corporelle sur un tapis évolutif de 45 mètres carrés. Il suit sa progression grâce à un dessin animé interactif plein de rebondissements.





Un aperçu de l'aventure ?

Les enfants adorent :



Tapis géant

Magie

Vidéo projection

Informations comlémentaires

FORMULE 1H

25 enfants - 1 séance de **1h**

FORMULE 2H

50 enfants - 2 séances de **1h**

FORMULE 3H

75 enfants - 3 séances de **1h**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle
  - Prises de courant et luminosité réglable (pour la vidéoprojection)

ARCHÉODINO «Revivre l'histoire»

3-8ans

Devenir un paléontologue à l'aide de Pilou, le dinosaure !

Héritage

IMAGINAIRE

Sur l'île d'Archéotopia, les dinosaures sont toujours là ! Pilou l'allosaure nous emmène à la découverte du métier de paléontologue. Farfouillons ensemble au coeur de la terre pour y dénicher des petits secrets enfouis depuis des millions d'années !

Démarche pédagogique

L'enfant manipule et développe sa motricité fine pour réaliser des ateliers archéologiques inventifs et originaux. Aidé d'un dessin animé interactif, il est sensibilisé au monde de la paléontologie. Il reconstitue collectivement un squelette de dinosaure de 2 mètres de long.

Les enfants adorent :



- **Ateliers**
- **Dino géant**
- **Vidéo projection**





Un aperçu de l'aventure ?

Informations comlémentaires

FORMULE 1H30
20 enfants - 1 séance de **1h30**

FORMULE 3H
40 enfants - 2 séances de **1h30**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle
  - Prises de courant et luminosité réglable
  - 5 tables et chaises
  - 1 point d'eau à proximité

ÉPOPÉ MÉDIÉVALE

«Revivre l'histoire»

3-7ans | 8-12ans

Une aventure pour les apprentis chevaliers !

Héritage

IMAGINAIRE

Il pensait devenir chevalier grâce à une formule magique, mais le voilà téléporté au XXIème siècle... La seule solution pour revenir au Moyen-Âge est d'accomplir tous ensemble les rituels de la chevalerie ! Point de couardise, et plongeons au cœur de l'an 1000 et de ses us et coutumes afin de faire de nous d'épiques chevaliers ! Une épopée médiévale que les enfants ne sont pas prêts d'oublier !

Démarche pédagogique

L'enfant découvre la culture médiévale à travers un conte interactif dont il est le héros. Du combat à l'épée à la fabrication de potions, il est sensibilisé à l'univers de la chevalerie grâce à une aventure surprenante !

Les enfants adorent :



- **Chevalerie**
- **Rituel**
- **Arbalète**





Un aperçu de l'aventure ?

Informations comlémentaires

FORMULE 1H
25 enfants - 1 séance de **1h**

FORMULE 2H
50 enfants - 2 séances de **1h**

FORMULE 3H
75 enfants - 3 séances de **1h**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle sans encombrement
  - Prises de courant
  - 2 tables
  - 1 point d'eau

WANTED DOLLARS

«Revivre l'histoire»

6-12ans

Le butin le mieux protégé du Far West !

Héritage

IMAGINAIRE

Le courageux shérif Patton a récupéré des mains d'un terrible bandit un étonnant coffre fort rempli d'argent volé. La seule manière de rendre leur dû aux habitants de la ville serait d'en ouvrir les 37 trappes ! Mais cela ne sera possible qu'en résolvant ses nombreuses énigmes ! Patton aura besoin de jeunes assistants shérifs pour l'aider à résoudre ce casse-tête et rétablir la justice !

Démarche pédagogique

Dans cet escape game inversé aux multiples rebondissements, l'enfant développe sa stratégie. Il utilise sa logique afin de résoudre des énigmes et casse-tête pour faire avancer son équipe.

Les enfants adorent :



Shérif

Stratégie

Coffre fort





Un aperçu de l'aventure ?

Informations comlémentaires

FORMULE 1H30

25 enfants - 1 séance de **1h30**

40 enfants - 1 séance de **1h30**

FORMULE 3H

50 enfants - 2 séances de **1h30**

80 enfants - 2 séaances de **1h30**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :

- Une grande salle sans encombrement
- Prises de courant
- 5 à 6 tables pour les équipes

ITZAN

«Revivre l'histoire»

8-17ans

L'Escape Game au temps des Mayas !

Héritage

IMAGINAIRE

En pénétrant dans le temple millénaire d'Itzan, nous avons réveillé son éternel Gardien ! Plus que ravi de voir arriver un groupe d'aventuriers imprudents, il a refermé les portes et nous met au défi pour retrouver la liberté avant d'être prisonnier à jamais...

Démarche pédagogique

Sur le principe de l'escape game, l'enfant utilise ses sens de l'observation, de l'analyse et d'association d'idées afin de réussir à sortir du temple pré-colombien. La coopération et l'échange sont les clés de cette aventure à suspens.

Les enfants adorent :



- **Escape game**
- **Énigmes**
- **Vidéo projection**





Un aperçu de l'aventure ?

Informations comlémentaires

FORMULE 1H30

24 enfants - 1 séance de **1h30**

FORMULE 3H

48 enfants - 2 séances de **1h30**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle sans encombrement
  - Prises de courant et luminosité réglable
  - 3 tables pour le matériel

NÉOLYMPIUS

«Revivre l'histoire»

8-14ans

Un temple qui réserve bien des surprise !

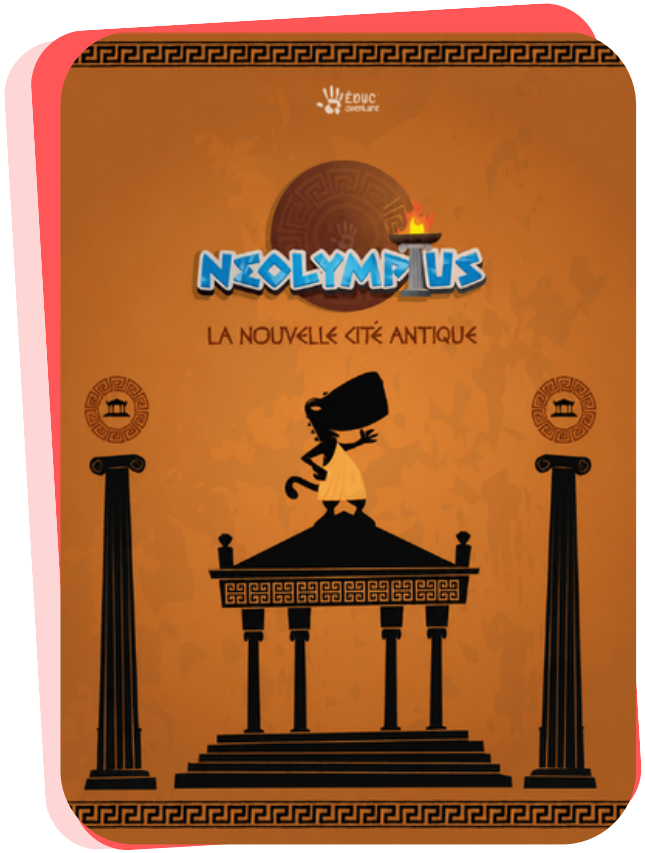
Héritage

IMAGINAIRE

Anastase doit organiser les prochains Jeux Antiques d'une toute nouvelle Cité. La tâche est lourde. Si lourde, qu'il nous faut l'aide des grands personnages de la Grèce Antique, afin de créer les Jeux les plus incroyables qui aient jamais existé, et faire de NEOLYMPIUS une Cité qui brillera de mille feux !

Démarche pédagogique

Anastase doit organiser les prochains Jeux Antiques d'une toute nouvelle Cité. La tâche est lourde. Si lourde, qu'il nous faut l'aide des grands personnages de la Grèce Antique, afin de créer les Jeux les plus incroyables qui aient jamais existé, et faire de NEOLYMPIUS une Cité qui brillera de mille feux !





Nouveauté 2026 !

Les enfants adorent :



- Grèce Antique
- Stratégie
- City builder

Informations comlémentaires

FORMULE 1H30

20 enfants - 1 séance de **1h30**

FORMULE 3H

40 enfants - 2 séances de **1h30**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle sans encombrement
  - Prises de courant

NBI – POLICE SCIENTIFIQUE «Révéler ses talents»

8-14ans

Vocation

Au coeur d'une enquête policière !

IMAGINAIRE

Bienvenue au N'joy Bureau of Investigation. Depuis quelques heures, l'enquête confiée à notre agent tourne en rond... Impossible d'y voir clair dans ce dossier ! Nous avons décidé de recruter une équipe d'agents à l'esprit affûté afin de nous aider à faire la lumière sur cette drôle d'affaire.

Démarche pédagogique

Relevé d'empreintes, analyse ADN, portraits-robots,... Tous les ateliers de l'enquête sont créés afin de sensibiliser l'enfant à la récolte et l'analyse d'indices. Il utilise sa déduction et partage ses résultats afin de faire avancer l'affaire.





Un aperçu de l'aventure ?

Les enfants adorent :



- **Enquête**
- **Manipulation**
- **Scénarios**

Informations comlémentaires

FORMULE 2H

40 enfants - 1 séance de **2h**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Prises de courant
  - 7 tables minimum
- Version Noël disponible

ASTROVER

«Révéler ses talents»

6-14ans

À la conquête de l'espace !

Vocation

IMAGINAIRE

Notre équipe d'astronautes est coincée sur Mars ! Leur vaisseau a une panne technique générale... Afin de le faire repartir, il faut le réparer à distance, réparer les pièces, les ordinateurs, et rassembler assez d'ergol afin de faire revenir nos spationautes sains et saufs sur Terre !

Démarche pédagogique

Dans cette aventure à ateliers, l'enfant découvre l'univers de l'astronomie et l'astronautique. Il manipule, cherche, et s'immerge dans le fabuleux monde de l'espace et de tous ses secrets !





Nouveauté 2026 !

Les enfants adorent :



- **Astronomie**
- **Manipulation**
- **Ateliers scientifiques**

Informations comlémentaires

FORMULE 2H

40 enfants - 1 séance de **2h**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Prises de courant
  - Tables

FORMULAP1

«Agir ensemble»

3-6ans

Une découverte du jeu de société sur le thème des animaux de la ferme !

World Citizen

IMAGINAIRE

Quatre des lapins les plus rapides du monde sont sur la ligne de départ, prêts à remporter le trophée de l'annuelle course à la carotte ! Les champions ont besoin des enfants pour bondir sur ce parcours semé de défis autour de la biodiversité, de la faune et flore au sein d'une ferme.

Démarche pédagogique

En participant à ce jeu de société à taille humaine, l'enfant est sensibilisé aux notions de la nature, du monde animal et du développement durable. Il utilise sa logique et son énergie pour faire progresser son équipe dans un but commun : gagner la course !

Les enfants adorent :



- **Ateliers**
- **Jeu de l'oie**
- **Plateau géant**





Un aperçu de l'aventure ?

Informations comlémentaires

FORMULE 1H30
32 enfants - 1 séance de **1h30**

FORMULE 3H
64 enfants - 2 séances de **1h30**

- Type d'activité : intérieure
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle sans encombrement

T'ES CAP LE HANDICAP «Agir ensemble»

4-17ans

Sensibilisation pédagogique au handicap à travers le jeu !

World Citizen

IMAGINAIRE

Sensi-Elie arrive chez vous ! Son métier consiste à se déplacer de structure en structure afin de vous sensibiliser aux handicaps. Ses nombreuses activités parasportives et sensorielles adaptées vous permettront de développer vos sens et votre réflexion en vous mettant en situation de handicap.

Démarche pédagogique

Par le biais de nombreux ateliers ludiques et pédagogiques, l'enfant est sensibilisé au handicap. En jouant, il prend conscience de son corps, de ses sens et de leurs rôles respectifs dans la vie quotidienne.





Un aperçu de l'aventure ?

Les enfants adorent :



Sensibilisation

Épreuves

Jeux paralympique

Informations comlémentaires

FORMULE 2H

40 enfants - 1 séance de **2h**

100 enfants - 1 séance de **2h**

- Type d'activité : intérieure et/ ou extérieur
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle sans encombrement
  - Tables et chaises

PROTÈGE TA PLANÈTE «Agir ensemble»

4-17ans

Sensibilisation à l'écologie à travers le jeu !

World Citizen

IMAGINAIRE

La Terre va mal. La situation est très préoccupante ! Pollution, catastrophes naturelles, populations en danger... Nous devons agir, et vite ! En devenant ambassadeurs d'ONG, nous allons pouvoir agir et parcourir le monde afi n d'aider notre belle planète !

Démarche pédagogique

En participant à un challenge collectif en équipes, l'enfant est sensibilisé aux grands enjeux de notre planète. Il découvre les multiples défi s de notre monde, et qu'agir ensemble permet de faire avancer les choses.





Un aperçu de l'aventure ?

Les enfants adorent :



- Défis
- jeu coopératif
- Sauver le monde

Informations comlémentaires

FORMULE 2H

40 enfants - 1 séance de **2h**

- Type d'activité : intérieure et/ ou extérieur
- Conditions logistiques :
  - Une grande salle sans encombrement
  - Tables et chaises

NOS ENGAGEMENTS

Chez Éduc'aventure, nous avons à coeur d'être engagés dans la RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises) aussi appelée RHESSEME (Responsabilités, Humaines, Entrepreneuriale, Sociale, Sociétale, Environnementale de nos Marques pour l'Enfant). Les enfants sont les adultes de demain et continueront de prendre soin de notre planète. Nous mettons donc en pratique notre projet à travers différentes thématiques.

Qualité relationnelle avec nos partenaires

- Une évaluation est systématiquement réalisée auprès de vous par nos conseillers et par nos conseillers et par un questionnaire de satisfaction.
- Toutes nos aventures sont en constante amélioration et contrôlées. Vos remarques sont systématiquement prises en compte par notre Comité Qualité.

Bien-être au travail de nos intervenants

- Nous garantissons la diversité de nos recrutements en fonction des profils et des compétences recherchées.
- Nous adaptons les contrats de travail de nos intervenants en fonction de leurs disponibilités.

Responsabilité environnementale

- L'impact environnemental de nos aventures est une préoccupation quotidienne.
- Nous n'utilisons aucune vaisselle jetable.
- Un univers "World Citizen" est dédié à nos aventures sur le développement durable. • Nos consommables comestibles sont entamés devant vous et non repris à la fin de nos interventions. Les denrées ayant une date proche de la DLC sont données pour éviter tout "gachis".
- Le matériel non utilisé ou plus utilisé se voit offrir une seconde vie !

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

PREAMBULE

Les présentes Conditions Générales de Vente (ci-après les « Conditions Générales ») ont pour objet de définir les droits et obligations de l'association et de ses clients dans le cadre de la vente de prestations d'animation et d'activités de plein air (ci-après les « Prestations »). Elles s'appliquent à toute commande de Prestation passée auprès de l'association EDUC'AVENTURE, association à but non lucratif régie par la loi du 1er juillet 1901, dont le siège social est situé au 12 Route de Galice, Résidence Saint Christophe Bâtiment 3 Bis 13090 Aix-en-Provence, déclarée sous le numéro RNA W131020240 et immatriculée au répertoire SIRENE sous le numéro SIRET 108 973 652 00010, ci-après dénommée « l'Association ».

Les présentes Conditions Générales s'appliquent aux commandes passées tant par des personnes physiques agissant à des fins non professionnelles (ci-après le « Client consommateur ») que par des personnes morales ou professionnels (ci-après le « Client professionnel »), ci-après ensemble désignés le « Client ».

Le fait pour l'Association de proposer ses Prestations sous forme associative ne modifie pas la nature commerciale de la relation contractuelle avec ses Clients : dès lors qu'une Prestation est fournie à titre onéreux à un consommateur, l'Association est tenue aux mêmes obligations d'information et de protection du consommateur qu'un professionnel classique.

ARTICLE 1 - CHAMP D'APPLICATION ET ACCEPTATION

Toute commande de Prestation implique l'acceptation sans réserve par le Client des présentes Conditions Générales, qui prévalent sur tout autre document du Client, notamment ses propres conditions générales d'achat, sauf accord dérogatoire exprès et écrit entre les Parties.

Toute intervention de l'Association fait l'objet d'un devis détaillé et personnalisé (ci-après le « Devis ») remis au Client. La signature du Devis par le Client vaut acceptation expresse des présentes Conditions Générales, dont le Client reconnaît avoir eu connaissance avant de s'engager.

En cas de contradiction entre les Conditions Particulières figurant au Devis signé et les présentes Conditions Générales, les Conditions Particulières prévalent pour les points qu'elles régissent expressément ; les dispositions non contredites des présentes restent applicables.

Le Devis, les présentes Conditions Générales et leurs éventuelles annexes constituent l'intégralité de l'accord entre les Parties relatif à la Prestation commandée et se substituent à tout accord antérieur, oral ou écrit, portant sur le même objet.

ARTICLE 2 - INFORMATIONS PRÉCONTRACTUELLES

Conformément à l'article L.111-1 du Code de la consommation, l'Association communique au Client, de manière lisible et compréhensible, préalablement à toute commande : les caractéristiques essentielles de la Prestation, son prix, la date ou le délai auquel elle s'engage à l'exécuter, les informations relatives à son identité, ainsi que, le cas échéant, l'existence et les modalités d'exercice du droit de rétractation, des garanties légales et du recours à la médiation de la consommation.

Ces informations figurent dans le Devis, sur le site internet de l'Association et/ou dans les présentes Conditions Générales, qui sont mises à disposition du Client avant la conclusion du contrat et peuvent être conservées et reproduites par tout moyen.

De façon générale, L'association s'efforce de fournir l'information la plus détaillée et la plus claire sur la Prestation. Le Client reste cependant le seul responsable du choix final de la Prestation. Il lui appartiendra de demander conseil à l'Association ou à toute personne de son choix.

ARTICLE 3 - DEVIS, COMMANDE ET MODALITÉS DE PAIEMENT

Toute demande de Prestation donne lieu à l'établissement d'un Devis précisant la ou les Prestations retenues, les dates d'exécution et le tarif correspondant. Le Devis est adressé au Client par courrier ou par voie électronique.

Sauf stipulation contraire écrite, le Devis est valable un 1 mois à compter de son émission. Le Devis est réputé accepté lorsqu'il est daté, signé (et le cas échéant tamponné pour un Client professionnel) et retourné à l'Association par courrier ou par voie électronique.

Les tarifs éventuellement communiqués sur le site internet de l'Association (www.educ-aventure.fr) sont donnés à titre indicatif et sont susceptibles de varier notamment selon la zone géographique d'exécution de la Prestation. Seul le tarif mentionné sur le Devis signé par le Client est contractuel.

Les prix sont exprimés en euros. Sauf stipulation contraire du Devis, le règlement s'effectue : pour un Client consommateur, à la commande, par chèque ou virement ; pour un Client professionnel, dans un délai de trente (30) jours à compter de la date de facture, sans que ce délai ne puisse excéder les plafonds fixés par l'article L.441-10 du Code de commerce. À défaut de paiement à l'échéance, et après envoi d'une mise en demeure par lettre recommandée avec accusé de réception restée infructueuse pendant quinze (15 jours, des pénalités de retard seront calculées au taux de trois (3) fois le taux d'intérêt légal, sans préjudice d'une indemnité forfaitaire pour frais de recouvrement de quarante (40) euros due de plein droit à tout Client professionnel en application de l'article L.441-10 du Code de commerce.

ARTICLE 4 - MODIFICATION DE LA PRESTATION

Toute demande de modification du Devis initial doit être formulée par écrit. Si l'Association estime la demande réalisable, elle donne lieu à l'établissement d'un Devis complémentaire et, le cas échéant, d'une facture complémentaire.

Toute demande de report formulée moins de seize (16) jours avant la date prévue de la Prestation pourra donner lieu à l'application de frais forfaitaires de cinquante (50) euros.

conseil à l'Association ou à toute personne de son choix.

ARTICLE 5 - CONDITIONS D'ANNULATION

Toute annulation à l'initiative du Client doit être notifiée par écrit (lettre recommandée avec accusé de réception ou courrier électronique avec accusé de réception). Sauf exercice du droit de rétractation prévu à l'article 6 des présentes, l'annulation donne lieu à la facturation de frais dont le barème est précisé au Devis ou, à défaut, fixé comme suit :

- moins de 3 jours avant la date de la Prestation : 100 % du prix ;
- entre 3 et 10 jours avant la date de la Prestation : 80% du prix ;
- entre 10 et 30 jours avant la date de la Prestation : 50 % du prix

Ce barème s'applique sans préjudice du droit de rétractation dont bénéficie, le cas échéant, le Client consommateur (article 6), et ne saurait faire obstacle à son exercice pendant le délai légal.

ARTICLE 6 - DROIT DE RÉTRACTATION (CLIENT CONSOMMATEUR)

Conformément à l'article L.221-18 du Code de la consommation, le Client consommateur ayant conclu le contrat à distance ou hors établissement dispose en principe d'un délai de quatorze (14) jours pour exercer son droit de rétractation, sans avoir à justifier de motif ni à supporter de pénalités.

Toutefois, conformément à l'article L.221-28, 4° du Code de la consommation, le droit de rétractation ne peut être exercé pour les contrats de fourniture de services d'activités de loisirs devant être fournis à une date ou selon une périodicité déterminée. Dès lors que la Prestation commandée correspond à une intervention d'animation ou une activité programmée à une date déterminée figurant au Devis, le Client consommateur ne bénéficie pas du droit de rétractation pour cette Prestation, ce dont il est expressément informé avant toute commande.

Pour toute Prestation ne relevant pas de cette exception (par exemple une prestation sans date déterminée), le Client consommateur dispose du délai de rétractation légal de 14 jours à compter de la conclusion du contrat, qu'il peut exercer au moyen du formulaire type de rétractation ou de toute déclaration dénuée d'ambiguïté adressée à l'Association.

ARTICLE 7 - FORCE MAJEURE

Aucune des Parties ne pourra être tenue responsable envers l'autre en cas de force majeure, telle que définie par l'article 1218 du Code civil et la jurisprudence, notamment : catastrophe naturelle, guerre, émeute, grève, blocage des moyens de transport ou d'approvisionnement, décision d'une autorité administrative, ou tout autre événement échappant au contrôle raisonnable de la Partie qui l'invoque et rendant impossible l'exécution de la Prestation.

L'Association pourra également, sans que sa responsabilité puisse être engagée ni qu'une indemnité soit due, annuler ou reporter une Prestation en cas de circonstances indépendantes de sa volonté mettant en cause la sécurité des participants ou des intervenants (par exemple conditions météorologiques dangereuses, indisponibilité du matériel, accident). Dans un tel cas, une nouvelle date sera proposée au Client ; à défaut d'accord, la Prestation sera annulée sans frais pour le Client.

Si l'événement de force majeure se poursuit au-delà d'un (1) mois, chaque Partie pourra résilier le contrat sans indemnité de part et d'autre

ARTICLE 8 - EFFECTIF, ÂGE ET LIEU DE LA PRESTATION

L'Association définit l'âge requis pour suivre chacune des Prestations qu'elle propose. Cette définition se trouve au sein des Conditions Particulières de Vente. Il appartient au Client d'évaluer ses besoins en encadrement et de vérifier si l'effectif et l'âge de son public amené à suivre l'une des animations de l'Association correspondent à ceux requis pour celle-ci. Concernant les Anniversaires, l'effectif ne pourra jamais excéder 15 enfants. Afin de garantir un déroulement optimisé des Prestations, le Client vérifie obligatoirement

avant le début de la Prestation que les conditions d'âge et d'effectif sont réunies pour pouvoir commencer. Le Client vérifie également, scrupuleusement et avant le démarrage de la Prestation ainsi l'adéquation du lieu de réalisation de la Prestation avec la Prestation telle que décrite dans les présentes Conditions Générales de Vente et au sein des Conditions Particulières de Vente (notamment en terme de dangerosité et de sécurité). Le Client fournit pour l'exécution de la Prestation un local pourvu de prises électriques, tables et chaises en quantité et qualité suffisante au regard de l'effectif et de la nature de la Prestation.

En tout état de cause, l'Association ne pourra en aucun cas être tenue responsable de l'inadéquation des Prestations qu'elle
propose aux besoins du Client et/ou au niveau de conséquence du personnel de ce dernier.

ARTICLE 9 - INTERVENANTS

L'Association s'appuie sur un réseau d'animateurs et intervenants qualifiés. En cas d'indisponibilité d'un intervenant signalée à l'Association au moins quarante-huit (48) heures avant la date de la Prestation, l'Association s'engage à le remplacer par un intervenant aux compétences équivalentes. Une indisponibilité signalée à moins de 48 heures est traitée conformément à l'article 7 (Force majeure) lorsqu'elle résulte d'une circonstance imprévisible et insurmontable..

ARTICLE 10 - OBLIGATIONS DU CLIENT

Le Client demeure seul responsable, en sa qualité d'organisateur ou d'employeur le cas échéant, des autorisations, déclarations et encadrements requis par la réglementation applicable à son activité, notamment lorsque la Prestation s'adresse à des mineurs dans le cadre d'un accueil collectif : le Client s'engage à assurer le taux d'encadrement réglementaire prévu par la réglementation Jeunesse et Sports ou l'Education nationale dans le cas d'un établissement scolaire public ou privé , l'intervenant de l'Association n'étant pas comptabilisé dans ce taux.

Le Client se doit de respecter l'effectif maximal de participants par Prestation pour le bon déroulement de celles-ci.

Le Client désigne un référent, présent du début à la fin de la Prestation (installation et rangement compris), chargé d'accueillir l'intervenant de l'Association et de faciliter le bon déroulement de la Prestation.

ARTICLE 11 - RESPONSABILITES ET ASSURANCE

L'Association met en œuvre les moyens raisonnables pour assurer la sécurité des participants pendant l'exécution de la Prestation. Elle ne saurait toutefois être tenue responsable des conséquences d'un défaut d'encadrement, de surveillance ou de sécurité relevant de la responsabilité du Client, ni des dégradations causées par le Client ou toute personne placée sous sa responsabilité au matériel ou aux locaux utilisés. Les réparations et remboursements suite aux dégradations seront à la charge du Client.

L'Association se réserve le droit d'interrompre la Prestation, sans indemnisation, si la sécurité des participants, des intervenants ou du matériel l'exige. Le public assistant à la Prestation reste sous la responsabilité du Client.

Le Client déclare être titulaire d'une assurance responsabilité civile en cours de validité couvrant les activités objet de la Prestation, et s'engage à la communiquer à l'Association sur simple demande. L'Association déclare pour sa part être couverte par une assurance responsabilité civile professionnelle souscrite auprès de LA MAIF.

ARTICLE 12 - GARANTIES

L'Association s'engage à exécuter la Prestation avec diligence et conformément aux caractéristiques décrites au Devis, sous réserve du respect par le Client de ses propres obligations (article 10). En cas de non-conformité de la Prestation fournie, le Client peut adresser une réclamation dans les conditions prévues à l'article 14 des présentes.

Lorsque la Prestation inclut la fourniture de biens, ceux-ci bénéficient des garanties légales de conformité (articles L.217-3 et suivants du Code de la consommation) et des vices cachés (articles 1641 et suivants du Code civil).

ARTICLE 13 - CONFIDENTIALITE

Chaque Partie s'engage à conserver strictement confidentielles les informations de nature juridique, économique, commerciale ou technique dont elle aurait connaissance à l'occasion de l'exécution de la Prestation, et à ne les communiquer qu'aux personnes dont l'intervention est strictement nécessaire à cette exécution.

Cet engagement de confidentialité ne confère à la Partie qui reçoit les informations aucun droit de propriété sur celles-ci.

ARTICLE 14 - PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES

Les données à caractère personnel collectées auprès du Client sont traitées par l'Association, responsable de traitement, aux fins de gestion administrative et commerciale de la relation contractuelle (établissement des devis et factures, exécution de la Prestation, communication d'informations relatives à l'actualité de l'Association sous réserve du consentement ou de l'intérêt légitime applicable), sur le fondement de l'exécution du contrat et, le cas échéant, du consentement du Client

Ces données sont conservées pendant la durée nécessaire aux finalités précitées et aux obligations légales de conservation applicables (notamment comptables), et ne sont transmises à des tiers qu'avec l'accord préalable du Client ou lorsque la loi l'exige.

Conformément au Règlement (UE) 2016/679 (RGPD) et à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée, le Client dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, d'opposition et de portabilité de ses données, qu'il peut exercer en écrivant à l'Association. Le Client dispose également du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL).

L'Association autorise, sauf opposition écrite du Client, l'utilisation de photographies prises lors de la Prestation à des fins de communication ; une attention particulière est portée au droit à l'image des mineurs, qui ne seront pas identifiables sans l'accord exprès préalable de leurs représentants légaux.

ARTICLE 15 - RÉCLAMATIONS ET MÉDIATION DE LA CONSOMMATION

Toute réclamation doit être adressée à l'Association par écrit, dans un délai raisonnable et, sauf disposition contraire du Devis, au lus tard huit (8) jours après l'exécution de la Prestation, aux coordonnées mentionnées en préambule. Les Parties s'efforceront de résoudre amiablement tout différend.

Conformément aux articles L.616-1 et R.616-1 du Code de la consommation, en cas d'échec de la réclamation écrite préalable, tout Client consommateur peut recourir gratuitement à un service de médiation de la consommation, dans un délai d'un an à compter de la réclamation écrite adressée à l'Association.

Conformément au Règlement (UE) n° 524/2013, le Client consommateur est également informé de l'existence de la plateforme européenne de règlement en ligne des litiges de consommation, accessible à l'adresse : https://ec.europa.eu/consumers/odr/.

À défaut de résolution amiable ou par voie de médiation, tout litige relève des tribunaux compétents selon les règles de droit commun ; pour les Clients consommateurs, cette compétence ne fait pas obstacle à la faculté de saisir la juridiction du lieu où ils demeuraient au moment de la conclusion du contrat ou de la survenance du fait dommageable.

ARTICLE 16 - PROPRIETE INTELLECTUELLE

L'Association demeure titulaire des droits de propriété intellectuelle afférents aux supports et ressources pédagogiques mis à disposition du Client à l'occasion de la Prestation, ou bénéficie des droits d'usage nécessaires auprès des tiers concernés. Sauf accord écrit préalable de l'Association, le Client s'interdit de reproduire, adapter, diffuser ou communiquer à des tiers non participants ces supports et ressources, en tout ou partie.

Le Client s'engage à utiliser les dits supports et autres ressources pédagogiques dans les limites définies comme suit : le Client s'interdit de reproduire, directement ou indirectement, en totalité ou en partie, d'adapter, de modifier, de traduire, de représenter, de commercialiser ou de diffuser à des membres de son personnel non-participants aux Prestations Dispensées par l'Association ou à des tiers les supports ou autres ressources pédagogiques mis à sa disposition sans l'accord préalable et écrit de l'Association.

Le Client est autorisé à photographier ou filmer le déroulement de la Prestation pour un usage strictement personnel. Toute diffusion, notamment sur les réseaux sociaux ou à des fins commerciales, nécessite l'accord écrit préalable de l'Association, qui se réserve le droit de le refuser ou de le retirer à tout moment, notamment pour préserver le droit à l'image de ses intervenants.

ARTICLE 17 - INCESSIBILITE

Le Contrat étant conclu intuitu personae, chaque partie s'interdit formellement, sous peine de résiliation immédiate et sans préavis, de céder, transférer sous quelque forme que ce soit, à titre onéreux ou gratuit, tout ou partie des droits et obligations résultant du Contrat, sans l'accord préalable et écrit de l'autre partie.

ARTICLE 18 - DROIT APPLICABLE

Les présentes Conditions Générales sont régies par le droit français.

Dernière mise à jour le 12/09/2026

Éduc'Aventure
Siret : 108 973 652 00010
Code naf : 9329Z

ÉDUC' aventure

Grandir en s'amusant !



ÉDUC' aventure

contact@educ-aventure.fr
0640215798
Aix-en-Provence