

Classes de découvertes



éthic étapes
RELAIS VALRANCE
AVEYRON

CATALOGUE
D'ACTIVITES

Relais Valrance-2 route du bois du four -12380 SAINT SERNIN SUR RANCE
Tél: 05.65.98.18.60 Email: valrance@ethic-etapes.fr Site: relaisvalrance.com

Sommaire

➤ Le Relais Valrance	p.3
☐ Nos agréments et nos valeurs	p.4
☐ Une démarche durable	p.5
☐ Les infrastructures	p.6
☐ Le personnel	p.8
☐ La vie pratique	p.9
Les fiches pédagogiques et nos diplômes	p.11
➤ Cycle 1 :	p.12
☐ Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	p.13
☐ Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	p.14
☐ Explorer le monde	p.15
➤ Cycle 2 :	p.17
☐ Le français	p.18
☐ Les arts plastiques	p.19
☐ Education musicale	p.20
☐ Education physique et sportive	p.21
☐ Enseignement moral et civique	p.23
☐ Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets	p.24
☐ Questionner l'espace et le temps	p.27
☐ Explorer les organisations du monde	p.28
➤ Cycle 3 :	p.29
☐ Le français	p.30
☐ Les arts plastiques	p.31
☐ Education musicale	p.32
☐ Histoire des arts	p.33
☐ Education physique et sportive	p.34
☐ Enseignement moral et civique	p.36
☐ Histoire et géographie	p.37
☐ Sciences et technologies	p.39
➤ Les veillées	p.43



Le centre de séjours

Relais Valrance c'est :

- ✓ Un agrément jusqu'à **198 élémentaires ou 100 maternelles**, soit 8 classes ;
- ✓ Une interlocutrice dédiée à l'élaboration de votre séjour : **Coraline** ;
- ✓ Des **séjours sur mesure** et clé en main de une à plusieurs nuitées en pension complète ;
- ✓ Un séjour sur mesure et clé en main :
 - Vous choisissez la durée du séjour,
 - Nous élaborons ensemble un **programme d'activités sur mesure** en fonction de votre projet pédagogique,
 - **Un large choix d'activités** autour de divers thématiques : la Faune, la Flore, le Patrimoine, l'Art, l'Expression, le Sport, la Sciences...,
 - La réservation de tous les prestataires, des visites et même du transport si vous le souhaitez ;
- ✓ Des animations encadrées par des animateurs passionnés et des **intervenants qualifiés et agréés** par l'inspection académique ;
- ✓ La possibilité de venir **présenter le centre et le séjour** auprès des parents lors d'une réunion dans votre école ;
- ✓ Un **hébergement de qualité** avec douche et sanitaire dans chaque chambre, conforme aux normes de sécurité ;
- ✓ Un **accueil convivial** et une équipe disponible et réactive ;
- ✓ Des menus équilibrés et adaptés aux **allergies/régimes alimentaires** de chacun ;
- ✓ La **gratuité pour les enseignants** et le(s) chauffeur(s) ;
- ✓ Un programme « **fidélité récompensée** » !

Au sein du Parc Naturel Régional des Grands Causses, **Saint Sernin sur Rance** est l'entrée du pays du Rougier, territoire empreint d'histoires, de traditions et une terre riche de contrastes. A quelques encablures de Roquefort, du viaduc de Millau, du Larzac, notre territoire vous offre une situation idéale pour vos classes de découverte.



Nos agréments

- ✓ Inspection Académique de l'Aveyron : N° 84 – 01
- ✓ Ministère de la santé et des affaires sociales : MV(A) 1231 du 09/07/1979
- ✓ D.D.E.T.S.P.P.: N° 122481002
- ✓ Agrément National du Tourisme Social et Familial : 12.07.03
- ✓ Agrément pour l'accueil des enfants de moins de 6 ans (PMI) par la DDCSPP
- ✓ Inscription au registre des opérateurs de voyages et de séjours : IM075110087
- ✓ Fédération Française des Ecoles de Cirque : 12342



éthic étapes

nous hébergeons vos passions
havens for your passions

éthic étapes s'engage par une charte, créée en 1986, au service de votre confort. Celle-ci garantit en tous points du réseau une qualité identique tant pour les prestations confort, restauration, activités culturelles et sportives, sécurité, respect des législations en vigueur... que pour le personnel, qualifié et motivé par sa mission d'accueil. Elle se présente sous la forme de deux classements :

- ❖ « environnement et activités » :
- ❖ « confort et services » :

- un environnement préservé
- des découvertes authentiques
- un encadrement qualifié
- une restauration équilibrée
- des locaux sécurisés
- une hygiène et une propreté irréprochable



Une démarche durable

Le **Relais Valrance** et **éthic étapes** développent un véritable projet en faveur de l'environnement.

Choisir notre centre de séjours Relais Valrance pour votre classe de découverte, c'est offrir à vos élèves :

- ✓ **des initiations à l'écologie et au développement durable,**
- ✓ **des activités de découverte de la faune et de la flore locales...**

Meilleur pour l'environnement...



Cet hébergement touristique contribue activement à réduire ses incidence sur l'environnement :

- par la promotion de l'utilisation de sources d'énergie renouvelables,
- par l'économie d'énergie et d'eau et
- par la réduction des déchets.

Le Relais Valrance est labellisé « **Hébergements touristiques** » **ECOLABEL EUROPEEN**.

Nous nous engageons au quotidien dans une démarche **meilleure pour vous** en respectant plusieurs axes : la gestion des déchets, l'économie d'énergie, la gestion de l'eau, le respect de la nature et des paysages...

Voici quelques exemples de nos engagements :

- ✓ **100% de l'électricité que nous utilisons provient de sources d'énergies renouvelables**
- ✓ **Nous réduisons la consommation d'eau pour les robinets et les douches**
- ✓ **Nous utilisons des produits d'entretien ecolabellisés**
- ✓ **Tous nos déchets sont triés afin de faciliter leur recyclage**
- ✓ **Nous privilégions les fournisseurs de proximité.**
- ✓ **Tous les enfants recevront un ECOCUP aux couleurs du Relais Valrance**
- ✓ **Vous éco-compensez : pour les séjours de 3 nuits et plus les élèves planteront un arbre au centre ou réaliseront un nichoir qu'ils pourront installer dans la cour de l'école, pour compenser les émissions de CO2 liées au transport de la classe. Un beau cadeau à la nature.**



Les infrastructures

Le Centre de Séjours du Relais Valrance se situe à quelques pas du bourg de Saint Sernin, dans un **environnement calme et sécurisé**. Au milieu des bois et des prairies, nous vous accueillons dans des **infrastructures neuves et modernes**.



LES HERGEMENTS :

Toutes nos chambres sont équipées de lits superposés en 90, pour une capacité de 4 à 6 personnes/chambres. Elles disposent toutes de sanitaires privatifs complets (douche, lavabo & wc) et se répartissent selon cinq bâtiments distincts :

- ✓ **Les Raspes**, avec ses 10 chambres, peuvent accueillir jusqu'à 39 personnes
- ✓ Son jumeau, **les Causses**, dispose d'une capacité équivalente
- ✓ **Les Rougiers 1 et 2** dominant avec leurs deux niveaux de chambres, représentant 120 lits
- ✓ **La Vallée** avec ses 12 chambres, offre une capacité de 54 lits

L'entrée des bâtiments est équipée d'un coin salon : canapé, table basse et TV.

Le Relais Valrance est **agréé pour l'accueil des enfants de moins de 6 ans**

- ✓ Sanitaires adaptés, mobiliers maternelle, anti-pince doigts, veilleuses, rehausseurs, « cache-échelles » ... Tout est prévu pour dorloter les plus petits !

Optionnellement, nous fournissons les draps, avec lits faits à l'arrivée sur réservation à la signature du devis.



LES EQUIPEMENTS :

Le Relais Valrance est équipé de nombreuses infrastructures spécifiques pour vous accueillir dans les meilleures conditions et mener à bien toutes les activités proposées.

- ✓ un **réfectoire de 300 places**,
- ✓ un **espace vert**,
- ✓ une **salle d'animaux naturalisés**,
- ✓ un **gymnase**,
- ✓ 7 **grandes salles d'activités**,
- ✓ une **salle de spectacle sonorisée**,
- ✓ un **amphithéâtre**,
- ✓ un **laboratoire de sciences**,
- ✓ une **buanderie**...



✓ **la colline Saint Martin**, ce parc naturel de découverte du milieu est la propriété du Relais Valrance. Elle s'étend sur 12 hectares de pré, landes et bois à proximité immédiate du centre de séjours. Facile d'accès avec les enfants, Saint Martin est un rendez-vous incontournable pour l'organisation des animations au Relais Valrance:

- **des daims** en semi-liberté,
- **une volière pédagogique** (poules, paons, canards, lapins...),
- **une ferme équestre** accueille chevaux et poneys pour une initiation à la voltige et au pansage,
- un **parcours sensoriel**,
- un **mur d'art pariétal**,
- un **bac de fouille**,
- des **jeux médiévaux**...



Le personnel

L'EQUIPE ADMINISTRATIVE :

Sous la direction d'Olivier COURANT, c'est une équipe féminine qui vous répond 5 jours/7. Tandis que Coraline concocte votre séjour et établit les devis, Sophie, Sylvie et Claire répondent à vos appels et vous accueillent au secrétariat pour vos courriers ou toute question pratique pour le bon déroulement de votre séjour.

LES ANIMATEURS :

Vivien est expert en animations nature et il connaît bien le patrimoine local. Quant à Lucie, elle s'occupe des tout-petits comme des plus grands, toujours dans la bonne humeur ! Ils sont présents dès votre arrivée et tout au long du séjour : des conseils pratiques, un accompagnement de tout instant... C'est une équipe disponible et réactive, pleine de surprises.

Leurs diplômes :

- ✓ **PSC1** : Prévention et secours civiques
- ✓ **SST** : Sauveteur Secouriste du Travail
- ✓ **BAFA** : Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur
- ✓ **BTSA** : Technicien Supérieur en Gestion et Protection de la Nature - Animation Nature
- ✓ **BP JEPS** Activités Physiques pour Tous
- ✓ **B2** en Langue Française des Signes

L'EQUIPE CUISINE :

Ici, c'est Yves le chef, garant de l'équilibre des menus et de l'hygiène des lieux. Il travaille de pair avec Jean-Louis qui le seconde et Domy, la spécialiste des régimes alimentaires et des pique-niques. Nathalie s'affaire aux entrées et aux desserts, tandis que Nicolas assure une plonge impeccable. Pour la saison, Jacqueline et son équipe de saisonniers viennent compléter cette brigade.

LE PERSONNEL D'ENTRETIEN :

Noémie et Valérie remuent ciel et terre pour que tout soit organisé avant votre arrivée : un nettoyage des chambres et des sanitaires tout en minutie, vos lits bien bordés, les veilleuses en place pour les maternelles... En cas de nécessité, elles peuvent aussi assurer le lavage du linge pendant votre séjour.

Un problème électrique ? Une fuite d'eau ? C'est Frédéric qui assure l'entretien des bâtiments. Il est également responsable des espaces verts.

Avec eux, c'est sûr, vous vous sentirez comme à la maison..

La vie pratique

ARRIVEE

- ✓ A votre arrivée, un animateur du Relais Valrance vous accueille. Il vous aidera à décharger les valises et vous accompagnera dans votre hébergement.
- ✓ L'animateur référent participera, avec les enseignants, au premier repas.

DEPART

- ✓ Les chambres doivent être **libérées avant 9h00** le jour du départ dans un bon état de rangement. Pour ce faire, nous vous conseillons d'entamer la préparation des bagages la veille au soir.
- ✓ Après avoir procédé à l'**état des lieux**, l'animateur du Relais Valrance participe au chargement des bagages dans le(s) bus.
- ✓ Un **bilan** est établi en fin de séjour auprès de Coraline ou d'un membre de la direction ; vous pouvez nous remettre, à cette occasion, l'étude de satisfaction et nous faire part de vos remarques.



HEBERGEMENT

- ✓ L'enseignant dispose de la **clé du bâtiment** (passe) ; les chambres des enfants restent ouvertes.
- ✓ La **fourniture de draps avec lits faits à l'arrivée est optionnelle**, à réserver au moment de la signature du devis ; le Relais Valrance fournit les traversins et les couettes.
- ✓ Des **draps de rechange** sont mis à disposition dans le bâtiment en cas d'énurésie.
- ✓ Il est demandé aux enfants de **ne pas entrer dans les chambres avec les chaussures**. Des casiers ou étagères sont prévus à cet effet dans chaque bâtiment.
- ✓ L'enseignant fixe les horaires des douches, des levers et des couchers.
- ✓ Le **linge de toilette n'est pas fourni**.
- ✓ En cas d'incident grave, les consignes de sécurité et les numéros d'urgence sont affichés dans chaque bâtiment et le surveillant de nuit du Relais Valrance peut être alerté au **06 31 55 08 69**.
- ✓ Il est **interdit de fumer** au sein des locaux du Relais Valrance. Une zone fumeur est prévue spécialement à cet effet.
- ✓ Vous veillerez à **fermer portes et fenêtres** après vos départs et à éteindre les lumières.

La vie pratique

RESTAURATION

✓ Les repas sont servis dans la salle de restaurant aux heures suivantes :

❖ Petit déjeuner : de 8 h 00 à 9 h 00

❖ Déjeuner : entre 12 h 00 et 12 h 30

❖ Dîner : 19 h 00

NB : ces horaires s'aménagent les jours d'arrivée et de départ en fonction des impératifs des groupes

✓ Les petits déjeuners, déjeuners et dîners sont **servis à la table**. A la fin du repas, il est demandé de rassembler les couverts sur les chariots prévus à cet effet et de nettoyer les tables.

✓ **Les serviettes de tables ne sont pas fournies**. Merci de prévoir que chaque enfant s'en munisse pour le séjour.

✓ Les goûters sont à récupérer par les enseignant(e)s à la fin du déjeuner.

✓ Les menus seront adaptés aux **régimes spéciaux et allergies** des participants au séjour que vous aurez signalés dans la fiche sanitaire demandé au plus tard 15 jours avant votre arrivée.



LES ACTIVITES :

✓ Coraline élabore le programme des activités avec vous suivant votre projet pédagogique et procède aux réservations auprès des intervenants.

✓ Les animateurs Valrance et les intervenants encadrent les activités prévues dans le programme.

TEMPS CALMES ET VEILLEES LIBRES

✓ Pour l'organisation de vos temps calmes et veillées libres, pensez à amener :



Fiches pédagogiques

Le Relais Valrance propose aux enseignants une palette d'animations reposant sur des thèmes variés tels que :

**ENVIRONNEMENT, PATRIMOINE, CULTURE, EXPRESSION,
ART, SPORT, CURIOSITÉS, SCIENCES...**

Vous trouverez dans les pages qui suivent, nos animations classées par cycle et compétences travaillées.

Au Relais Valrance, le programme est défini en fonction de VOTRE projet pédagogique. Vous pouvez ainsi réaliser un séjour sur mesure, alliant à la fois des activités sportives et artistiques par exemple.

Nos diplômes

- ✓ **PSC1** : Prévention et secours civiques
- ✓ **SST** : Sauveteur Secouriste du Travail
- ✓ **BAFA** : Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur
- ✓ **BTSA** : Technicien Supérieur en Gestion et Protection de la Nature - Animation Nature
- ✓ **BP JEPS** Activités Physiques pour Tous
- ✓ **Brevets d'Etat Sportif** : équitation, escalade, spéléologie, VTT, ...
- ✓ **BIAC** : Brevet d'Initiateur aux Arts du Cirque
- ✓ **B2** en Langue Française des Signes
- ✓ **Intervenants agréés** auprès de l'inspection académique



Le cycle 1 : PS, MS et GS

Les enseignements sont organisés en cinq domaines d'apprentissage :

- ✓ Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- ✓ Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
- ✓ Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
- ✓ Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
- ✓ Explorer le monde

Compétences travaillées

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ;
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées ;
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ;
- Collaborer, coopérer, s'opposer

Cycle 1

Nous vous proposons :

- ❑ Activité **danse** : détente dans le corps, rebond, suspension, saut, reprise de gestes quotidiens... ;
- ❑ Découverte du monde du **cirque** : parcours de motricité, apprentissage de toutes sortes de sauts, roulades, jongles et équilibre... ;
- ❑ Approche du monde du **cheval** : pansage, peinture sur poney et petit tour en main ;
- ❑ **Mini-olympiades** ;
- ❑ **Parcours des sens** : fil aveugle, boîte mystère, thé aux odeurs, circuit pododactyle... ;
- ❑ **Jeux médiévaux** sur la colline st Martin : adresse, dextérité, souplesse... autant de qualité à développer au travers de différentes épreuves, avant d'être adoubé chevalier.



Compétences travaillées

- Développer du goût pour les pratiques artistiques
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix

3.1. Les productions plastiques et visuelles

- ✓ Dessiner
- ✓ S'exercer au graphisme décoratif
- ✓ Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
- ✓ Observer, comprendre et transformer des images

3.2. Univers sonores

- ✓ Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons
- ✓ Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps
- ✓ Affiner son écoute

3.3 Le spectacle vivant

- ✓ Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

Nous vous proposons :

***Nous pouvons adapter ces animations à votre projet pédagogique.
N'hésitez pas à nous consulter.***

ACTIVITÉ ARTISTIQUE :

- ☐ **Land'art** : création d'œuvres d'art éphémères ;
- ☐ **La palette du peintre** : récolte et collage sur la base d'éléments naturels ;
- ☐ Création de **masques du monde** ;
- ☐ Reproduction sur argile de **statues-menhirs** ;
- ☐ Découverte des **fresques préhistoriques** ;
- ☐ Les oiseaux de la forêt avec réalisation d'un **pic articulé** ;
- ☐ Les oiseaux du jardin avec la réalisation d'un **nichoir** collectif ;
- ☐ Les **refuges à insectes** : construction collective que les enfants emporteront à l'école ;
- ☐ Fabrication de **cratères lunaires** ;
- ☐ Construction de **fusées hydropneumatiques** (à partir de 5 ans) ;
- ☐ Ateliers **d'art artistique** à définir ensemble ;

EXPRESSION :

- ☐ Activité **danse** : s'exprimer avec son corps, découverte des danses du monde, explorer le mouvement et le rythme... ;
- ☐ Initiation à la **musique** et au monde sonore ;
- ☐ Découverte des **percussions** et rythmes du monde ;
- ☐ Découverte du monde du **cirque** :
 - Acrobaties
 - Équilibre
 - Jongles.



Compétences travaillées

- **5.1. Se repérer dans le temps et l'espace**
- ✓ Le temps
 - ✓ Stabiliser les premiers repères temporels
 - ✓ Introduire les repères sociaux
 - ✓ Consolider la notion de chronologie
 - ✓ Sensibiliser à la notion de durée
 - ✓ L'espace

Cycle 1

Nous vous proposons :

LA CULTURE :

- ☐ **Visite du village médiéval** de Saint Sernin sous la forme d'un rallye photos ;
- ☐ Découverte des **fresques préhistoriques** ;
- ☐ Découverte des mystérieuses **statues menhirs** ;
- ☐ Les **jeux médiévaux** ;
- ☐ La **civilisation aborigène** : création d'œuvre d'art en groupe reprenant les préceptes aborigènes (dot painting) à l'aide de récolte d'éléments naturels ;
- ☐ Chasse au trésor dans le **château de Coupiac**.

LA SCIENCE :

- ☐ La **transformation de l'eau en énergie** : confection de bateaux, moulins, barrages au bord du Rance ;
- ☐ Construction de **fusées hydropneumatiques** (à partir de 5 ans) ;
- ☐ Le **Petit Système Solaire** : Qu'est-ce qu'une étoile, une planète un satellite naturel ;
- ☐ Fabrication de **cratères lunaires** ;
- ☐ **Du pain aux grains** : Le métier de boulanger, chaque enfant va fabriquer son petit pain ;
- ☐ Visite du **musée du Saut du Tarn**.

DÉCOUVERTE SENSORIELLE :

- ☐ **Parcours des sens** : fil aveugle, boîte mystère, thé aux odeurs, circuit pododactyle... ;
- ☐ **Reconnaissance des cris des animaux**, des bruits de la forêt... ;
- ☐ **Du pain aux grains** : Le métier de boulanger, chaque enfant va fabriquer son petit pain ;
- ☐ **L'Arc en Miel** : Visite-immersion au cœur du monde des abeilles ;
- ☐ Visite d'une exploitation agricole
- ☐ Visite des **caves de Roquefort**



➤ 5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- ✓ Découvrir le monde vivant
- ✓ Explorer la matière
- ✓ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Nous vous proposons :

VIVANT : LES ANIMAUX ET LES PLANTES

- Les **petites bêtes de la forêt, des prés ou de la rivière** : capture, reconnaissance et manipulations ;
- Les **refuges à insectes** : constructions que les enfants emporteront à l'école ;
- La **reconnaissance des animaux** de la colline de Saint Martin : daims, volière pédagogique et le musée d'animaux naturalisés de Valrance : 250 espèces ;
- Les **oiseaux de la forêt** avec réalisation d'un pic articulé ;
- Les **oiseaux du jardin** avec un travail autour du nichoir ;
- Approche du monde du **cheval** avec « poney painting » et pansage ;
- La **germination** : la croissance du plant ou du semis jusqu'à la plante ;
- **Différencier les arbres** : récolte et moulage en argile de feuilles ;
- **La vie autour de l'arbre** : à travers différents mini-jeux, résoudre le mystère de la vie autour de l'arbre.
- **Micropolis**, la cité des insectes ;
- Visite de **la ferme d'Hermilix** : une exploitation agricole en brebis laitières pour Roquefort et dégustation à la ferme ;
- **L'Arc en Miel** : Visite-immersion au cœur du monde des abeilles ;
- **Le Reptilarium du Larzac** : observer, toucher, nourrir, découvrir les reptiles ;
- **Le parc du Theil** : Un tour du monde original.... une centaine d'animaux domestiques du monde entier ;
- **Exoticamis** : un parc animalier entre zoo et refuge.

LA MATIÈRE :

- La **palette du peintre** : récolte et collage sur la base d'éléments naturels ;
- Reproduction sur argile de **statues-menhirs** ;
- **Land'art** : création d'œuvres d'art éphémères à partir d'éléments naturels ;
- Création de **masques du monde** ;
- **Atelier artistique** ;
- La transformation de **l'eau en énergie** : confection de bateaux, moulins, barrages ;
- **Du pain aux grains** : Le métier de boulanger, chaque enfant va fabriquer son petit pain ;
- Le **musée du Saut du Tarn** : Qu'est-ce que l'eau ?
A quoi ressemble-t-elle ?
Quelle forme peut-elle prendre ?...





Le cycle 2 : CP, CE1 et CE2

Les domaines de compétences :

Domaine 1 / Les langages pour penser et communiquer

- ✓ *Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit*
- ✓ *Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale*
- ✓ *Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques*
- ✓ *Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps*

Domaine 2 / Les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen

Domaine 4 / Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine

Compétences travaillées**Comprendre et s'exprimer à l'oral**

- ✓ écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte ;
- ✓ dire pour être entendu et compris ;
- ✓ participer à des échanges dans des situations diverses ;
- ✓ adopter une distance critique par rapport au langage produit.

Domaines du socle : 1, 2, 3

Lire

- ✓ identifier des mots de manière de plus en plus aisée ;
- ✓ comprendre un texte et contrôler sa compréhension ;
- ✓ pratiquer différentes formes de lecture ;
- ✓ lire à voix haute.

Domaines du socle : 1, 5

Écrire

- ✓ copier ;
- ✓ écrire des textes en commençant à s'approprier une démarche ;
- ✓ réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.

Domaines du socle : 1

Comprendre le fonctionnement de la langue

- ✓ passer de l'oral à l'écrit ;
- ✓ construire le lexique ;
- ✓ s'initier à l'orthographe lexicale ;
- ✓ se repérer dans la phrase simple ;
- ✓ maîtriser l'orthographe grammaticale de base.

Domaines du socle : 1, 2

Nous vous proposons :

ATELIER CINEMATOGRAPHIQUE :

- ☐ **J'imagine, j'écris** (en amont de la classe de découverte) : l'œuvre qui va être mise en scène ;
- ☐ **J'interprète** : casting et essais caméra, jeux d'acteurs, improvisation de saynètes : mimes sur les différents sentiments et émotions, les astuces et techniques des cascadeurs. Enregistrement de la narration, des dialogues et des bruitages ;
- ☐ **Je produis** : conception des décors et des costumes, animation des personnages du dessin animé. Réalisation du court métrage : clapman, perchman, preneur de son, caméraman, script... Effets spéciaux ;
- ☐ **Je diffuse** (après le séjour) : projection du making-of en avant-première devant les Parents.

ATELIERS THÉÂTRAUX :

- ☐ **Exercices de théâtre.** Travail de la voix, l'intonation, la respiration, jeux d'improvisations et jeux divers ;
- ☐ **Mini saynètes.** Adaptation de saynètes à partir de textes d'auteurs divers. (découverte d'un texte, recherche d'un personnage, lecture théâtrale,...).

Nous pouvons adapter ces animations à votre projet pédagogique. N'hésitez pas à nous consulter.



Compétences travaillées

Expérimenter, produire, créer

- ✓ S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- ✓ Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- ✓ Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
- ✓ Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- ✓ Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- ✓ Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- ✓ Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- ✓ Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.
- ✓ Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.
- ✓ Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- ✓ Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.
- ✓ Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- ✓ S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- ✓ S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Domaines du socle : 1, 3, 5

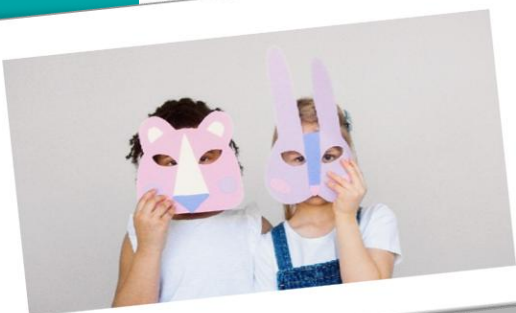
Nous vous proposons :

***Nous pouvons adapter ces animations à votre projet pédagogique.
N'hésitez pas à nous consulter.***

CRÉATION ARTISTIQUE :

- ❑ **Land'art** : initiation au land'art ; réalisation de jeux traditionnels en land'art (marelles, memory, jeu de l'oie...) ;
- ❑ **Recycl'art** : création d'une œuvre à partir d'éléments de récupération ;
- ❑ Création d'œuvre d'art reprenant les préceptes aborigènes (**dot painting**) à l'aide de récolte d'éléments naturels ;
- ❑ Création de **masques du monde** ;

- ❑ **Atelier d'arts plastique** projet sur demande (ex : création d'une affiche, atelier peinture ou papier...) ;
- ❑ Le **Kamishibai** : créer des illustrations pour ensuite inventer une histoire et la présenter ;
- ❑ Le **musée Toulouse-Lautrec** : admirez les œuvres du célèbre peintre natif d'Albi ;
- ❑ Le **Musée des arts buissonniers** : la Galerie Paul Amar, la Construction insolite, une œuvre monumentale, collective et évolutive et enfin le Jardin des Sculptures.



Compétences travaillées**Chanter et interpréter**

- ✓ Chanter une mélodie simple avec une intonation juste, chanter une comptine ou un chant par imitation.
- ✓ Interpréter un chant avec expressivité.

Domaines du socle : 1.4, 5

Écouter, comparer

- ✓ Décrire et comparer des éléments sonores.
- ✓ Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences.

Domaines du socle : 1.1, 1.4, 3, 5

Explorer et imaginer

- ✓ Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique.
- ✓ Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.

Domaines du socle : 1.4, 5

Échanger et partager

- ✓ Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences.
- ✓ Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité..

Domaines du socle : 1.1, 3, 5

Cycle 2

Nous vous proposons :

PRODUCTION MUSICALE :

- ❑ **Initiation musicale**, du son vers la musique : découverte des sons, initiation au volume (fort/doucement), à la hauteur (grave/aigu), à la vitesse (vite/lentement) ;
- ❑ **Les percussions** africaines ;
- ❑ Découvrir **sa voix** comme un instrument ;
- ❑ **Réadaptation** d'une chanson, d'un air connu... ;
- ❑ **Écriture et composition de musiques** (notions de tempo, de rythme et de mélodie).

*Nous pouvons adapter ces animations à votre projet pédagogique.
N'hésitez pas à nous consulter.*



Compétences travaillées

Cycle 2

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- ✓ Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.
- ✓ Adapter sa motricité à des environnements variés.
- ✓ S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.

Domaine du socle : 1

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- ✓ Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.
- ✓ Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.

Domaine du socle : 2

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- ✓ Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...).
- ✓ Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.
- ✓ Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.

Domaine du socle : 3

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- ✓ Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.
- ✓ Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.

Domaine du socle : 4

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- ✓ Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.
- ✓ Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.

Domaine du socle : 5

Nous vous proposons

Des activités encadrées par des professionnels diplômés, sur place ou avec déplacements.

Voir suite page suivante ►



Nous vous proposons :**Avec déplacement en bus ; sur le trajet aller/retour ou pendant le séjour :**

- ❑ **Le vallon des tyroliennes** : tyroliennes, pont de singe, pont népalais ... dans les arbres et les falaises au-dessus de la rivière ;
- ❑ **Escalade** : sur le rocher naturel de Roquécézière ou dans les gorges de la Dourbie ;
- ❑ **Spéléologie** dans les profondeurs des avens et grottes sur les Causses ;
- ❑ **Nawak** surpasser-vous sur un parcours de 15 obstacles, où il vous faudra ramper, sauter, nager, grimper... avec la boue comme meilleure ennemie ! ;
- ❑ Activités nautiques : **Canoë*** ou **paddle*** sur la Dourbie et le Tarn.

Sur place :

- ❑ **L'orientation** : apprendre à se repérer dans l'espace ;
 - ❑ **Mini Olympiade** au gymnase : jeux d'adresse, jeux de précisions, relais, course... ;
 - ❑ **VTT** : Parcours sur le site et aux alentours ;
 - ❑ **Equitation** : pansage, monte et voltige ;
 - ❑ Initiation **Stand up paddle*** sur le plan d'eau de la base de loisirs de Saint Sernin ;
 - ❑ **Slackline et tyrolienne** avec petits passage entre les arbres dans le parc des daims ;
 - ❑ **Balade nature** : sur le parcours, découverte de la faune et de la flore ;
 - ❑ Initiation à la pratique de la **pêche**.
-
- ❑ **Activités circassiennes** : Acrobaties, Équilibre et Jongles ;
 - ❑ **Activité danse** : s'exprimer avec son corps, découverte des danses du monde, explorer le mouvement et le rythme, création d'une chorégraphie...

** La pratique des activités aquatiques et nautiques est subordonnée à la production d'une attestation : à minima le Pass Nautique, anciennement test d'aisance aquatique.*



Compétences travaillées

Cycle 2

La sensibilité : soi et les autres

Objectifs de formation

- ✓ Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
- ✓ S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
- ✓ Se sentir membre d'une collectivité.

Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres

Objectifs de formation

- ✓ Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.
- ✓ Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.

Le jugement : penser par soi-même et avec les autres

Objectifs de formation

- ✓ Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.
- ✓ Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.

L'engagement : agir individuellement et collectivement

Objectifs de formation

- ✓ S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.
- ✓ Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.

Nous vous proposons :

EXPRESSION :

- ☐ Initiation au **théâtre** : jeux théâtraux, mini saynètes, improvisations vocales... ;
- ☐ Création de **contes** ;
- ☐ **Activité danse** : s'exprimer avec son corps, découverte des danses du monde, explorer le mouvement et le rythme, création d'une chorégraphie...

NOTRE ENVIRONNEMENT :

- ☐ **Le Détri-quizz** : jeux autour des déchets sous la forme d'un « Trivial poursuite » ;
- ☐ Création d'œuvres en **recycl'art** ;
- ☐ Création d'un **composteur**.



Compétences travaillées

Pratiquer des démarches scientifiques

- ✓ Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.

Domaine du socle : 4

Imaginer, réaliser

- ✓ Observer des objets simples et des situations d'activités de la vie quotidienne.
- ✓ Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages.

Domaine du socle : 5

S'approprier des outils et des méthodes

- ✓ Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience.
- ✓ Manipuler avec soin.

Domaine du socle : 2

Pratiquer des langages

- ✓ Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire.
- ✓ Lire et comprendre des textes documentaires illustrés.
- ✓ Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question.
- ✓ Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux).

Domaine du socle : 1

Mobiliser des outils numériques

- ✓ Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples.

Domaine du socle : 2

Adopter un comportement éthique et responsable

- ✓ Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance.
- ✓ Mettre en pratique les premières notions d'éco-gestion de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives : gestion de déchets, du papier et économies d'eau et d'énergie (éclairage, chauffage...).

Domaine du socle : 3, 5

Se situer dans l'espace et dans le temps

- ✓ Construire des repères spatiaux :
 - se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique ;
 - utiliser et produire des représentations de l'espace.
- ✓ Construire des repères temporels :
 - ordonner des événements ;
 - mémoriser quelques repères chronologiques.

Domaine du socle : 5

Nous vous proposons

Des activités encadrées par des professionnels diplômés, sur place ou avec déplacements.

Voir suite page suivante ►



Compétences travaillées

Qu'est-ce que la matière ?

- ✓ Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états
- ✓ Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne

Comment reconnaître le monde vivant ?

- ✓ Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- ✓ Reconnaître des comportements favorables à sa santé

Cycle 2

Nous vous proposons :

LA FAUNE :

- ❑ **Les traces et indices de présences** : Identification des différentes espèces dans le musée d'animaux naturalisés. Relevés et moulages d'empreintes animales, observation des daims et de la volière ;
- ❑ **Reconnaissance d'insectes** : Capture et observation d'insectes peuplant les prés/les bois ou la rivière ;
- ❑ Construction d'un **refuge à insectes** ;
- ❑ La **morphologie d'un insecte** : conception d'un insecte géant à partir de déchets (recycl'art) ;
- ❑ Visite de **Micropolis, la cité des insectes** : ateliers pédagogiques, « le miel et les abeilles », « nos amis les papillons », « ça fourmille », « rendez-vous avec les insectes tropicaux » ;
- ❑ Visite **d'une exploitation agricole** en brebis laitières pour Roquefort et dégustation à la ferme ;
- ❑ **L'Arc en Miel** : Visite-immersion au cœur du monde des abeilles ;
- ❑ Le **Reptilium du Larzac** : observer, toucher, nourrir, découvrir les reptiles ;
- ❑ Le **parc du Theil** : Un tour du monde original.... une centaine d'animaux domestiques du monde entier ;
- ❑ **Exoticamis** : un parc animalier entre zoo et refuge.

L'EAU :

- ❑ L'utilisation de **l'eau en énergie** à travers la création de bateaux, moulins et barrages ;
- ❑ Création d'un **chauffe-eau solaire** ;
- ❑ **Les fusées à eau** : un peu d'eau, du muscle pour envoyer de l'air sous pression et la fusée est prête à décoller... ;
- ❑ Réalisation d'une **station météo** : construction, par groupe, d'instruments de mesure (anémomètre, girouette, pluviomètre...) (*à partir du CE2*) ;
- ❑ **Les phénomènes météorologiques** : diverses expériences autour de la formation des nuages, des arcs en ciel et de l'air (*à partir du CE2*) ;
- ❑ Découverte de la **pêche** : découvrir le monde des poissons et ressentir ses premières sensations halieutiques ;
- ❑ Visite du **musée du saut du Tarn** et atelier « l'énergie hydraulique ».

LA FLORE :

- ❑ La **reconnaissance des arbres** : dendrologie (qu'est-ce qu'un arbre ?), détermination des essences forestières, herbier, explication d'une clé de détermination ;
- ❑ **L'arbre, hôte de vie** l'écosystème forestier, la vie animale autour des arbres (prédation, reproduction, parasitisme, chaîne alimentaire) ; recherche d'indices de présence (nids, pelotes de réjection, plante parasite, symbiose...);
- ❑ La **pollinisation** des fleurs (orchidées en mai, les digitales, les pâquerettes...) (*à partir du CE1*) ;
- ❑ **Rallye nature** avec diverses expériences pour évaluer les notions abordées durant le séjour.

Les objets techniques. Qu'est-ce que c'est ? À quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?

- ✓ Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués
- ✓ Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité
- ✓ Commencer à s'approprier un environnement numérique

Nous vous proposons :

LES OBJETS :

- ☐ Réalisation de **refuges à insectes** en groupe. Rôle de ces auxiliaires du jardin ;
- ☐ Création de **mini composteurs** en groupe. Qu'est-ce que le compost ? Comment la matière se dégrade-t-elle ? ;
- ☐ La **force motrice de l'eau** : Comment peut-on produire de l'énergie avec de l'eau ? Création d'un moulin, d'un barrage et observation d'une maquette ;
- ☐ Création d'un **chauffe-eau solaire** (à partir du CE1) ;
- ☐ Réalisation d'une **station météo** : construction d'instruments de mesure (anémomètre, girouette, pluviomètre...) (à partir du CE2) ;
- ☐ Les **fusées à eau** : un peu d'eau, du muscle pour envoyer de l'air sous pression et la fusée est prête à décoller... ;
- ☐ La **carte du ciel** : cet outil permet, en se basant sur la date et l'heure, de repérer les constellations dans le ciel au-dessus des différents horizons ;
- ☐ Le **musée du Saut du Tarn** :
 - Les petits génies de l'électricité ;
 - L'énergie hydraulique ;
 - A fond les Manivelle (à partir du CE2).

NOTRE ENVIRONNEMENT :

- ☐ Le **Détri-quizz** : jeux autour des déchets sous la forme d'un « Trivial poursuite » ;
- ☐ Création d'œuvres en **recycl'art** ;
- ☐ Création d'un **composteur**.



Compétences travaillées

Se situer dans l'espace

- ✓ Se repérer dans l'espace et le représenter.
- ✓ Situer un lieu sur une carte, sur un globe, ou sur un écran informatique.

Se situer dans le temps

- ✓ Se repérer dans le temps et mesurer des durées.
- ✓ Repérer et situer quelques événements dans un temps long.

Cycle 2

Nous vous proposons :

L'ESPACE :

- ☐ Le **parcours des sens** : fil aveugle, boîte mystère, thé aux odeurs, circuit pododactyle... ;
- ☐ L'**orientation** : apprendre à se repérer dans l'espace ;
- ☐ Les **étoiles, les planètes**, la lune, le ciel, le jour, la nuit... ;
- ☐ Les **mouvements de la Terre** et réalisation d'un cadran solaire ;
- ☐ Le **système solaire** ;
- ☐ Le **système Terre/Lune** (à partir du CE1) ;
- ☐ La **carte du ciel** : cet outil permet, en se basant sur la date et l'heure, de repérer les constellations dans le ciel au-dessus des différents horizons ;
- ☐ Le **planétarium** à Montredon Labessonnie : observation des étoiles au télescope.

LE TEMPS :

- ☐ Le **musée du Saut du Tarn** :
 - "**Histoire d'une usine**" : La croissance de l'usine du Saut du Tarn, la diversification de la production au cours du 19ème siècle ainsi que l'évolution des conditions de travail ;
 - "**Être un enfant au 19ème siècle**" : Les élèves visualisent ainsi les conditions de vie et de travail des ouvriers au 19ème siècle. ;
- ☐ Cf page suivante « Explorer les organisations du monde »



Compétences travaillées

- ✓ Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde.
- ✓ Comprendre qu'un espace est organisé.
- ✓ Identifier des paysages.

Cycle 2

Nous vous proposons :

LA PREHISTOIRE :

- ❑ La vie des hommes préhistoriques : réalisation de **fresques** sur mur d'art pariétal
- ❑ Initiation à la **fouille** sur bac école : la vie des hommes à la fin du néolithique
- ❑ Les mystérieuses **statues menhir** : atelier de reproduction sur argile

L'ANTIQUITE :

- ❑ Visite du **site archéologique de la Graufesenque** : atelier autour de la céramique gallo-romaine (poterie), écriture sur argile des alphabets grec et latin

LE MOYEN-AGE :

- ❑ Conception de **blasons** selon les codes du Moyen Age ;
- ❑ La maquette d'un **château fort** (rempart, basse-cour, donjon...) ;
- ❑ Rallye photo, à la découverte du **village médiéval de Saint Sernin** ;
- ❑ **Les jeux médiévaux** en intérieur ou extérieur (partie de mérelle grandeur nature, osselets, jeux d'adresse, de dextérité...) ;
- ❑ **L'hygiène et les vêtements** du Moyen-Âge ;
- ❑ **L'herboristerie** : les plantes médicinales et aromatiques ;
- ❑ Visite du **château de Coupiac** : revivez le temps des chevaliers et des princesses ;
- ❑ **La calligraphie** : utilisation d'un calame pour s'essayer à l'écriture gothique ou caroline ;
- ❑ **La cuisine** : les ustensiles et modes de cuisson au Moyen Age. Découverte des ingrédients et épices ;
- ❑ Atelier **cotte de maille** : découvrez à travers la fabrication de la cotte de mailles l'équipement militaire au Moyen Âge ;
- ❑ La **cité templière de la Couvertorade** : la fortification du village et ses remparts, la vie des moines, des chevaliers, des soldats et des religieux.
- ❑ Visite du **château de Montaignut**

LES TEMPS MODERNES :

- ❑ **Le village de Saint Sernin** au travers les âges : des statues menhirs à Victor l'Enfant Sauvage ;
- ❑ Visite d'une **exploitation agricole** en brebis laitières et dégustation à la ferme ;
- ❑ Le **musée du Saut du Tarn** : découvrir les conditions de travail du 19ème siècle, comprendre l'impact de la révolution industrielle sur la vie quotidienne et sur les conditions de travail ;
- ❑ **Le musée de la Mine** à Carmaux : descendons dans les entrailles de la terre...

LES SITES REMARQUABLES :

- ❑ **Les caves de Roquefort** : la légende de Roquefort et les secrets des maîtres affineurs ;
- ❑ **Le viaduc de Millau**, le plus haut du monde, merveille de l'architecture moderne ;
- ❑ Les **sites templiers et hospitaliers** ;
- ❑ La **cathédrale Sainte Cécile d'Albi** : la plus grande cathédrale de brique du monde ;
- ❑ le **musée Toulouse-Lautrec** : admirez les œuvres du célèbre peintre natif d'Albi.





Le cycle 3 : CM1, CM2 et 6ème

Les domaines de compétences :

Domaine 1 / Les langages pour penser et communiquer

- ✓ *Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit*
- ✓ *Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale*
- ✓ *Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques*
- ✓ *Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps*

Domaine 2 / Les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen

Domaine 4 / Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine

Compétences travaillées

Cycle 3

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- ✓ Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
- ✓ Parler en prenant en compte son auditoire.
- ✓ Participer à des échanges dans des situations diverses.
- ✓ Adopter une attitude critique par rapport à son propos.

Domaines du socle : 1, 2, 3

Lire

- ✓ Lire avec fluidité.
- ✓ Comprendre un texte littéraire et se l'approprier.
- ✓ Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.

Domaines du socle : 1, 5

Écrire

- ✓ Écrire à la main de manière fluide et efficace.
- ✓ Maîtriser les bases de l'écriture au clavier.
- ✓ Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.
- ✓ Rédiger des écrits variés.
- ✓ Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.
- ✓ Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser.

Domaines du socle : 1

Comprendre le fonctionnement de la langue

- ✓ Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.
- ✓ Identifier les constituants d'une phrase simple, se repérer dans la phrase complexe.
- ✓ Acquérir l'orthographe grammaticale.
- ✓ Enrichir le lexique.
- ✓ Acquérir l'orthographe lexicale.

Domaines du socle : 1, 2

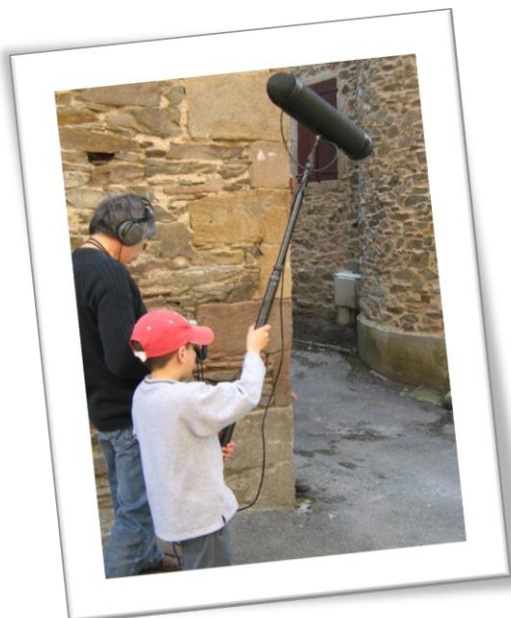
Nous vous proposons :

ATELIER CINÉMATOGRAPHIQUE :

- ☐ **J'imagine, j'écris** (en amont de la classe de découverte) : l'œuvre qui va être mise en scène ;
- ☐ **J'interprète** : casting et essais caméra, jeux d'acteurs, improvisation de saynètes : mimes sur les différents sentiments et émotions, les astuces et techniques des cascadeurs Enregistrement de la narration, des dialogues et des bruitages ;
- ☐ **Je produis** : conception des décors et des costumes, animation des personnages du dessin animé. Réalisation du court métrage : clapman, perchman, preneur de son, caméraman, script... Effets spéciaux ;
- ☐ **Je diffuse** (après le séjour) : projection du making-of en avant-première devant les Parents.

ATELIERS THÉÂTRAUX :

- ☐ **Exercices de théâtre.** Travail de la voix, l'intonation, la respiration, jeux d'improvisations et jeux divers ;
- ☐ **Mini saynètes.** Adaptation de saynètes à partir de textes d'auteurs divers. (découverte d'un texte, recherche d'un personnage, lecture théâtrale,...).



Compétences travaillées

Expérimenter, produire, créer

- ✓ Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- ✓ Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- ✓ Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- ✓ Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- ✓ Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- ✓ Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- ✓ Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- ✓ Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- ✓ Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- ✓ Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- ✓ Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- ✓ Repérer, pour dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- ✓ Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- ✓ Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Nous vous proposons :

Ces animations sont adaptables à votre projet pédagogique. N'hésitez pas à nous consulter.

CRÉATION ARTISTIQUE :

- ☐ **Land'art** : initiation au land'art ; réalisation de jeux traditionnels en land'art (marelle, memory, jeu de l'oie...) ;
- ☐ **Recycl'art** : création d'une œuvre à partir d'éléments de récupération ;
- ☐ Création de **masques** du monde ;
- ☐ Création d'œuvre d'art reprenant les préceptes aborigènes (**dot painting**) à l'aide de récolte d'éléments naturels ;
- ☐ Le **Kamishibai** : créer des illustrations pour ensuite inventer une histoire et la présenter ;
- ☐ Création d'une **bande dessinée** ;
- ☐ **Atelier d'arts plastique** projet sur demande : création d'une affiche, atelier peinture ou travail sur une thématique...



Compétences travaillées

Les quatre compétences qui structurent l'enseignement de l'éducation musicale au cycle 2 s'enrichissent de nouvelles composantes qui caractérisent le cycle 3.

Chanter et interpréter

- ✓ Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.
- ✓ Interpréter un répertoire varié avec expressivité.

Domaines du socle : 1, 5

Écouter, comparer et commenter

- ✓ Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.
- ✓ Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.
- ✓ Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Explorer, imaginer et créer

- ✓ Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
- ✓ Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.

Domaines du socle : 1.4, 5

Échanger, partager et argumenter

- ✓ Argumenter un jugement sur une musique.
- ✓ Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Nous vous proposons :

PRODUCTION MUSICALE :

- ❑ **Initiation musicale**, du son vers la musique : découverte des sons, initiation au volume (fort/doucement), à la hauteur (grave/aigu), à la vitesse (vite/lentement) ;
- ❑ **Les percussions** africaines ;
- ❑ Découvrir **sa voix** comme un instrument ;
- ❑ **Réadaptation** d'une chanson, d'un air connu... ;
- ❑ **Écriture et composition de musiques** (notions de tempo, de rythme et de mélodie).

*Nous pouvons adapter ces animations à votre projet pédagogique.
N'hésitez pas à nous consulter.*



Compétences travaillées

Identifier

- ✓ Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Analyser

- ✓ Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Domaines du socle : 1, 2, 3, 5

Se repérer

- ✓ Dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

Domaines du socle : 2, 5

Cycle 3

Nous vous proposons :

- ❑ Le **musée Toulouse-Lautrec** : admirez les œuvres du célèbre peintre natif d'Albi
- ❑ Le **Musée des arts buissonniers** : la Galerie Paul Amar, la Construction insolite, une œuvre monumentale, collective et évolutive et enfin le Jardin des Sculptures



La Construction insolite

Compétences travaillées**Développer sa motricité et construire un langage du corps**

- ✓ Adapter sa motricité à des situations variées.
- ✓ Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
- ✓ Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.

Domaine du socle : 1

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- ✓ Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- ✓ Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- ✓ Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Domaine du socle : 2

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- ✓ Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).
- ✓ Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
- ✓ Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.
- ✓ S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

Domaine du socle : 3

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- ✓ Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.
- ✓ Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.
- ✓ Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

Domaine du socle : 4

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- ✓ Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- ✓ Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Domaine du socle : 5

Nous vous proposons

Des activités encadrées par des professionnels diplômés, sur place ou avec déplacements.

Voir suite page suivante ►



Nous vous proposons

Avec déplacement en bus ; sur le trajet aller/retour ou pendant le séjour :

- ❑ **Le vallon des tyroliennes** : tyroliennes, ponts de singe, pont népalais ... dans les arbres et les falaises au-dessus de la rivière ;
- ❑ **Escalade** : sur le rocher naturel de Roquecézière ou dans les gorges de la Dourbie ;
- ❑ **Spéléologie** dans les profondeurs des avens et grottes sur les Causses ;
- ❑ **Nawak** surpasser-vous sur un parcours de 15 obstacles, où il vous faudra ramper, sauter, nager, grimper... avec la boue comme meilleure ennemie ! ;
- ❑ Activités nautiques : **Canoë, Paddle** * sur la Dourbie et le Tarn.

Sur place :

- ❑ **L'orientation** : apprendre à se repérer dans l'espace ;
- ❑ **Mini Olympiade** : jeux d'adresse, jeux de précisions, relais, course...;
- ❑ **VTT** : au tour du Relais Valrance;
- ❑ **Equitation** : pansage, monte et voltige... ;
- ❑ Initiation **Stand up paddle*** sur le Rance ;
- ❑ **Slackline et tyrolienne** avec petits passage dans les arbres dans le parc des daims ;
- ❑ **Balade nature** : sur le parcours, découverte de la faune et de la flore ;
- ❑ Initiation à la pratique de la **pêche** ;
- ❑ **Activités circassiennes** : Acrobaties, Équilibre et Jongles ;
- ❑ Activité **danse** : s'exprimer avec son corps, découverte des danses du monde, explorer le mouvement et le rythme, création d'une chorégraphie...

** La pratique des activités aquatiques et nautiques est subordonnée à la production d'une attestation : à minima le Pass Nautique, anciennement test d'aisance aquatique.*



Compétences travaillées

Cycle 3

Culture de la sensibilité

- ✓ Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
- ✓ S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
- ✓ Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.
- ✓ Accepter les différences.
- ✓ Être capable de coopérer.
- ✓ Se sentir membre d'une collectivité.

Culture de la règle et du droit

- ✓ Respecter les règles communes.
- ✓ Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.
- ✓ Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.
- ✓ Comprendre le rapport entre les règles et les valeurs.

Culture du jugement

- ✓ Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique.
- ✓ Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté et réglé.
- ✓ S'informer de manière rigoureuse.
- ✓ Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.
- ✓ Avoir le sens de l'intérêt général.

Culture de l'engagement

- ✓ Être responsable de ses propres engagements.
- ✓ Être responsable envers autrui.
- ✓ S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.
- ✓ Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience civique.
- ✓ Savoir s'intégrer dans une démarche collaborative et enrichir son travail ou sa réflexion grâce à cette démarche.

Nous vous proposons**CRÉATION ARTISTIQUE :**

- ☐ **Arts visuels** : le portrait et l'autoportrait ;
- ☐ **Expression artistique**.

EXPRESSION :

- ☐ Initiation au **théâtre** : jeux théâtraux, mini saynètes, improvisations vocales... ;
- ☐ **Activité danse** : Prendre conscience de son corps et du corps des autres... ;
- ☐ Création de **contes**.

NOTRE ENVIRONNEMENT :

- ☐ Création d'un **composteur** ;
- ☐ Création d'œuvres en **recycl'art** ;
- ☐ Visite de la **station d'épuration** ;
- ☐ Création d'un **composteur** ;
- ☐ Construction d'un **chauffe-eau** ;
- ☐ Analyse de la **qualité de l'eau** avec la réalisation d'un indice biotique ;
- ☐ Analyse de la **qualité de l'air** : Relevés scientifiques en milieu naturel ;
- ☐ Autour du gaspillage : Le **Détri-quizz** : jeux autour des déchets sous la forme d'un « Trivial poursuite ».



Compétences travaillées

Cycle 3

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

- ✓ Nommer et localiser les grands repères géographiques.
- ✓ Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique.
- ✓ Nommer, localiser et caractériser des espaces.
- ✓ Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
- ✓ Appréhender la notion d'échelle géographique.
- ✓ Mémoriser les repères géographiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.

Domaine du socle : 1, 2, 5

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

- ✓ Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.
- ✓ Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.
- ✓ Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.
- ✓ »Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits.
- ✓ Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.

Domaine du socle : 1, 2, 5

Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués

- ✓ Poser des questions, se poser des questions.
- ✓ Formuler des hypothèses.
- ✓ Vérifier.
- ✓ Justifier.

Domaine du socle : 1, 2

Nous vous proposons

L'ESPACE :

- ❑ **L'orientation** : apprendre à se repérer dans l'espace ;
- ❑ **Le parcours des sens** : fil aveugle, boîte mystère, thé aux odeurs, circuit pododactyle... ;

LA PREHISTOIRE :

- ❑ Découverte **des fresques préhistoriques** ;
- ❑ Les **fouilles archéologiques** : Présentation des techniques et des méthodes de fouille, travail en équipe avec le même matériel que les archéologues ;
- ❑ Les mystérieuses **statues menhir** : reproduction sur argile.

L'ANTIQUITE :

- ❑ Visite du **site archéologique de la Graufesenque** : atelier autour de la céramique gallo-romaine (poterie), écriture sur argile des alphabets grec et latin

Moyen-âge et Temps modernes page suivante ►



Compétences travaillées

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

- ✓ Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.
- ✓ Reconnaître un récit historique.
- ✓ S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.
- ✓ S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié
- ✓ Réaliser ou compléter des productions graphiques.
- ✓ Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux.

Domaine du socle : 1, 2, 5

Coopérer et mutualiser

- ✓ Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances
- ✓ Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels.
- ✓ Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives

Domaine du socle : 2, 3

Cycle 3

Nous vous proposons

LE MOYEN-AGE :

- ❑ **Conception de blasons** selon les codes du Moyen Age ;
- ❑ La maquette d'un **château fort** (rempart, basse-cour, donjon...) ;
- ❑ Rallye photo, à la découverte du **village médiéval de Saint Sernin** ;
- ❑ **Les jeux médiévaux** en intérieur ou extérieur (partie de mérelle grandeur nature, osselets, d'adresse, de dextérité...) ;
- ❑ **L'hygiène et les vêtements** du Moyen-Âge ;
- ❑ **L'herboristerie** : les plantes médicinales et aromatiques ;
- ❑ **Visite du château de Coupiac** : revivez le temps des chevaliers et des princesses ;
- ❑ **La calligraphie** : utilisation d'un calame pour s'essayer à l'écriture gothique ou la caroline ;
- ❑ Atelier **cotte de maille** : découvrez la fabrication de la cotte de mailles l'équipement militaire au Moyen Âge ;
- ❑ **La cuisine** : les ustensiles et modes de cuisson au Moyen Age. Découverte des ingrédients et épices ;
- ❑ La cité templière de **la Couvertorade** : la fortification du village et ses remparts, la vie des moines, des chevaliers, des soldats et des religieux ;
- ❑ **Visite du château de Montaignut** et de son village d'autrefois (la vie rurale au siècle dernier).

LES TEMPS MODERNES :

- ❑ **Le village de Saint Sernin** au travers les âges : des statues menhirs à Victor l'Enfant Sauvage ;
- ❑ Le **musée du Saut du Tarn** : découvrir les conditions de travail du 19ème siècle ; comprendre l'impact de la révolution industrielle sur la vie quotidienne et sur les conditions de Travail ;
- ❑ Le **musée de la Mine** à Carmaux : descendons dans les entrailles de la terre...



Compétences travaillées**Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques**

- ✓ Proposer, avec l'aide du professeur, une démarche pour résoudre un problème ou répondre à une question de nature scientifique ou technologique :
 - formuler une question ou une problématique scientifique ou technologique simple ;
 - proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème ;
 - proposer des expériences simples pour tester une hypothèse ;
 - interpréter un résultat, en tirer une conclusion ;
 - formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale.

Domaine du socle : 4

Concevoir, créer, réaliser

- ✓ Identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte.
- ✓ Identifier les principales familles de matériaux.
- ✓ Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants.
- ✓ Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin.
- ✓ Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

Domaines du socle : 4, 5

Nous vous proposonsLA MATIÈRE :

- ☐ Les **phénomènes météorologiques** : formation des nuages, arc en ciel... : comment le visualiser ? comment le peser ? ... ;
- ☐ Le monde végétal au travers de loupes binoculaires (les fibres, les chloroplastes, les cellules...), **extraction de l'ADN** de la banane ;
- ☐ Analyse de la **qualité de l'air** : Relevés scientifiques en milieu naturel ;
- ☐ Analyse de la **qualité de l'eau** avec la réalisation d'un indice biotique.

L'ÉNERGIE :

- ☐ **L'énergie solaire** avec la construction d'un chauffe-eau ;
- ☐ Les **énergies renouvelables** (éolien, solaire, géothermie) à l'aide d'une maquette ;
- ☐ Les **fusées hydropneumatiques** : un peu d'eau, du muscle et la fusée est prête à décoller... ;
- ☐ Visite du **Musée du Saut du Tarn** « l'énergie hydraulique » ;
- ☐ Le **musée de la Mine à Carmaux** : descendons dans les entrailles de la terre...

LE MOUVEMENT :

- ☐ Construction de petits barrages, moulins et bateaux caractérisant la force motrice de l'eau : la **transformation de l'eau en énergie** ;
- ☐ Les **fusées hydropneumatiques** : un peu d'eau, du muscle et la fusée est prête à décoller... ;
- ☐ Le musée du **Saut du Tarn** :
 - « Mettre un marteau en mouvement » ;
 - « A fond les Manivelle »

L'EAU :

- ☐ **D'où vient et que devient l'eau** du robinet ? ;
- ☐ Visite d'une **station d'épuration** ;
- ☐ Analyse de la **qualité de l'eau** à travers diverses expériences : relevé de pH, turbidité, indices Biotiques ;
- ☐ Les **phénomènes météorologiques** ;
- ☐ Construction d'une **station météo** ;
- ☐ Sortie **spéléologie** : les rivières souterraines.



Compétences travaillées**S'approprier des outils et des méthodes**

- ✓ Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience ou une production.
- ✓ Faire le lien entre la mesure réalisée, les unités et l'outil utilisés.
- ✓ Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées.
- ✓ Organiser seul ou en groupe un espace de réalisation expérimentale.
- ✓ Effectuer des recherches bibliographiques simples et ciblées. Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question.
- ✓ Utiliser les outils mathématiques adaptés.

Domaine du socle : 2

Nous vous proposonsLE VIVANT :➤ **La faune :**

- ☐ **Reconnaissance d'insectes** : Capture et observation d'insectes peuplant les prés, les bois ou la rivière ;
- ☐ Construction de **refuges à insectes** ;
- ☐ **Micropolis**, la cité des insectes ;
- ☐ **L'Arc en Miel**, Visite-immersion au cœur du monde des abeilles ;
- ☐ Les **traces et indices de présences**; reconnaissance des animaux ;
- ☐ **Observation des rapaces** : manipulation de jumelles et longues-vues pour l'observation de silhouettes de rapaces ;
- ☐ Analyse du **régime alimentaire des rapaces** à partir de la dissection de pelotes de réjection en laboratoire ;
- ☐ **Sortie nature** : sensibilisation à la faune et à la flore ;
- ☐ Visite d'une **exploitation agricole** en brebis laitière, avec dégustation de Roquefort à la ferme ;
- ☐ **Le Reptilarium du Larzac** vous présente les plus gros et les plus beaux reptiles ;
- ☐ **Le Parc du Theil** : à la découverte des animaux domestiques du monde ;
- ☐ **L'espace zoologique Exoticamis** : Une arche de Noé où se côtoient reptiles, suricates, perroquets, poules géantes, ouistitis, oies, wallabies...

➤ **La flore :**

- ☐ **Reconnaissance des arbres** : Dendrologie, détermination des essences forestières, herbier, explication d'une clé de détermination ;
- ☐ **L'arbre, hôte de vie** : l'écosystème forestier : la vie animale autour des arbres, recherche d'indices de présence ;
- ☐ **La pollinisation des fleurs** ;
- ☐ **La structure des plantes** : observation de cellules d'oignons au microscope, extraction de l'ADN de la banane... et réalisation de schémas ;
- ☐ **Sortie nature** : sensibilisation à la faune et à la flore ;
- ☐ **Rallye nature** : autour de diverses expériences inédites pour évaluer les notions abordées durant le séjour.

L'ALIMENTATION :

- ☐ **La fabrication du Roquefort** :
 - Visite d'une **exploitation agricole** en brebis laitière ;
 - Les **caves de Roquefort** : la légende de Roquefort et les secrets des maîtres affineurs ;
- ☐ **Visite d'une miellerie et dégustation** ;
- ☐ **Du pain aux grains** : Le métier de boulanger, chaque enfant va fabriquer son petit pain.

Compétences travaillées**Pratiquer des langages**

- ✓ Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.
- ✓ Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple).
- ✓ Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte).
- ✓ Expliquer un phénomène à l'oral et à l'écrit.

Domaine du socle : 1

Adopter un comportement éthique et responsable

- ✓ Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.
- ✓ Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner.

Domaines du socle : 3, 5

Se situer dans l'espace et dans le temps

- ✓ Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.
- ✓ Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle.

Domaine du socle : 5

Nous vous proposons

- ☐ Création d'un **composteur** ;
- ☐ Construction d'un **chauffe-eau** qui fonctionne grâce à l'énergie solaire ;
- ☐ Analyse de la **qualité de l'eau** avec la réalisation d'un indice biotique ;
- ☐ Analyse de la **qualité de l'air** : Relevés scientifiques en milieu naturel ;
- ☐ Comment peut-on produire de l'énergie avec de l'eau ? : **La force motrice de l'eau** ;
- ☐ Le musée du **Saut du Tarn**.



Compétences travaillées**Pratiquer des langages**

- ✓ Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.
- ✓ Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple).
- ✓ Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte).
- ✓ Expliquer un phénomène à l'oral et à l'écrit.

Domaine du socle : 1

Adopter un comportement éthique et responsable

- ✓ Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.
- ✓ Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner.

Domaines du socle : 3, 5

Se situer dans l'espace et dans le temps

- ✓ Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.
- ✓ Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle.

Domaine du socle : 5

Nous vous proposonsL'ASTRONOMIE :

- ☐ Les étoiles, les planètes, la lune, le ciel, le jour, la nuit... ;
- ☐ Le système Terre/ Lune ;
- ☐ Le Système Solaire ;
- ☐ La carte du ciel : Cet outil permet, en se basant sur la date et l'heure, de repérer les constellations dans le ciel au-dessus des différents horizons ;
- ☐ Gravitation et relativité ;
- ☐ Les mouvements de la Terre et réalisation d'un cadran solaire ;
- ☐ Soirée d'observation : Lecture du ciel au laser puis observation au télescope ;
- ☐ Le planétarium à Montredon Labessonnie : observation des étoiles au télescope, cartes du ciel... ;
- ☐ La cité de l'espace à Toulouse : une plongée passionnante dans le mystérieux du cosmos.

Voir également « LE VIVANT » p.32



VEILLÉES

Après le repas du soir, à l'intérieur ou à l'extérieur suivant les saisons et le temps, des veillées socio - culturelles ou de détente sont proposées à la classe.

Jeux
sportifs au
gymnase



Balade
nature



Jeux médiévaux

Soirée
d'observation
des étoiles



Mimes et cirque



Veillée
libre

Boum