

BROCHURE
2023

Classes de découvertes



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



Les animateurs

LEURS ROLES

- ❖ Accompagner les enseignants dans la **préparation du séjour**
- ❖ **Présenter le séjour aux parents** lors d'une réunion à l'école
- ❖ Faire visiter la structure, **assister l'enseignant** dans la préparation du projet pédagogique
- ❖ **Elaborer le programme, procéder aux réservations** auprès des intervenants
- ❖ **Accueillir et prendre en charge** la classe
- ❖ **Encadrer et suivre** les activités proposées
- ❖ **Participer** avec les enseignants au déroulement du 1^{er} repas
- ❖ Etablir un **bilan** avec le responsable du groupe
- ❖ Effectuer un **suivi** après la classe de découverte (perspectives de projets nouveaux)



LEURS DIPLOMES

PSCI : 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





Fiches pédagogiques

VALRANCE propose aux enseignants une palette d'animations et d'activités variées :

patrimoine, culture, expression, art,
environnement, sport, curiosités,
spécial maternelles...

sont autant de thèmes que nous vous faisons partager au fil des fiches pédagogiques suivantes.

Pour chacune d'entre elles, vous trouverez les compétences et les contenus disponibles, qui peuvent faire l'objet d'aménagements en fonction de vos attentes.

On peut ainsi réaliser un **séjour sur mesure**, alliant à la fois des animations sur l'eau, sur le patrimoine et sur l'art !





Colchiques dans les prés *Etudions la flore...*

Compétences

C2 - Monde du vivant : identifier ce qui est végétal.

C3 - Le vivant : reconnaître une cellule, identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant, relier les besoins des plantes vertes et leur place particulière dans les réseaux trophiques. **Planète Terre** : décrire un milieu de vie dans ses diverses composantes, identifier la nature des interactions entre les êtres vivants.

Contenus

Les enfants se familiarisent au monde végétal et abordent la relation faune/flore sur la colline de Saint Martin. La classe est sensibilisée sur l'importance de la forêt et sur la gestion de ce patrimoine naturel. Les notions de protection de l'environnement sont largement abordées au travers d'animations nature.

❖ **Connaissance et vie de la forêt** :

- ❁ Comment évolue-t-elle ? (chute des feuilles, rôles des décomposeurs, litière, le pouvoir filtrant du sol)¹
- ❁ Dendrologie (qu'est-ce qu'un arbre ?), détermination des essences forestières, herbier, explication d'une clé de détermination.

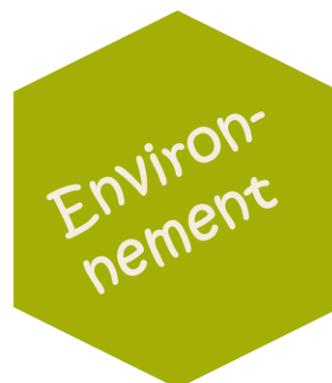
❖ **L'arbre, hôte de vie** : l'écosystème forestier : la vie animale autour des arbres, recherche d'indices de présence (nids, pelote de rejection, frottis de daims, chaîne de prédation, ...).

❖ **La pollinisation**² des fleurs (orchidées en mai, les digitales, les pâquerettes...).

❖ **La structure des plantes**¹ : observation de cellules d'oignons au microscope, extraction de l'ADN de la banane... et réalisation de schémas.

❖ **Sorties nature** : sensibilisation à la faune et à la flore²

❖ **Jeux nature** : rallye nature avec diverses expériences inédites pour évaluer les notions abordées durant le séjour.



¹: pour les CM uniquement

²: pas adaptés aux CP





Sur les traces animales

Découvrons la vie des animaux

Compétences

C2 - Monde du vivant : identifier ce qui est animal, identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.

C3 - Le vivant : identifier les changements des peuplements de la Terre au cours du temps. **Planète Terre** : décrire un milieu de vie, relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie, identifier la nature des interactions entre les êtres vivants.

Contenus

Les élèves apprennent à reconnaître les espèces animales vivant dans notre région. Ils étudient le comportement et l'alimentation des animaux, soit sur le terrain, soit au laboratoire. En apprentis naturalistes, ils sont initiés à une approche responsable de la faune et de la flore et sont sensibilisés aux notions de biodiversité.

- ❖ **Reconnaissance des animaux** : relevés et moulages d'empreintes animales, analyse des crottes & des restes alimentaires, observation de nids et repérage des traces laissées par la faune (exemples du daim à Saint Martin...), écoute de cris (reconnaissance et imitation), volière pédagogique.
- ❖ **Observation des rapaces**¹ : manipulation de jumelles et longues-vues pour l'observation de silhouettes de rapaces sur la colline de Saint Martin.
- ❖ **Le régime alimentaire**¹ : expériences en laboratoire avec la dissection de pelotes de réjection.
- ❖ **Sorties nature** : sensibilisation à la faune et à la flore
- ❖ **Jeux nature** : rallye nature avec diverses expériences inédites pour évaluer les notions abordées durant le séjour
- ❖ **Visite d'une exploitation agricole en brebis laitière**, avec une dégustation de Roquefort à la ferme
- ❖ **Le Reptilium 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...



¹: pour les CM uniquement



L'univers des 6 pattes *Observons les insectes*

Compétences

C1 - Explorer le Monde : reconnaître les principales étapes du développement d'un insecte, connaître les besoins essentiels de quelques insectes.

C2 - Monde du vivant : identifier ce qui est animal, identifier les interactions des êtres vivants.

C3 - Le vivant : identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie.

Contenus

Après capture et identification, nous nous intéresserons à la morphologie d'un insecte et à son rôle dans la nature. Un voyage fascinant à Micropolis nous amènera à découvrir de manière ludique et instructive le monde des insectes.

❖ **Reconnaissance d'insectes** :

- ☼ Capture et observation d'insectes peuplant les prés, les bois ou la rivière ;
- ☼ Capture d'insectes aquatiques qui peuvent vous permettre de déterminer la qualité de l'eau.

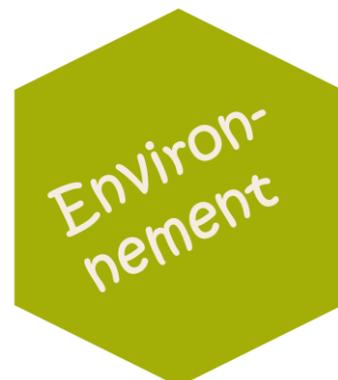
❖ **Le mode de vie des insectes** :

- ☼ Fouille du sol à la recherche des décomposeurs et leurs rôles dans l'écosystème ;
- ☼ 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 », « drolles de bêtes », « nos amis les papillons », « ça fourmille », « drolles de bêtes », « rendez-vous avec les insectes tropicaux » ...

❖ **L'Arc en Miel**, Visite-immersion au cœur du monde des abeilles.





Goutte à goutte *Le voyage de l'eau...*

Compétences

C2 - Monde de la matière : Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau, comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.

C3 - Planète Terre : Relier certains phénomènes naturels à des risques pour les populations. **Matière :** Identifier des sources et des formes d'énergie, prendre conscience que l'être humain a besoin d'énergie pour vivre.

Contenus

De l'origine à son utilisation, les enfants découvrent l'eau sous tous ses aspects : propriétés, cycle, milieu de vie, source d'énergie, utilisation... Attention, ça éclabousse !

❖ Le cycle naturel de l'eau :

- ☼ Les phénomènes météorologiques¹ ;
- ☼ Construction d'une station météo¹ ;
- ☼ Sortie spéléologie : les rivières souterraines, grottes ou avens.

❖ Le cycle de l'eau domestique :

- ☼ D'où vient et que devient l'eau du robinet ?¹ ;
- ☼ Visite d'une station d'épuration¹.

❖ **La vie de la rivière :** initiation à la pêche (d'avril à juin), découverte des poissons (anatomie, identification, alimentation).

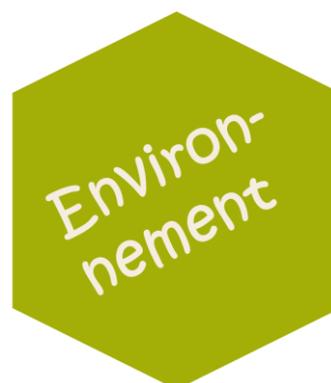
❖ La pollution de l'eau¹ :

- ☼ Analyse de la qualité de l'eau à travers diverses expériences : relevé de pH, turbidité, indices biotiques¹ ;

❖ L'utilisation de l'eau par l'Homme :

- ☼ Construction de petits barrages, moulins et bateaux caractérisant la force motrice de l'eau : la transformation de l'eau en énergie ;
- ☼ Construction d'un chauffe-eau.

❖ Visite du musée du Saut du Tarn



¹: pour les CM uniquement





Bienvenue en Occitanie (1) *Sites remarquables...*

Compétences

C1 - Explorer le Monde : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres.

C2 - Questionner le Monde : Situer des événements les uns par rapport aux autres. Prendre conscience que le temps est irréversible. Comparer des modes de vie à différentes époques ou cultures.

C3 - Histoire : Confronter des traces préhistoriques et historiques proches à des traces différentes relevées dans un autre lieu en France, pour montrer l'ancienneté du peuplement et la pluralité des héritages.

Contenus :

De la dame de Saint Sernin au viaduc de Millau, nous vous invitons à découvrir les richesses du patrimoine local, chargées de 4 000 ans d'histoire.

❖ Classés à l'Unesco :

- ⊗ 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
- ⊗ Le musée du cuir à Millau
- ⊗ La cathédrale Sainte Cécile d'Albi : la plus grande du monde et la plus visitée de France
- ⊗ Le musée Toulouse-Lautrec : admirez les œuvres du célèbre peintre natif d'Albi

❖ Les insolites :

- ⊗ La cité des insectes « Micropolis » : faites un beau voyage dans le monde merveilleux des insectes
- ⊗ Les mystérieuses statues-menhirs : uniques en France !
- ⊗ Le Reptilium du Larzac : une centaine de reptiles à découvrir
- ⊗ Exoticamis, un parc animalier entre zoo et refuge
- ⊗ Le musée des arts buissonniers : un univers étonnant de peintures, dessins et sculptures dédiées à l'art brut et singulier contemporain





Bienvenue en Occitanie (2) *Sites remarquables...*

Compétences

C1 - Explorer le Monde : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres.

C2 - Questionner le Monde : Situer des événements les uns par rapport aux autres. Prendre conscience que le temps est irréversible. Comparer des modes de vie à différentes époques ou cultures.

C3 - Histoire : Confronter des traces préhistoriques et historiques proches à des traces différentes relevées dans un autre lieu en France, pour montrer l'ancienneté du peuplement et la pluralité des héritages.

Contenus :

De la dame de Saint Sernin au viaduc de Millau, nous vous invitons à découvrir les richesses du patrimoine local, chargées de 4 000 ans d'histoire.

❖ Patrimoine architectural :

- ⊗ Le village médiéval de Saint Sernin : visite sous la forme d'un rallye photos
- ⊗ Les châteaux des Seigneurs du Rouergue : la vie au moyen-âge (cuisine, écriture, jeux, blasons, contes...)
- ⊗ L'abbaye de Sylvanès, joyau de l'art cistercien, l'abbatiale possède l'une des plus larges nefs romanes de France

❖ Patrimoine culturel :

- ⊗ Les fermes traditionnelles brebis laitières : partagez le quotidien des agriculteurs locaux, au rythme de la vie des brebis, autour d'un goûter à la ferme
- ⊗ Le site archéologique de la Graufesenque à Millau : les fouilles d'un village de potiers gallo-romains, à la renommée internationale

❖ Patrimoine industriel :

- ⊗ Les charcuteries de Lacaune : visite du musée et d'une entreprise de salaisons
- ⊗ Le musée du saut du Tarn : créé en 1995 par d'anciens ouvriers de l'usine métallurgique, est avant tout un lieu de découverte
- ⊗ Le musée de la mine à Carmaux : descendons dans les entrailles de la terre...





Hommes et civilisations

Fouillons l'histoire...

Compétences

C1 - Explorer le monde du vivant : Utiliser et désigner des outils et des matériaux à une situation.

C2 - Exploiter les organisations du Monde : Découvrir le village, ses principaux espaces et fonctions.

Arts plastiques : Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un 1er lien entre son univers visuel et la culture artistique. S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés.

C3 - Arts plastiques : Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et historique. **Le vivant** : Identifier les changements des peuplements de la Terre au cours du temps.

Contenus :

Qui a eu cette idée folle un jour d'inventer... ? Voyage à la rencontre des civilisations anciennes et des découvertes qui ont façonné le monde d'aujourd'hui. Vous verrez, c'est cromignon !

❖ Paléolithique et néolithique :

- ⊗ 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

❖ Antiquités :

- ⊗ Visite du site archéologique de la Graufesenque : atelier autour de la céramique gallo-romaine (poterie), écriture sur argile des alphabets grec et latin
- ⊗ Réalisation de fibule et lampe à huile gallo-romaine

❖ Autres civilisations :

- ⊗ Art aborigène : les préceptes aborigènes, représentation des symboles, technique du dot painting...

❖ Les explorateurs :

- ⊗ Le musée Lapérouse à Albi : le périple de Lapérouse, navigateur français - les héritages scientifiques, les fouilles de la Boussole et de l'Astrolabe

❖ Les temps modernes :

- ⊗ Le village de Saint Sernin au travers les âges : des statues menhirs à Victor l'Enfant Sauvage
- ⊗ La révolution industrielle : le musée du saut du Tarn : films, maquettes animées, démonstrations, son et lumière rythment votre parcours à la découverte des métallurgistes du XIXème et XXème siècle





Au temps des chevaliers *Revivons le Moyen-Age...*

Compétences

- C1 - Explorer le monde du vivant** : Utiliser et savoir désigner des outils/matériaux à une situation.
- C2 - Exploiter les organisations du Monde** : Découvrir le village, ses principaux espaces et fonctions.
- Arts plastiques** : Etablir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. S'approprier des œuvres de domaines et d'époques variés.

C3 - Arts plastiques : Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et historique. **Le vivant** : Identifier les changements des peuplements de la Terre au cours du temps.

Contenus :

Oyé, oyé ! A travers la visite de châteaux, d'activités physiques et d'ateliers médiévaux, remontons le temps à l'époque des seigneurs du Rouergue.

- ❖ **Les évolutions du moyen âge à nos jours** à travers la visite du village médiéval de Saint Sernin autour d'un rallye photo
- ❖ **La vie des seigneurs au Moyen Age** :
 - ⊗ Visite des **châteaux de Coupiac** : Revivez le temps des chevaliers et des princesses
 - ⊗ La **cuisine** au Moyen Age : les ustensiles, les modes de cuisson, les personnages de la table du seigneur, fabrication et dégustation d'un gâteau
 - ⊗ **L'écriture au moyen-âge** : utilisation d'un calame pour s'essayer à l'écriture gothique ou caroline ;
 - ⊗ Les **jeux médiévaux** : jeux d'adresse, de dextérité...
 - ⊗ Conception de **blasons** selon les codes du Moyen Age
- ❖ **L'architecture du moyen âge** :
 - ⊗ Construction de la **maquette d'un château** (rempart, basse-cour, donjon...),
 - ⊗ La **cité templière de la Couvertoirade** : la fortification du village et ses remparts, la vie des moines, des chevaliers, des soldats et des religieux
 - ⊗ Le **château fort de Brousse** : visite de l'enceinte fortifiée et de son chemin de ronde
- ❖ **L'église au moyen âge** :
 - ⊗ Le quotidien des **hospitaliers et des templiers** à la Couvertoirade
 - ⊗ La **cathédrale Sainte Cécile d'Albi**, arme dissuasive dans le système défensif de la ville



Culture et
Patrimoine



Puits de sciences (1)

Les phénomènes du monde de la matière

Compétences

C2 - Monde de la matière : Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau, comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide. **Se situer dans l'espace** : Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste.

C3 - Planète Terre : Situer la Terre dans le système solaire, décrire les mouvements de la Terre, relier certains phénomènes naturels à des risques pour les populations. **Matière** : Identifier des sources et des formes d'énergie, prendre conscience que l'être humain a besoin d'énergie pour vivre.

Contenus :

Rentrons dans l'univers mystérieux des sciences : magma de roches en fusion, pénicillium roqueforti, H₂O, cumulonimbus ou encore constellations du zodiaque... n'auront plus de secret pour nos petits génies en herbe !

❖ Astronomie :

- ☼ Les étoiles, les planètes, la lune, le ciel, le jour, la nuit...
- ☼ Le système Terre/ Lune¹
- ☼ Le Système Solaire¹
- ☼ La carte du ciel¹ : Cet outil permet, en se basant sur la date et l'heure, de repérer les constellations dans le ciel au-dessus des différents horizons.
- ☼ Les fusées hydropneumatiques : un peu d'eau, du muscle et la fusée est prête à décoller...
- ☼ Gravitation et relativité.
- ☼ Les mouvements de la Terre et réalisation d'un cadran solaire¹
- ☼ 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

❖ Climatologie :

- ☼ Les phénomènes météorologiques : formation des nuages, arc en ciel... : comment le visualiser ? comment le peser ? ... ;
- ☼ Construction d'une station météo) ;
- ☼ Analyse de la qualité de l'air : Relevés scientifiques en milieu naturel



¹: pour les CM uniquement



Puits de sciences (2)

Les phénomènes du monde de la matière

Compétences

C2 - Monde de la matière : Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau, comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide. **Se situer dans l'espace** : Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste.

C3 - Planète Terre : Situer la Terre dans le système solaire, décrire les mouvements de la Terre, relier certains phénomènes naturels à des risques pour les populations. **Matière** : Identifier des sources et des formes d'énergie, prendre conscience que l'être humain a besoin d'énergie pour vivre.

Contenus :

Rentrons dans l'univers mystérieux des sciences : magma de roches en fusion, pénicillium roqueforti, H₂O, cumulonimbus ou encore constellations du zodiaque... n'auront plus de secret pour nos petits génies en herbe !

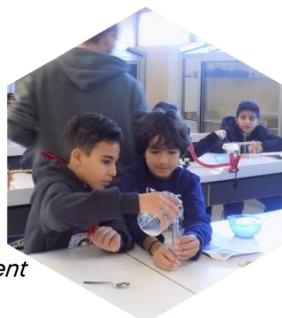
❖ Expériences au laboratoire¹ :

- ⊗ Le monde végétal au travers de loupes binoculaires (les fibres, les chloroplastes, les cellules...), extraction de l'ADN de la banane¹
- ⊗ Analyse du régime alimentaire des rapaces à partir de la dissection de pelotes de réjection¹ ;
- ⊗ Analyse de la qualité de l'eau du Rance (relevé de pH, turbidité...) et utilisation d'un indice biotique¹.
- ⊗ Analyse de la qualité de l'air à travers diverses expériences : relevés scientifiques en milieu naturel de lichens ; inventaire, biodiversité...¹ ;

❖ Physique :

- ⊗ L'utilisation de l'eau en énergie à travers la création de bateaux, moulins et barrages ;
- ⊗ Création d'un chauffe-eau solaire ;
- ⊗ Visite du musée du saut du Tarn et atelier « les petits génies de l'électricité ».

❖ **Transformation** : la fabrication d'un fromage : du lait de brebis (visite d'une exploitation agricole) à l'affinage du Roquefort dans les célèbres caves de Roquefort.



¹: pour les CM uniquement



1, 2, 3, partez ! (1) À l'assaut d'activités sportives

Compétences

C1 - Comprendre à travers l'activité physique : Courir, sauter, lancer de différentes façons... Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles.

C2 - Education physique et sportive : Réaliser un parcours en s'adaptant. S'engager dans un affrontement en respectant les règles du jeu. Connaître le but du jeu.

C3 - Education physique et sportive : Prendre des repères extérieurs et sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Adapter son déplacement aux différents milieux. Gérer son effort. Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.

Contenus :

Individuellement ou en équipe, les enfants développeront leurs aptitudes au sport en plein air et au sport en salle ; ils goûteront aux plaisirs et aux bienfaits de l'exercice physique, en toute sécurité...

Sur place :

- ❖ Course d'orientation : apprendre à se repérer dans l'espace
- ❖ Mini Olympiade au gymnase : jeux d'adresse, jeux de précisions, relais, course...
- ❖ VTT : parcourez pistes et chemins de la Vallée du Rance.
- ❖ Equitation selon divers ateliers : monte, pansage, hippologie...
- ❖ Initiation Stand up paddle sur le plan d'eau de la base de loisirs de Saint Sernin. *A minima le « Test d'Aisance Aquatique » est nécessaire à la pratique de sports nautiques.*
- ❖ Slackline et tyrolienne dans le parc des daims
- ❖ Balade nature : sur le parcours, découverte de la faune et de la flore.
- ❖ Sports collectifs : Ultimate, base-ball, football, basketball, hand ball, volley ball...
- ❖ Sports de raquettes : Ping pong, tennis, badminton ...
- ❖ Danse : détente dans le corps, rebond, suspension, saut, reprise de gestes quotidiens...
- ❖ Cirque : voir fiche « acrobates en herbe »
- ❖ Initiation à la pratique de la pêche.





1, 2, 3, partez ! (2) A l'assaut d'activités sportives

Compétences

C1 - Comprendre à travers l'activité physique : Courir, sauter, lancer de différentes façons... Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles.

C2 - Education physique et sportive : Réaliser un parcours en s'adaptant. S'engager dans un affrontement en respectant les règles du jeu. Connaître le but du jeu.

C3 - Education physique et sportive : Prendre des repères extérieurs et sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Adapter son déplacement aux différents milieux. Gérer son effort. Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.

Contenus :

Individuellement ou en équipe, les enfants développeront leurs aptitudes au sport en plein air et au sport en salle ; ils goûteront aux plaisirs et aux bienfaits de l'exercice physique, en toute sécurité...

Avec déplacement :

- ❖ **Le Vallons des tyroliennes** : tyroliennes, ponts de singe, pont népalais ... dans les arbres et les rochers 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** (course à pied avec obstacles)
- ❖ **Activités nautiques** : **Canoë** sur la Dourbie et le Tarn. *A minima le « Test d'Aisance Aquatique » est nécessaire à la pratique de sports nautiques.*
- ❖ **Accrobranches** : jeux d'adresse et d'équilibre au sein d'une nature préservée à l'Aventure Parc ou à l'Acroparc du Mas.





Les Z'artistes

Art et expression...

Compétences

C1 - Les activités artistiques : Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance. **Activités physiques** : Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres.

C2 - Enseignements artistiques : Interpréter un chant avec expressivité. Décrire et comparer des éléments sonores. Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences artistiques.

C3 - Enseignements artistiques : Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique. Expérimenter les paramètres du son et en imaginer des utilisations.

Contenus :

Des ateliers variés et adaptés à l'âge des enfants pour explorer leurs habiletés corporelle et vocale, imaginaire, relationnelle et les inciter à s'exprimer.

❖ Production musicale :

- ⊗ Initiation à la **musique** et au monde sonore (tambour, flûte, objets sonores...);
- ⊗ **Percussions** et rythmes du monde;
- ⊗ **Écriture et composition** de musiques (notions de tempo, de rythme et de mélodie);

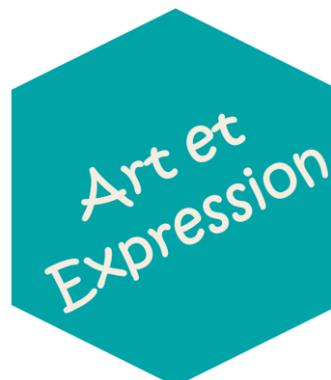
❖ Création artistique :

- ⊗ **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 de **marionnettes**, de **masques** ... à partir d'éléments de récupération
- ⊗ **Atelier papier**, origami

❖ Expression corporelle :

- ⊗ **Danse** avec mise en place de structures chorégraphiques simples.
- ⊗ Initiation au **théâtre** : jeux théâtraux : apprentissage des diverses règles de déplacement dans l'espace théâtral, le rythme à donner, l'intonation, la respiration... (mini saynètes, improvisations vocales et de situation...)

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





Silence, on tourne !

Les coulisses de la production numérique

Compétences

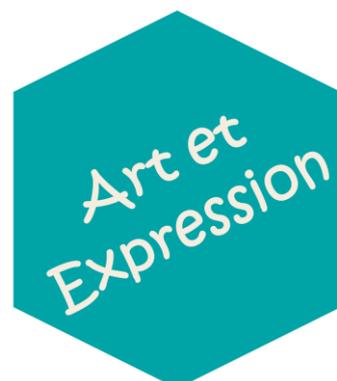
C2 - Les langages pour penser et communiquer : Pratiquer avec efficacité : raconter, décrire, expliquer. Dire de mémoire un texte devant un auditoire. Lire à voix haute avec fluidité. Rédiger un texte cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire. **Enseignements artistiques** : Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire. Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.

C3 - Français : Mobiliser des ressources de la voix et du corps pour être entendu et compris. **Enseignements artistiques** : Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire.

Contenus :

Qu'il s'agisse de la fabrication d'un dessin animé, de l'écriture, de l'enregistrement d'une chanson ou encore de la réalisation d'un film, les enfants sont à chaque instant acteurs dans leur apprentissage, artistes dans la pratique.

- ❖ **J'imagine, j'écris** (en amont de la classe de découverte) : les enfants imaginent et écrivent l'œuvre qui va être mise en scène : chanson ou musique, dessin animé ou film d'animation 2D, court métrage, JT, film musical, stop motion ou vidéoclip... L'intervenant en retirera un scénario ou une partition (trame, découpage, story-boards).
- ❖ **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 (simulations de gestes et de bruits). Enregistrement de la narration, des dialogues et des bruitages. Interprétation de la chanson et de la musique.
- ❖ **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. Percussions et rythmes du monde, enregistrement de la musique par l'intermédiaire de l'ordinateur et d'un séquenceur.
- ❖ **Je diffuse** : projection du making of en avant-première.





Acrobates en herbe

Apprentissage aux arts du cirque

Compétences

C1- Comprendre à travers l'activité physique : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés. Construire une séquence d'actions et de déplacements avec d'autres partenaires.

C2- Education physique et sportive : Mobiliser le pouvoir expressif du corps en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.

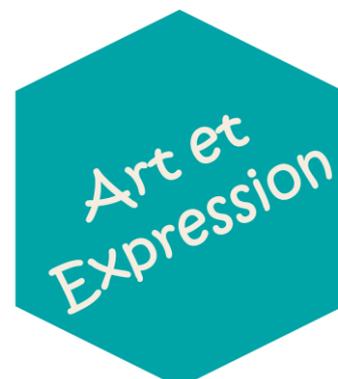
C3 - Education physique et sportive : Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.

Contenus :

Entrez sur la piste aux étoiles... Allongé, à quatre pattes, assis ou à genoux... les ateliers cirque reposent sur le travail en groupe, l'entraide, l'éveil du corps et de l'équilibre.

❖ Activités circassiennes :

- 🌀 **Acrobaties** sur tatamis : roulades avant, roulades arrières, à deux, sauts, équilibre sur les mains, la tête... ; portées acrobatiques à 2, 3 et plus.
- 🌀 **Equilibre** sur objets : boule, planche à rouleaux, fil d'équilibre, poutre, mono cycle, échasses... ; déplacements sur pédalettes et vélos bizarres.
- 🌀 **Jonglerie** : simple, seul ou à plusieurs, avec balles, foulards, massues, diabolos, assiettes chinoises...





Spécial maternelles (1) *Pour les petits aussi...*

Compétences

Explorer le Monde : Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques. Réaliser des constructions.

Comprendre à travers l'activité physique : Courir, sauter, lancer de différentes façons. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir/de la trajectoire d'objets.

Contenus :

Un environnement adéquat (mobilier et sanitaire), un rythme approprié (sieste, animateur de vie quotidienne) et un cocktail d'animations adaptées...

Le vivant : les animaux et les plantes

- ❖ Les petites bêtes de la forêt, des prés ou de la rivière : capture, reconnaissance et manipulations
- ❖ Visite de la ferme : brebis laitières, vaches, cochons... soins et nourrissage des animaux
- ❖ Les oiseaux de la forêt avec réalisation d'un pic articulé
- ❖ Les oiseaux du jardin avec un travail autour du nichoir
- ❖ Les refuges à insectes : constructions que les enfants emporteront à l'école
- ❖ Les animaux de la colline de Saint Martin : daims, volière pédagogique et le musée d'animaux naturalisés de Valrance : 250 espèces
- ❖ Approche du monde du cheval avec « poney painting », pansage et mise en selle
- ❖ La germination : la croissance du plant ou du semis jusqu'à la plante
- ❖ Différencier les arbres : récolte et moulage en argile de feuilles
- ❖ Micropolis, la cité des insectes
- ❖ L'arc en miel : visite-immersion au cœur du monde des abeilles
- ❖ Visite d'une exploitation agricole en brebis laitières et dégustation de Roquefort à la ferme

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
- ❖ La transformation de l'eau en énergie : confection de bateaux, moulins, barrages au bord du Rance
- ❖ Création de marionnettes à partir d'éléments de récupération



Maternelles





Spécial maternelles (2) *Pour les petits aussi...*

Compétences

Explorer le Monde : Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques. Réaliser des constructions.

Comprendre à travers l'activité physique : Courir, sauter, lancer de différentes façons. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir/de la trajectoire d'objets.

Contenus :

Un environnement adéquat (mobilier et sanitaire), un rythme approprié (sieste, animateur de vie quotidienne) et un cocktail d'animations adaptées...

Découverte sensorielle :

- ❖ Parcours des sens : fil aveugle, boîte mystère, thé aux odeurs, circuit pododactyle...
- ❖ Reconnaissance des cris des animaux, des bruits de la forêt...
- ❖ Le labyrinthe des couleurs : promenade parmi des panneaux interactifs, chacun dédié à une couleur
- ❖ Mikado géant pour allier mouvements et couleurs
- ❖ Confection de bougies de cire d'abeilles
- ❖ Le Sentier Victor l'enfant sauvage
- ❖ Visite des **caves de Roquefort**

Art et Expression :

- ❖ Activité **danse** : détente dans le corps, rebond, suspension, saut, reprise de gestes quotidiens
- ❖ Découverte du monde du **cirque** : parcours de motricité, mimes, expression corporelle, apprentissage de toutes sortes de sauts, roulades,
- ❖ Initiation à la **musique** et au monde sonore
- ❖ **Ateliers artistiques**

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





Spécial maternelles (3)

Pour les petits aussi...

Compétences

Explorer le Monde : Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques. Réaliser des constructions.

Comprendre à travers l'activité physique : Courir, sauter, lancer de différentes façons. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir/de la trajectoire d'objets.

Contenus :

Un environnement adéquat (mobilier et sanitaire), un rythme approprié (sieste, animateur de vie quotidienne) et un cocktail d'animations adaptées...

Les activités sportives :

- ❖ Parcours acrobatique
- ❖ Approche du monde du **cheval** : pansage, peinture sur poney et petit tour en main.
- ❖ Mini-olympiades
- ❖ Accrobranches

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**
- ❖ Visite du **château de Coupiac**

La science :

- ❖ La **transformation de l'eau en énergie** à travers la création de bateaux, moulins et barrages
- ❖ Le **Petit Système Solaire** : Qu'est-ce qu'une étoile, une planète un satellite naturel
- ❖ Fabrication de **cratères lunaires**
- ❖ Construction de **fusées hydropneumatiques**
- ❖ Atelier **fabrication d'un caillé de brebis**, les différentes étapes de fabrication.





Zéro déplacement Écologique et économique

Compétences

- C1 - Explorer le Monde** : Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche.
- C2 - L'engagement** : Le développement durable.
- C3 - Matière** : Identifier des sources et des formes d'énergie. Reconnaître les situations où l'énergie est stockée, transformée, utilisée. Identifier quelques éléments d'une chaîne d'énergie domestique simple. Education physique et sportive : Adapter son déplacement aux différents milieux.

Contenus :

Valrance protège la nature et privilégie les animations sur place !

- ❖ **Autour du gaspillage** : Le Détri-quizz : jeux autour des déchets sous la forme d'un "Trivial poursuite"
- ❖ **Le traitement des déchets, de l'eau, de l'énergie** :
 - ⊗ Création d'œuvres en recycl'art ;
 - ⊗ Visite de la station d'épuration ;
 - ⊗ Création d'un composteur ;
 - ⊗ Analyse de la qualité de l'eau avec la réalisation d'un indice biotique.
- ❖ **Les énergies renouvelables** :
 - ⊗ L'énergie solaire avec la construction d'un chauffe-eau ;
 - ⊗ Les énergies renouvelables (éolien, solaire, géothermie) à l'aide d'une maquette ;
 - ⊗ L'énergie hydraulique avec la construction d'un barrage.
- ❖ **Sur les traces de Victor** :
 - ⊗ Recherche des traces animales (moulage d'empreintes), reconnaissance des cris et des bruits de la forêt,
 - ⊗ Capture d'insectes et observation avec des boîtes loupes,
 - ⊗ Habitats et mœurs des insectes (hôtel à insectes...) ...
- ❖ **Les activités sportives** :
 - ⊗ Stand up paddle,
 - ⊗ Slakeline, tyrolienne,
 - ⊗ Équitation...
- ❖ **Les animations autour des civilisations** :
 - ⊗ Mur d'art pariétal,
 - ⊗ Les statues-menhir,
 - ⊗ Le bac de fouilles,
 - ⊗ Ateliers médiévaux...
- ❖ **Les arts et expression**



¹: pour les CM uniquement





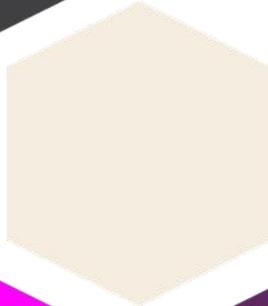
Veillées

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



Soirée d'observation des étoiles



Jeux médiévaux



Boum

Veillée libre



Spectacle de marionnettes



Balade nature

L'univers des troubadours

Soirée spéciale sur demande

