

ENVIRONNEMENT ET TRANSITION ÉCOLOGIQUE

- ➔ Apprendre à respecter la vie, être sensibilisé aux problématiques environnementales
- ➔ Appréhender les interactions entre les êtres vivants et leur milieu
- ➔ Comprendre que le développement durable correspond aux besoins des générations actuelles et futures

L'Eau

- + **Le cycle naturel** : expériences scientifiques C2 C3
- + **Le cycle technique** : expériences scientifiques C2 C3
- + **Balad'Eau** : immersion dans le cycle de l'eau C3
- + **La mare** : vie aquatique, observation, identification C1 C2 C3
- + **Les différents états de l'eau** : expériences ludiques C1

Déchets et Développement Durable

- + Fabrication de **papier recyclé** C1 C2 C3
- + **Le tri sélectif** : du jeu à la réalité C1 C2 C3
- + **Réalisation artistique** à partir d'éléments récupérés C1 C2 C3
- + **Peintures végétales** : création de peinture, réalisation C1 C2 C3
- + **Expériences et réflexions écocitoyennes** sur nos pratiques de consommation C3
- + **Jeu sur la démarche écocitoyenne du Loup-Garou** C3
- + Expérimentations sur **les énergies** C3

FERME D'ANIMATION

- ➔ Découvrir le vivant : étapes et conditions de développement, modes de reproduction
- ➔ Apprendre à respecter un animal et son environnement
- ➔ Développer ses 5 sens autour du vivant

- + **Découverte sensorielle** : espèces, habitats, reproduction C1 C2 C3
- + **Nourrissage**, notion de régime alimentaire C1 C2 C3
- + **Transformation de la laine** C2 C3
- + Du blé à la farine, **fabrication culinaire : pain** C1, **broyé** C2, **tourteau fromagé** C3
- + De l'animal à la crème, fabrication de **beurre** C2 C3



SPORT

- ➔ Permettre la joie dans le sport et l'estime de soi
- ➔ Encourager la confiance en soi
- ➔ S'orienter et devenir autonome dans différents environnements
- ➔ Développer l'entraide et la cohésion d'équipe

L'Orientation

- + **Repérage de balise** et lecture de plan C2 C3
- + Initiation à la **boussole** C3

L'Arbre et la Forêt

- + **Découvertes sensorielles** : balade ludique à la découverte des essences C1 C2 C3
- + **La microfaune** : capture, observation, identification C1 C2 C3
- + **La faune sauvage**, relevé d'empreintes et indices de présence, notions de chaîne alimentaire C2 C3
- + **Land art** : création d'une galerie éphémère C1 C2 C3
- + **Lecture de paysage** : Balade, observation, croquis C2 C3
- + Fabrication de **cabane écologique** (sans clous, ni vis...) C1 C2 C3
- + De la graine à l'arbre, fabrication d'**huile de noix** C1 C2 C3 ou de **jus de pommes** (à l'automne) C2 C3

Activités de construction

- + **Jeux géants** C3
- + **Fabrication de nichoirs** pour les oiseaux de nos jardins C1 (en 1 séance) C2 C3 (en 2 séances)
- + **Hôtel à insectes** C1 (en 1 séance) C2 C3 (en 2 séances)



POTAGER

- ➔ Comprendre le développement des végétaux
- ➔ Aborder la saisonnalité des fruits et légumes
- ➔ Comprendre l'importance de l'équilibre naturel et les liens entre cultures, auxiliaires, ravageurs et maladies
- ➔ Comprendre la relation entre nature et alimentation

- + **Plantations** et notions de bouturage C1 C2 C3
- + **Le travail du sol** C2 C3
- + À la découverte de **la faune des jardins** C1 C2 C3
- + **Activité de jardinage** en fonction de la saison : désherber, semer, récolter, planter C1 C2 C3



Coopération Sportive (printemps / été)

- + Affirmer les valeurs du sport : par la pratique du **tchoukball**, **baseball**, **ultimate**, ... (fair-play, contrôle, dépassement de soi et respect) C2 C3



PATRIMOINE RURAL

- ➔ Prendre conscience de l'évolution des modes de vie
- ➔ Découvrir et identifier les différents éléments du patrimoine rural
- ➔ Relever les repères identitaires du territoire

- + **La vie à la maison** au début du XX^e siècle, mode de vie, détails et objets d'autrefois C2 C3
- + Une année de **travail à la ferme** au début du XX^e siècle C2 C3
- + **L'école et les jeux** au début du XX^e siècle C2 C3
- + **Balade immersion** : découverte du petit patrimoine local et du paysage rural C2 C3
- + **Les recettes du terroir** : broyé poitevin C2, tourteau fromagé C3

EXPRESSION ARTISTIQUE

Théâtre

- ➔ Apprendre à s'écouter les uns les autres à accepter le regard de l'autre et être valorisé pour trouver sa place au sein du groupe (développer la concentration et la confiance en soi)
- ➔ Développer ou approfondir les fondamentaux du théâtre
- ➔ S'approprier une lecture, la faire vivre, adapter ou créer des textes

- + **Initiation théâtrale** : techniques, espace scénique, expression corporelle et mimes, techniques de la voix C1 C2 C3

Projet travaillé en amont en classe :

- + **Mise en scène** : pièce après un travail de textes vus en classe C2 C3
- + **Travail sur l'imaginaire** : fabriquer une histoire C2 C3

ACTIVITÉS ÉQUESTRES

- ➔ Être responsable de son poney
- ➔ Gérer ses émotions et son attention
- ➔ Développer la confiance en soi, l'autonomie et l'entraide

- + **Découverte sensorielle** et communication avec les équidés C1 C2 C3 : mise en confiance et équilibre
- + **Jeux équestres** pour apprendre les bases de la monte C1 C2 C3 : maîtrise du poney
- + **Balade en forêt** C1 C2 C3

L'inspecteur de notre académie nous précise que les maternelles, à partir de la GS, sont autorisées à monter à poney. Les MS sont autorisées à monter à partir du mois d'avril. Pour les PS et MS, nous proposons une séance « sensorielle poney » (avant avril)

Toutes ces séances sont proposées dans un contexte d'initiation. Si vous le souhaitez, nous pouvons prolonger un travail sur ces thématiques précédemment initié en classe.

Musique

- ➔ Apprendre les bases (rythme et coordination)
- ➔ Appréhender les notions à l'aide de la pratique instrumentale
- ➔ Accompagner des musiques existantes
- ➔ Savoir écouter l'autre et intervenir de manière structurée
- ➔ Découvrir les 3 grandes familles d'instruments

- + **Éveil Musical** : découverte et exploration d'instruments, jeux musicaux, jeux d'improvisation, paysages sonores C1 C2 C3
- + **Sound painting™** : jeux musicaux de consignes gestuelles inspirés du langage « Sound Painting™ », travail d'orchestre C1 C2 C3
- + **Body percussion** : recherches sur les bruits de corps, initiation à la visualisation graphique du son, polyrythmie C2 C3
- + **Pratique instrumentale** en groupe, exploration d'instruments insolites C2 C3
- + **Construction d'instruments** (à vent ou à cordes) à partir d'éléments recyclés ou végétaux C2 C3



- C1 Cycle 1
- C2 Cycle 2
- C3 Cycle 3

FORMULE 1 À LA CARTE

Sur cette **formule «à la carte»**, vous composez votre séjour scolaire au Loup-Garou avec les activités que vous choisissez sur la double page précédente.

**Créez votre programme sur mesure !
Choisissez, assemblez, vivez votre séjour
comme vous le souhaitez !**



VOUS ALLEZ AIMER



Un lieu unique (sans transport) : toutes les activités sont sur place



Un environnement sécurisé, «autonomie et liberté»

NOS TARIFS

Séjours (2 à 5 jours) en pension complète et activités incluses du 1^{er} jour au dernier jour :

- + 1 à 2 enseignants / ATSEM gratuits par classe
- + adulte accompagnateur / jour : 24,50 €

En option :

- + Animateur BAFA : 120 € / jour
- + Veillée organisée : 95 € / intervenant
- + Mise à disposition des draps : 7,50 € / lit

Période	Sept. - févr.	Mars - juin
	Enfant	Enfant
2 jours	85 €	96 €
3 jours	130 €	149 €
4 jours	176 €	201 €
5 jours	211 €	241 €

Documents et tarifs non contractuels
avec réserve d'apporter toute modification utile ou nécessaire.

Durée du séjour	Nombre d'activités à choisir
2 jours / 1 nuit	5
3 jours / 2 nuits	9
4 jours / 3 nuits	13
5 jours / 4 nuits	17

Formule 1 - Proposition de programme sur 3 jours (école élémentaire)

LUNDI	MARDI	MERCREDI
	8h-8h45 : petit-déjeuner	8h-8h45 : petit-déjeuner
Arrivée et installation	9h-10h20	9h-10h20
Jeu de découverte du site (en fonction de votre horaire d'arrivée)	Activité* 10h40-12h	Activité* 10h40-12h
12h15 : Repas	12h15 : Repas	12h15 : Repas
14h à 15h20	14h à 15h20	14h à 15h20
Activité*	Activité*	Activité*
15h30 : Goûter	15h30 : Goûter	15h30 : Goûter
16h à 17h20	16h à 17h20	
Je découvre, j'approfondis Activités proposées par l'équipe Loup-Garou au choix des enfants	Je découvre, j'approfondis Activités proposées par l'équipe Loup-Garou au choix des enfants	Départ 16h
19h : Repas	19h : Repas	
20h : Veillée en option	20h : Veillée en option	

VEILLÉES

- **Contes** : histoires et légendes d'autrefois s'inspirant du lieu et des personnes du Loup-Garou
- **Match d'improvisation** : créer une nouvelle forme de jeu théâtral
- **Balade crépusculaire** : appréhender les bruits et découvrir la vie animale en début de soirée (de septembre à mi-octobre et de mars à mi-avril)

* Les temps d'activités ont une durée de 1h20 pour les classes élémentaires et de 1h00 pour les maternelles
* Chaque classe sera divisée en 2, sauf indication contraire

