« LA FERME »

LES CENTRES ARC-EN-CIEL ASBL

Catalogue d'activités

Des séjours pédagogiques pour l'enseignement fondamental & secondaire.

Table des matières

Table des matières *2*

Introduction *5*

Légende *6*

Activités d'accueil et de débriefing. *7*

Les animations *8*

Mini-Ferme *9*

Aménagement du poulailler 9

Soin des animaux 10

Côté jardin *11*

Animation potager 11

Fabrication de jardinières 12

Cuisine du potager 13

Vannerie vivante 14

Découverte de la forêt *15*

Randonnée pédestre 15

Faune et flore forestière *16*

Randonnée pédestre 16

Balade sensorielle *17*

Les étangs de Latour *18*

Visite ornitho-nature 18

Postes de nourrissage 19

Météorologie *20*

Station météo 20

L'eau, quel incroyable élément ! *21*

Le parcours de l'eau (Visite) 21

Le cycle de l'eau 22

Défi math *23*

Les petites bêtes, c'est chouette ! *24*

Chasse aux insectes 24

L'hôtel à insectes 25

Contes et légendes *26*

Balade contée 26

Jeu de piste 27

Artistes en herbe *28*

Peinture aux encres naturelles 28

Peinture tempéra (aux œufs) 29

Dessin au fusain d'après nature 30

Sculpture en terre et engobes naturelles 31

Land art & art éphémère 32

Batik 33

Tie & dye 34

Les énergies renouvelables, Késako ? *35*

Rallye Chaleur 35

La Conquête du feu 36

Citoyenneté et Actualité *37*

Cosmétiques naturelles 37

Dégustation de produits locaux 38

Jeu de rôle : La Migration 39

GéoGaume *40*

Orientation en forêt 40

Parcours Histoire de Gaume *41*

Musée de Latour 41

Musées de la région 42

Les activités en gestion libre *43*

Jeux en bois géants 44

Golf fermier 44

Ludothèque et bédéthèque 45

Projection d'un film 45

Parcours sensoriel 45

Malle sportive 46

Boum 46

L'équipe *47*

L'infrastructure ***48***

Les tarifs ***53***

Le règlement des encadrants ***54***

Introduction

Le centre Arc-en-Ciel « La Ferme » est un C.R.H. (Centre de Rencontres et d'Hébergement) qui participe au **développement de la personnalité** des enfants et des jeunes. Il offre la possibilité à tous d'accroitre les loisirs actifs, éducatifs, et participatifs par la mise à la disposition, à prix démocratique, d'un lieu d'hébergement à destination des jeunes issus principalement de milieu populaire.

Les activités que nous proposons aux écoles sont directement en lien avec les **socles des compétences** de l'enseignement et adaptées aux compétences des programmes scolaires du primaire et secondaire. Les compétences renseignées dans les descriptifs d'activités sont des indications quant à la manière dont les activités sont animées. Il s'agit de cibler les objectifs liés à l'activité et ne s'agit en aucun cas de leçons.

Nous accompagnons les écoles dans la **création de séjours « à la carte »** en fonction de leurs envies, de leurs besoins, de leurs projets scolaires.

Réservations :
Etienne Lalot, Gestionnaire du Centre « La Ferme »
Mail : depaysement@arc-en-ciel.be
Tél : 063.58.19.31

Légende

Certaines **animations** sont **saisonnières**, repérez-vous aux logos des saisons pour savoir quand elles peuvent être proposées. Attention, elles dépendent aussi de la météo du jour !

Chaque animation peut être adaptée en fonction du **degré** dans lequel se trouvent les élèves : repérez-vous aux logos pour savoir si l'animation correspond à l'âge de vos élèves.

Fondamental

Secondaire

Activités d'accueil et de débriefing.

L'activité d'accueil consiste en une **présentation de l'équipe** permanente d'Arc-en-ciel, de l'ASBL, de sa mission, de ses projets et de son public… Lors de ce premier moment d'échange, nous prévoyons quelques **jeux de type « Ice breaker »** pour faire connaissance et **créer une dynamique de groupe positive**.

Nous proposons également d'élaborer une **charte participative** afin de mettre tout en place pour que votre séjour chez nous se passe dans les meilleures conditions.

Lorsque le public est plus âgé, nous pouvons proposer une mise en projet avec les jeunes accueillis. Cela nous permet d'aborder les missions de notre ASBL, ses projets, son public, les possibilités d'actions sur le terrain (récoltes, différentes opérations ciblées…). Nous avons créé un jeu de rôle miniature (10/15minutes) intitulé : « Un pas en avant ! » permettant de mieux comprendre nos missions d'aide à l'enfance défavorisée et de facilitation à l'accès aux loisirs.

Note :
L'activité d'accueil est **gratuite** et non obligatoire.

Lors de chaque séjour, nous aimons prendre le temps de **débriefer** avec les élèves et les professeurs en fin de journée ; de manière à pouvoir s'**adapter** au mieux aux attentes et besoins de chacun. Nous proposons donc différents types d'évaluations didactiques aux élèves de manière journalière (5-10 minutes).

En ce qui concerne les professeurs, un moment d'**échange** informel est prévu pour revenir sur la journée passée et adapter la suivante si nécessaire.

En fin de séjour, nous proposons un débriefing didactique global (de 30 minutes à 1 heure) pour permettre à chaque jeune et professeur de **s'exprimer sur ce qu'il a vécu, appris, ressenti**. Nous aimons connaître l'avis du public que nous accueillons afin d'améliorer la qualité de notre accueil et de nos animations.

Note :
Les activités de débriefing sont **gratuites** et non obligatoires.

Les animations

Mini-ferme

Côté jardin

Découverte de la forêt / Faune et flore forestière

Balade sensorielle

Les étangs de Latour

Météorologie

L'eau quel incroyable élément !

Défi Math

Les petites bêtes, c'est chouette !

Contes et légendes

Artistes en Herbe

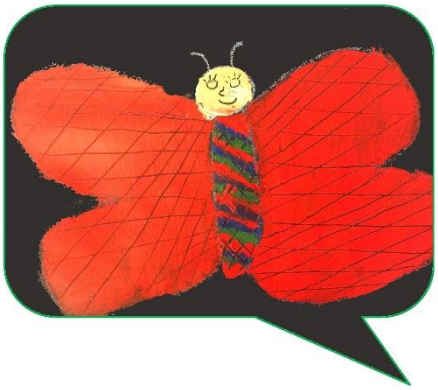
Les énergies renouvelables, Késako ?

Citoyenneté & Actualité

Géo Gaume

Parcours « Histoire de Gaume »

Activités en gestion libres



Note :
Le détail de ces activités se trouve dans les pages suivantes…

Mini-Ferme

Aménagement de la mini-ferme

Tous les cycles

Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 1 ou 2 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupes de maximum 12 élèves.

En quelques mots : Afin de faire de notre mini-ferme un espace agréable et didactique, nous proposons aux jeunes de participer à l'aménagement de celui-ci. Nous proposons, entre autre, de créer de nouveaux rateliers, des silos à grains « fait maison », le tout à partir de matériaux de récupération. Les idées des élèves à ce sujet sont évidemment les bienvenues ! Le but étant de leur permettre d'être acteurs de leur projet.

Objectifs : Aménager la mini-ferme permettra aux jeunes de se familiariser à l'usage de matériaux de récupération, de découvrir comment utiliser les outils et machines nécessaires, etc. C'est aussi l'occasion de se questionner sur les habitudes de consommations propres à chacun (œufs, viande, etc.) et de sensibiliser au bien-être animal.

Compétences abordées :

- Mathématiques : 3.1.3. Les nombres : Calculer. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées. 3.2.2. Les solides et figures : Reconnaitre, comparer, construire, exprimer. Tracer des figures simples.
- Education par la technologie : Observer : Identifier. Repérer les critères spécifiques dans l'énoncé de la situation-problème en vue de sa résolution.

Emettre des hypothèses : Planifier. Formaliser des essais, Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable à partir de critères définis.
Réaliser : Modéliser la situation : Effectuer un dessin à main levée pour formaliser la réalisation.
Manipuler : Réaliser les opérations nécessaires dans un ordre adéquat pour aboutir à l'objectif fixé ; Utiliser des outils, des matériaux et des équipements ; Organiser son espace de travail en fonction de la tâche à réaliser ; Respecter les normes de sécurité et d'hygiène.
Réguler : Vérifier le résultat obtenu, son adéquation avec les critères de départ, etc.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté : 4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres. 10.2. Coopérer.

Mini-Ferme

Soin des animaux

Tous les cycles

Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 1 (facultatif).

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupes de maximum 12 élèves.

En quelques mots : Grâce à des panneaux didactiques et avec l'aide de l'animateur, les élèves observeront les lieux de vie des animaux ; ils apprendront à prendre soin d'eux, à les nourrir correctement et à entretenir leurs habitats. Cette activité permet de participer à la vie du Centre et à la gestion de la mini-ferme. Entre autre, les jeunes seront responsables de la gestion de l'eau des différents parcs (chèvres, poneys, lapins, volailles) ainsi que de la nourriture à apporter aux animaux qui ne broutent pas (lapins et volailles). Ils ramasseront les œufs et inscriront la date du ramassage sur les coquilles.

Objectifs : Permettre aux élèves de découvrir les animaux de notre Centre, leurs habitats et leur mode de vie. C'est aussi l'occasion de se questionner sur les habitudes de consommations propres à chacun (œufs, viande, etc.) et de sensibiliser au bien-être animal.

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

Récolter des informations par la recherche expérimentale, l'observation et la mesure.
C11. Repérer et noter correctement une information issue d'un schéma, d'un croquis, d'une photo ou d'un document audio-visuel.
C17 : Réinvestir dans d'autres situations les connaissances acquises.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.
6.3. Reconnaitre la diversité des cultures et des convictions.
10.2. Coopérer.
10.3. Assurer des responsabilités individuelles et collectives.

Note : Cette activité peut être proposée (dans une version simplifiée) chaque matin avec quelques volontaires (Maximum 7 élèves) durant le temps libre après le déjeuner ou encore en fin de journée (vers 16h).

Côté jardin

Animation potager

Tous les cycles | Printemps | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanent(s) Arc-en-Ciel : 1 ou 2 ; Encadrant : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : Désherber, bêcher, semer, repiquer, arroser, récolter… tant de manières de participer au potager partagé. Les jeunes sèment pour les groupes suivants et récoltent ce que les précédents ont semé. Ils sont invités à sentir et goûter des éléments du potager en fonction des saisons et de la productivité du jardin. Cette activité est basée sur le respect de l'environnement et du développement durable. C'est aussi le moment parfait pour observer et expérimenter : de la graine à la plante, les outils du potager, le compostage, la chaine alimentaire ; autant de notions à (re)découvrir à travers cette animation.

Objectifs : Découvrir la composition de notre potager, la manière de l'entretenir, les astuces pour cultiver les différentes variétés présentes dans celui-ci. Inviter les élèves à se questionner sur leurs habitudes de consommation, promouvoir une autre consommation, plus durable, plus solidaire. Collaborer et coopérer pour atteindre un but commun.

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

Repérer des personnes ressources, les interroger et garder des traces des réponses obtenues.
C11. Repérer et noter correctement une information issue d'un schéma, d'un croquis, d'une photo ou d'un document audio-visuel.
1.3.3. Relations alimentaires : chaîne alimentaire, flux de matière entre producteurs, consommateurs et décomposeurs.
4.2. Le sol.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

5.2. Elargir sa perspective.
6.3. Reconnaître la diversité des cultures et des convictions.
10.2. Coopérer.
10.4. Imaginer une société/un monde meilleur.

Côté jardin

Fabrication de jardinières

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Printemps | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : En suivant un mode d'emploi, les élèves seront amenés à construire une jardinière en palettes de récupération. Ils manieront les outils nécessaires (marteau, pied-de-biche, pinces, agrafeuse à bois, peinture, bâche, terreau, etc.) et découvriront comment les utiliser. Les élèves seront amenés à s'entraider et à collaborer en petits groupes afin de réaliser leur jardinière. Ils fixeront celle-ci dans notre potager ou l'emporteront dans l'enceinte de votre école. Ils sèmeront ou planteront ensuite des graines/bulbes ou autres à l'intérieur de celle-ci. Une chouette activité manuelle pour participer au développement du potager partagé de notre Centre !

Objectifs : Apprendre à manipuler de petits outils, collaborer et coopérer pour atteindre un but commun (ici la réalisation d'une jardinière en palettes), mesurer, lire un mode d'emploi.

Compétences abordées :

- Mathématiques : 3.2.2. Les solides et figures : Construire des figures et solides simples avec du matériel varié ; Tracer des figures simples.
- Education par la technologie :

Réaliser : utiliser des outils, des matériaux et des équipements ; organiser son espace de travail en fonction de la tâche à réaliser ; respecter les normes de sécurité et d'hygiène.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :
  10.2. Coopérer.

Côté jardin

Cuisine du potager

Tous les cycles | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : En fonction des saisons et de la productivité de notre potager, vos élèves seront amenés à cueillir, récolter, nettoyer et préparer les légumes et fruits afin de préparer un goûter, un apéritif, une soupe ou encore un repas en entier ! Autant de possibilités qui s'offrent à eux au fil des saisons. C'est aussi l'occasion de se questionner quant à la pyramide alimentaire et à la chaine alimentaire.

Objectifs : Découvrir la composition de notre potager, la manière de récolter les aliments au fil des saisons, etc. Inviter les élèves à se questionner sur leurs habitudes de consommation (pyramide alimentaire et chaine alimentaire), promouvoir une autre consommation, plus durable, plus solidaire. Collaborer et coopérer pour atteindre un but commun (ici la réalisation d'un plat pour tous).

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

1.3.3. Relations alimentaires : chaîne alimentaire, flux de matière entre producteurs, consommateurs et décomposeurs.
4.2. Le sol.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

5.2. Elargir sa perspective.
6.3. Reconnaître la diversité des cultures et des convictions.
10.2. Collaborer.
10.4. Imaginer une société/un monde meilleur.

Côté jardin

Vannerie vivante

Tous les cycles

Printemps

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 2.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : Créer une cabane, une clôture ou sculpture végétale demande un certain savoir-faire. Tailler les perches de saule, les trier, creuser une tranchée pour préparer le sol, placer le saule, nouer les brins, … Vos élèves découvriront cette technique particulière à travers la réalisation d'un projet commun.

Objectifs : Découvrir une technique naturelle de construction dans le but de créer une installation vivante qui évoluera au fil des saisons et des années. Collaborer et coopérer pour atteindre un but commun (ici la réalisation d'un aménagement commun).

Compétences abordées :

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

10.2. Collaborer.

- Education par la technologie :

Réaliser : utiliser des outils, des matériaux et des équipements ; organiser son espace de travail en fonction de la tâche à réaliser ; respecter les normes de sécurité et d'hygiène.
Réguler : Identifier des erreurs et apporter des corrections ou améliorations éventuelles.

- Education artistique :

4.3. Acquérir des modes d'expression et techniques d'exécution ; Organiser, transformer, créer.

Découverte de la forêt

Randonnée pédestre

Cycle 1 F | Cycle 2 F | Cycle 3 F | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanent(s) AEC : 1 ou 2 ; Encadrants : 2.

Modalité de participation : Cette balade peut se faire en grand groupe d'une classe. Nous pouvons proposer une journée complète avec pique-nique et orientation en forêt en couplant cette activité à l'animation d'orientation (voir animation « Géo Gaume »). La distance de la randonnée est à déterminer ensemble. Cette animation peut nécessiter un transport en car vers la forêt.

En quelques mots : Se promener le long du sentier des songes « Entre aspérule et grume » ou sur le sentier des fées, la balade peut aller jusqu'à 7 km. Des sculptures en matériaux naturels ponctuent le trajet tout autour du « rocher des fées » et des 7 points d'eau de la vallée des Zigomars. Lors de la balade, quoi de plus naturel que de se questionner sur les arbres que l'on rencontre (espèces, formes, tailles, fruits, couleurs…), de découvrir comment évolue un arbre au court de sa vie et des saisons, de repérer les utilisations courantes des arbres (bois, papier, feu, menuiserie…etc). L'occasion de devenir incollable sur la forêt et la faune et flore qui composent la forêt !

Objectifs : Ecouter la nature, prendre conscience de notre environnement, se dépasser, faire du sport en nature, découvrir les caractéristiques d'un arbre selon son espèce (classification etc.) et au fil des saisons, approfondir les connaissances des élèves en ce qui concerne la forêt en général (faune et flore).

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

C6. Recueillir des informations par des observations qualitatives en utilisant ses cinq sens et par des observations quantitatives.
1.1.1. Les êtres vivants sont organisés (biotope).
5. Gestion, conservation et protection des ressources ; utilisation des ressources ; épuisement, destruction, pollution…

- Education physique :

Endurance.

Faune et flore forestière

Randonnée pédestre

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanent AEC : 1 ou 2 ; Encadrants : 2.

Modalité de participation : Cette balade peut se faire en grand groupe d'une classe. Nous pouvons proposer une journée complète avec pique-nique et orientation en forêt (voir Animation « Géo Gaume » pour l'orientation). La distance de la randonnée est à déterminer ensemble. Cette animation peut nécessiter un transport en car vers la forêt.

En quelques mots : Se promener dans la forêt de la vallée de Rabais pour découvrir la faune et la flore qui la compose. Identifier les différentes espèces présentent tant au niveau des arbres que des animaux de la forêt gaumaise. Lors de la balade, quoi de plus naturel que de se questionner sur les arbres que l'on rencontre (espèces, formes, tailles, fruits, couleurs…), de découvrir comment évolue un arbre au court de sa vie et des saisons, de repérer les utilisations courantes des arbres (bois, papier, feu, menuiserie…etc). L'occasion de devenir incollable sur la forêt et la faune et flore qui composent la forêt !

Objectifs : Ecouter la nature, prendre conscience de notre environnement, se dépasser, faire du sport en nature, découvrir les caractéristiques d'un arbre selon son espèce (classification etc.) et au fil des saisons, approfondir les connaissances des élèves en ce qui concerne la forêt en général (faune et flore).

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

C6. Recueillir des informations par des observations qualitatives en utilisant ses cinq sens et par des observations quantitatives.
1.1.2. Les êtres vivants sont organisés (biotope).
5. Gestion, conservation et protection des ressources ; utilisation des ressources ; épuisement, destruction, pollution…

- Education physique :

Endurance.

Balade sensorielle

Cycle 1 F | Cycle 2 F | Cycle 3 F | Printemps | Été

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves. Elle peut nécessiter un déplacement en car vers la forêt.

En quelques mots : Au fil de la balade, diverses animations de courte de durée sont proposées à vos élèves. A travers celles-ci, les participants sont amenés à se connecter à leurs sens pour découvrir la nature sous un nouvel angle. Marcher pieds nus sur un parcours, écouter le bruit environnant, observer la nature qui nous entoure (couleur, forme, odeurs, ...), goûter des plantes comestibles, reconnaitre un arbres les yeux bandés, réaliser une construction naturelle, etc.

Objectifs : Se connecter à ses 5 sens, découvrir le monde environnant, découvrir la nature.

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

C6. Recueillir des informations par des observations qualitatives en utilisant ses cinq sens et par des observations quantitatives.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.1. Réfléchir sur ses affects et ceux des autres.
4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.

Les étangs de Latour

Visite ornitho-nature

Tous les cycles | Printemps | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 2 ; Guide : 1.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe d'une classe. Elle a lieu aux étangs de Latour, à moins de 300m de notre Centre. Pour permettre un encadrement de meilleure qualité, cette animation peut également être proposée en sous-groupe d'environ 12 élèves.

En automne, il est possible de coupler cette visite avec l'animation « création de nichoirs et mangeoires » (voir page suivante).

En quelques mots : Le site (près de 15 ha) se compose de deux étangs, dont le plus grand sert de bassin écrêteur de la Vire, de friches et d'un bosquet feuillu périphérique. Le site est important pour plusieurs groupes d'invertébrés (en particulier plusieurs espèces protégées et/ou menacées). Les étangs de Latour sont d'une importance majeure comme principale halte migratoire de Lorraine belge pour nombre d'espèces (grèbes, anatidés, ardéidés, laro-limicoles). Le site héberge plusieurs espèces nicheuses rares en Haute Belgique. Les étangs de Latour sont classés Zone Humide d'Intérêt Biologique (ZHIB).

Au fil de la balade, vos élèves découvriront les espèces présentes sur le site des étangs de Latour, tant au niveau des oiseaux que de la nature environnante. Observer les oiseaux de Gaume avec des jumelles, découvrir leurs habitats et modes de vies, apprendre à les repérer à l'aide d'outils didactiques ; observer et repérer les plantes et arbres environnants, les collecter en vue de les comparer, réaliser un herbier… autant de choses possibles lors de cette promenade autour des étangs de Latour.

Nous faisons appel à un guide nature ou un ornithologue professionnel du secteur pour proposer cette animation.

Objectifs : Observation et découverte de l'environnement, sensibilisation au respect de la faune et de la flore, découverte de la nature environnante.

Compétences abordées : ➢ Eveil scientifique :

C5. Observer de manière ciblée, structurée, organisée en fonction de critères préalablement définis.
C12. Comparer et trier les éléments en vue de les classer de manière scientifique.
C13. Réaliser une croquis titré et légendé d'un objet, d'un organe, d'un vivant.
1.1.1. Les êtres vivants sont organisés (biotope).
1.4. Classification : les embranchements.

Les étangs de Latour

Postes de nourrissage

Cycle 1 F | Cycle 2 F | Cycle 3 F | Cycle 1 S | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves. Le groupe classe pouvant être divisé en deux : il est envisageable qu'un groupe s'occupe de réalisation de nichoirs et l'autre groupe de la fabrication de boules de graines, et d'effectuer une tournante ensuite.

Il est possible de coupler cette animation avec l'activité « Visite ornitho-nature » (voir page précédente).

En quelques mots : Fabriquer des nichoirs et des boules de graines pour aider les oiseaux à passer l'hiver, installer un poste d'observation, rien de plus simple ! A travers cette activité, vos élèves découvriront comment créer un nichoir en fonction de l'espèce qu'ils souhaitent héberger ; ils manipuleront les outils nécessaires à la fabrication de nichoirs et découvriront les trucs et astuces pour un installer un poste de nourrissage efficace. Ils pourront également fabriquer des boules de graines pour alimenter celui-ci.

Objectifs : Observation et découverte de l'environnement, sensibilisation au respect de la faune et de la flore, découverte de la nature environnante. Lire un mode d'emploi, chercher des informations dans le matériel didactique mis à disposition, mettre en place un dispositif scientifique d'observation.

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

Investiguer des pistes de recherche : récolter des informations par la recherche expérimentale, l'observation et la mesure ; Imaginer des dispositifs expérimentaux simples et prendre des initiatives.
C5. Observer de manière ciblée, structurée, organisée en fonction de critères préalablement définis.
C6. Recueillir des informations par des observations qualitatives en utilisant ses cinq sens et par des observations quantitatives.
C9. Repérer et noter correctement une information issue d'un écrit à caractère scientifique.
C12. Comparer, trier des éléments en vue de les classer de manière scientifique.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.
9.2. Décider collectivement.
10.2. Coopérer.

Météorologie

Station météo

Tous les cycles

Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 2 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves.

En quelques mots : Découvrir notre station météo : de quoi est-elle composée ? Pourquoi ces instruments ? A quoi servent-ils ? … A partir d'expériences concrètes, vos élèves découvriront l'utilité et l'utilisation des instruments météorologiques de la station.

Relever les mesures, les convertir sous forme de graphiques, compléter et rendre compte de ces relevés et tenir un bulletin météo complet.

A partir d'expériences, vos élèves créeront leurs propres outils météorologiques qu'ils pourront ensuite tester au sein de notre Centre. Ils pourront les emporter avec eux par la suite dans le but de créer une station météo une fois de retour à l'école. De la goutte de pluie à l'océan en passant par la formation des nuages, les changements d'états naturels de l'eau seront mis en avant dans cette activité. Maquettes, panneaux et expériences permettront aux enfants d'en connaitre davantage sur le cycle naturel de l'eau et ses liens avec la météorologie.

A la demande, certains concepts météorologiques et climatologiques pourront être développés par nos soins sous forme d'expériences : créer un nuage, créer un arc-en-ciel, créer de la pluie, …. Autant d'activités ludiques pour s'approprier les notions météorologiques. L'observation directe du ciel sera aussi mise en avant.

Objectifs : Observer et relever des mesures, mettre en place un dispositif scientifique d'observation, réaliser des expériences pour découvrir et comprendre des concepts scientifiques, se familiariser avec des notions de météorologie, construire des outils de mesure…

Compétences abordées :

➢ Eveil scientifique :

C1. Formuler des questions à partir de l'observation d'un phénomène.
C6. Recueillir des informations par des observations qualitatives en utilisant ses cinq sens et par des observations quantitatives.
C7. Utiliser correctement un instrument de mesure.
C8. Exprimer le résultat des mesures en précisant l'unité choisie…
4.1. Les différentes formes d'eau dans l'environnement ; le cycle de l'eau ; caractéristiques d'un bulletin météorologique.

➢ Eveil historique et géographique :

2.3.2. Lire un graphique, un tableau de données.
3.1.1. Utiliser des repères de temps.

L'eau, quel incroyable élément !

Le parcours de l'eau (Visite)

Tous les cycles

Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves et nécessite un déplacement en car.

En quelques mots : Tout au long du parcours (environ 3 kilomètres), vos élèves seront amenés à découvrir les éléments remarquables du circuit de l'eau dans le village de Châtillon ; tels que bacs-abreuvoirs, pompes-abreuvoirs, lavoirs, fontaines ainsi que la source du Ton. Ceux-ci sont numérotés et un dépliant explicatif est disponible.

La balade peut également être combinée avec le parcours des lavoirs dans le village voisin (environ 4,5 kilomètres à Saint-Léger) en fonction de la demande.

Lors de cette visite, vos élèves seront amenés à se questionner sur le parcours de l'eau et à découvrir les éléments liés au patrimoine de la région.

Objectifs : Découvrir le voyage d'une goutte d'eau, maîtriser ses différents états, aborder la notion de traitement des eaux, découvrir le patrimoine lié à l'eau…

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

4.1. Les différentes formes d'eau dans l'environnement ; le cycle de l'eau ; caractéristiques d'un bulletin météorologique.

- Eveil historique et géographique :

3.1.2. Lire une trace du passé.
3.2.4. La nature d'une trace du passe (monument).

L'eau, quel incroyable élément !

Le cycle de l'eau

Cycle 1 F | Cycle 2 F | Cycle 3 F | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanent(s) Arc-en-Ciel : 1 ou 2; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves. Pour permettre un encadrement de meilleure qualité, cette animation peut également être proposée en sous-groupe d'environ 12 élèves.

En quelques mots : Cette animation vise à la compréhension du cycle de l'eau. Au fil des expériences, les élèves s'approprieront les différents états de l'eau et les processus qui lui permettent de passer d'un état à l'autre.

Grâce à notre accès direct à la Vire (rivière au fond de la prairie), vos élèves réaliseront des tests pour vérifier la qualité de l'eau ; ils découvriront les paramètres physiques de l'eau de la rivière (PH, température, profondeur, etc).

L'occasion aussi d'aborder la notion de traitement des eaux et de l'aspect précieux de celle-ci.

Objectifs : Découvrir le voyage d'une goutte d'eau, maîtriser ses différents états, aborder la notion de traitement des eaux, expérimenter pour mieux comprendre un concept, effectuer des relevés scientifiques…

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

4.1. Les différentes formes d'eau dans l'environnement ; le cycle de l'eau ; caractéristiques d'un bulletin météorologique.
C1. Formuler des questions à partir de l'observation d'un phénomène.
C4. Imaginer des dispositifs expérimentaux simples et prendre des initiatives.
C5. Observer de manière ciblée, structurée, organisée en fonction de critères préalablement définis.
C6. Recueillir des informations par des observations qualitatives en utilisant ses cinq sens et par des observations quantitatives.

Défi math

Cycle 1 F | Cycle 2 F | Cycle 3 F | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 2 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves qui seront séparés en sous-groupes tout au long de l'activité.

En quelques mots : Formes géométriques, périmètres, aires, intervalles, suites logiques, tableaux à double entrées, étalons conventionnels et non-conventionnels, quantités, abaques, graphiques… Autant de notions abordées à travers des applications concrètes. Que ce soit dans le potager, dans la cuisine ou encore à travers des jeux géants, vos élèves mettront en application ces différents concepts mathématiques de manière ludique et vivante. Mesurer des grandeurs, calculer des surfaces ou des volumes, utiliser différents outils de mesure (longueurs, quantités, etc.). N'hésitez pas à nous faire part de ce que vous aborder en classe de manière à adapter cette animation !

Objectifs : Vivre et expérimenter des concepts mathématiques de manière vivante.

Compétences abordées :

- Mathématiques :

3.1. Les nombres.
3.1.3. Calculer : Estimer avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat.
3.2.2. Solides et figures : reconnaître, comparer, construire et exprimer.
3.2.3. Solides et figures : Dégager des régularités, des propriétés, argumenter.
3.3.1. Les grandeurs : Comparer, mesurer (étalons, mesurage, estimer).

Note : Cette activité peut être adaptée en fonction de la demande des instituteurs.

Les petites bêtes, c'est chouette !

Chasse aux insectes

Cycle 1 F | Cycle 2 F | Cycle 3 F | Printemps | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves.

Elle peut est suivie de l'animation « Hôtel à insecte » (voir page suivante).

En quelques mots : L'activité commence par une brève explication liée à l'utilisation des outils mis à disposition pour partir à la chasse aux insectes (boites-loupes, pinceaux, aspire-insecte, etc.). Ensuite, vos élèves seront amenés à partir à la chasse aux insectes. L'occasion d'observer leurs lieux de vie, de les répertorier et de les comparer. Une fois la chasse terminée, il sera alors temps d'observer de plus près les minuscules, de définir des critères de classification, de les repérer dans une clé de classification ou encore dans les livres ; et de dresser une carte d'identité des insectes rencontrés. Ensuite, diverses animations de courte durée peuvent être proposées pour permettre à vos élèves de se glisser dans la peau d'un insecte. Les élèves seront alors amenés à se questionner sur leur perception de ces bestioles avant et après l'activité.

Objectifs : Découvrir les insectes de notre région, leur utilité, pourquoi nous devons les protéger…Observer et définir des critères de classification, se servir d'une clé de détermination, chercher de l'information dans des livres.

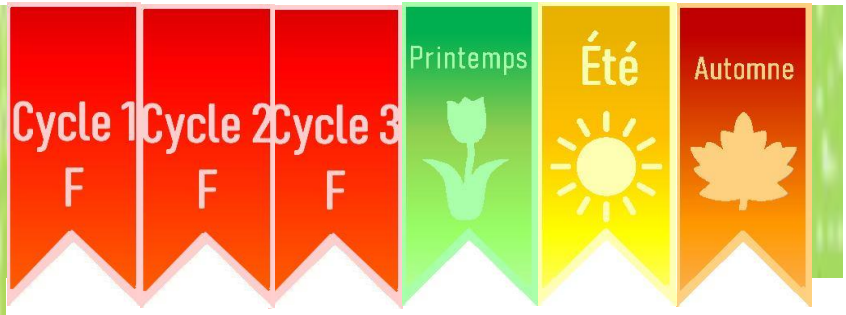
Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

Imaginer des dispositifs expérimentaux simples et prendre des initiatives.
C5. Observer de manière ciblée, structurée, organisée en fonction de critères préalablement définis.
C9. Repérer et noter correctement une information issue d'un écrit à caractère scientifique.
C12. Comparer, trier des éléments en vue de les classer de manière scientifique.
1.4. Classification : embranchements, les classes de vertébrés.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté : 10.2. Coopérer.

Les petites bêtes, c'est chouette !



L'hôtel à insectes

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 2.
Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves. Pour permettre un encadrement de meilleure qualité, cette animation peut également être proposée en sous-groupe d'environ 12 élèves.

Cette activité peut être couplée à l'activité « Chasse aux insectes » pour plus de sens (voir page précédente).

En quelques mots : Découvrir à quoi servent les hôtels à insectes, de quoi sont-ils composés ? Quelles espèces peut-on accueillir au sein de ceux-ci ? Cette animation permettra à vos élèves de construire un hôtel à insecte qu'ils pourront ensuite ramener à l'école. L'occasion de créer un poste d'observation et de recenser les insectes venant s'y réfugier.

Objectifs : Découvrir les insectes de notre région, leur utilité, pourquoi nous devons les protéger…Observer et définir des critères de classification, se servir d'une clé de détermination, chercher de l'information dans des livres, fabriquer un dispositif d'observation et un refuge pour les insectes.

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

Imaginer des dispositifs expérimentaux simples et prendre des initiatives.
C5. Observer de manière ciblée, structurée, organisée en fonction de critères préalablement définis.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

10.2. Coopérer.

- Mathématiques :

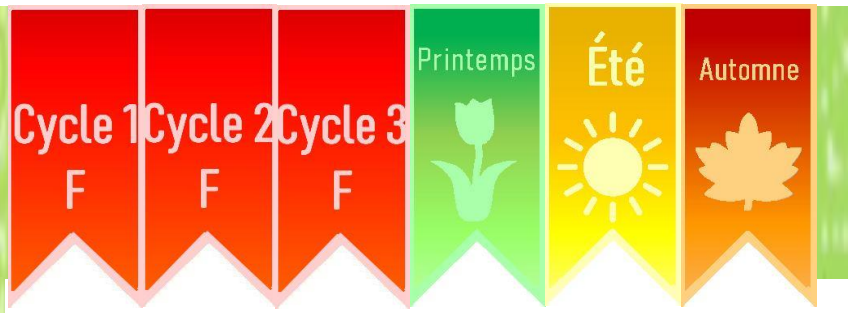
3.2.2. Solides et figures : construire des figures et des solides simples avec du matériel varié, tracer des figures simples.

- Education à la technologie :

Réaliser : effectuer un dessin à main levée pour formaliser la réalisation.
Manipuler : réaliser les opérations nécessaires dans un ordre adéquat pour aboutir à l'objectif fixé ; utiliser des outils, des matériaux et des équipements ; respecter des normes de sécurité et d'hygiène.

Contes et légendes

Balade contée



Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 2, Guide : 1.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves et nécessite un transport en car vers la forêt.

En quelques mots : Se promener dans le sentier des songes « Entre aspérule et grume » ou dans le sentier des fées, la ballade peut aller jusqu'à 7 km. Des sculptures en matériaux naturels ponctuent le trajet tout autour du légendaire trou des fées et des 7 étangs à l'eau claire et pure dans la vallée des Zigomars. Au fil de la balade, vos élèves se laisseront emporter dans les mondes magiques des histoires contées. Rien de tel que de laisser place à l'imaginaire dans cet endroit magique !

Objectifs : Faire appel à l'imaginaire, découvrir des contes et légendes de la région.

Compétences abordées :

- Français :

Lire : Elaborer des significations : Distinguer Réel et imaginaire ; vraisemblable et invraisemblable, vrai et faux.

Réagir à des documents écrits, sonores, visuels…en exprimant une opinion personnelle et en la justifiant d'une manière cohérente.

Contes et légendes

Jeu de piste

Cycle 1 F | Cycle 2 F | Cycle 3 F | Printemps | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 4 ; Encadrants : 3.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves et nécessite un transport en car vers la forêt.

Ce jeu peut également être combiné avec l'activité « Orientation en forêt » pour une durée d'une journée de grand jeu au pays des sorcières.

En quelques mots : Suivez la piste indiquée par la sorcière malade afin de récolter les ingrédients qui pourront la sauver. Pour l'aider, il faudra se rendre à différents postes afin d'obtenir des indices. Vous y rencontrerez les habitants de la forêt magique. Attention, de nombreux défis nature vous attendent pour valider les postes.

Au programme donc : défis nature, orientation, et imaginaire à gogo !

Objectifs : Faire appel à l'imaginaire, découvrir la nature environnante, coopérer.

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

C6. Recueillir des informations par des observations qualitatives en utilisant ses cinq sens et par des observations quantitatives.

- Eveil historique et géographique :

2.3.2. Lire un plan, une carte.
4.1.1. Utiliser des repères spatiaux, des représentations de l'espace.
4.1.2. Localiser un lieu, un espace : situer, orienter.
4.1.3. Lire un paysage, une image géographique.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

10.2. Coopérer.

Artistes en herbe

Peinture aux encres naturelles

Tous les cycles | Printemps | Été

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : L'activité débute par la cueillette de différents éléments du potager et de la prairie (feuilles, fleurs, fruits, légumes…). Via une technique simple, les élèves fabriqueront des encres naturelles en préparant des « infusions » à partir des éléments récoltés. On peut par exemple préparer du brou de noix, de l'encre de pissenlit, de cassis, de betterave, de choux, d'épinards, etc. Les élèves pourront ensuite les utiliser pour mettre en couleur leur croquis réalisé au crayon dans la nature (cela peut se faire dans la prairie du Centre ou sur le site des étangs de Latour). Cette technique de peinture permet des productions toutes en nuances. Les œuvres ressemblent alors à des aquarelles anciennes de par leurs couleurs brunâtres et lavées.

Objectifs : Découvrir une technique plastique, découvrir une méthode de fabrication naturelle, observer le paysage, réaliser un dessin d'après nature.

Compétences abordées :

- Education artistique :

4.1. Situer un objet dans un espace donné.
4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique.
Acquérir des modes d'expression et techniques d'exécution ; Organiser, transformer, créer.
Adapter sa production au format.
Réaliser des mélanges de couleurs.
Représenter des personnages, des objets, des animaux, des paysages.
Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.

Artistes en herbe

Peinture tempéra (aux œufs)

Tous les cycles

Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : L'activité débute par le ramassage des œufs dans notre poulailler. A partir des jaunes d'œufs et de pigments naturels, les élèves découvriront comment préparer de la peinture Tempera. Une fois la préparation terminée, ils seront amenés à faire appel à leur imaginaire pour réaliser une production de leur choix. Ils effectueront alors une mise en couleur avec la peinture préparée. Une technique originale aux couleurs éclatantes !

Objectifs : Découvrir une technique plastique, découvrir une méthode de fabrication naturelle, développer sa créativité, s'exprimer via un vecteur artistique.

Compétences abordées :

- Education artistique :

4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique.
Acquérir des modes d'expression et techniques d'exécution ; Organiser, transformer, créer.
Choisir ses outils.
Adapter sa production au format.
Réaliser des mélanges de couleurs.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.

Artistes en herbe

Dessin au fusain d'après nature

Tous les cycles | Printemps | Été

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : L'activité se déroule dans la nature environnante (cela peut se faire dans la prairie du Centre ou sur le site des étangs de Latour). Les élèves seront amenés à découvrir la technique du dessin au fusain pour réaliser un croquis d'après nature. Ils seront libres de choisir l'endroit qu'ils souhaitent dessiner, l'idée étant de prendre le temps assis dans l'herbe !

Objectifs : Découvrir une technique plastique, développer sa créativité, s'exprimer via un vecteur artistique, observer le paysage, réaliser un dessin d'après nature.

Compétences abordées :

- Education artistique :

4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique.
Acquérir des modes d'expression et techniques d'exécution ; Organiser, transformer, créer.
Représenter en deux dimensions des objets.
Organiser un espace en composant des éléments et en respectant les règles d'équilibre (fond, forme, couleurs, mouvement…).
Adapter sa production au format.
Représenter des personnages, des objets, des animaux, des paysages.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.

- Eveil historique et géographique :

4.1.3. Lire un paysage, une image géographique.
4.2.1. Les composantes d'un paysage : identifier.

Artistes en herbe

Sculpture en terre et engobes naturelles

Tous les cycles | Printemps | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrants : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : Cette activité vise à expérimenter le modelage d'une terre d'argile naturelle. Vos élèves découvriront les trucs et astuces liés au modelage de cette terre. Ils réaliseront ensuite une mise en couleur à l'engobe naturelle (terre + pigments naturels) et cuiront leur production sous un feu de camp (si la météo le permet). Cette cuisson tout à fait aléatoire donne aux œuvres leur solidité mais aussi leur cachet. En effet, les pigments changent parfois de couleur avec la chaleur et les fumées colorent elles aussi les productions.

Cette activité nécessite un temps de séchage (une nuit) et 30 min de préparation du feu si la cuisson primitive a lieu. Cette étape doit être réalisée durant un temps libre avec quelques volontaires.

Objectifs : Développer sa créativité, découvrir une technique plastique, créer avec des éléments naturels, s'exprimer via un vecteur artistique.

Compétences abordées :

- Education artistique :

4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique. Acquérir des modes d'expression et techniques d'exécution ; Organiser, transformer, créer.

Choisir ses outils.

Associer des éléments pour créer des volumes.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.

Artistes en herbe

Land art & art éphémère

Tous les cycles | Printemps | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : L'activité débute par la cueillette ou le ramassage de différents éléments naturels présents sur le site du Centre. Ensuite, les élèves sont amenés à élaborer un plan dans le but de créer une installation naturelle commune. Ils disposent alors les éléments récoltés à leur gré de manière à former une œuvre naturelle éphémère ou non, qui sera immortalisée par des photographies.

Objectifs : Découvrir une technique plastique, découvrir une méthode de fabrication naturelle, collaborer, Développer la créativité, s'exprimer via un vecteur artistique.

Compétences abordées :

- Education artistique :

4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique.
Acquérir des modes d'expression et techniques d'exécution ; Organiser, transformer, créer.
Choisir ses outils.
Associer des éléments pour créer des volumes.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.

10.2. Coopérer.

Artistes en herbe

Batik

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

Cette animation se déroule en plusieurs phases à raison d'une heure par jour étalés sur 2 ou 3 jours car elle nécessite des temps de séchage.

En quelques mots : Décorer une housse de coussin, un foulard ou encore une toile, autant de choses possibles via cette technique plastique issue d'Afrique et d'Asie visant à colorer des tissus avec de jolis motifs. A l'aide de cire chaude, les élèves protègeront successivement certaines zones de leur tissu, puis le tremperont dans différents bains de teinture, du plus clair au plus foncé. Ils répéteront le processus jusqu'à l'obtention du résultat final souhaité puis enlèveront la cire restante à l'aide d'un fer à repasser ou d'eau bouillante.

Objectifs : Découvrir une technique plastique, découvrir une méthode de fabrication naturelle, Développer la créativité, s'exprimer via un vecteur artistique.

Compétences abordées :

- Education artistique :

4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique.
Acquérir des modes d'expression et techniques d'exécution ; Organiser, transformer, créer.
Choisir ses outils.
Composer des harmonies.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.

Artistes en herbe

Tie & dye

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant: 1.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves.

En quelques mots : Teindre un t-shirt, une housse de coussin ou un foulard via la technique de Tie & dye, un jeu d'enfant ! Vos élèves seront amenés à découvrir les différentes manières de plier le tissu pour réaliser des impressions uniques. Après avoir testé différentes méthodes, ils laisseront libre court à leurs envies pour réaliser une production qu'ils emporteront avec eux.

Cette activité peut se faire également avec des encres naturelles que l'on peut réaliser avec les élèves (en fonction de la saison à laquelle on se trouve (voir animation « peinture aux encres naturelles »)).

Objectifs : Découvrir une technique plastique, découvrir une méthode de fabrication naturelle, Développer la créativité, s'exprimer via un vecteur artistique.

Compétences abordées :

- Education artistique :

4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique.
Acquérir des modes d'expression et techniques d'exécution ; Organiser, transformer, créer.
Choisir ses outils.
Composer des harmonies.

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres.

Les énergies renouvelables, Késako ?

Rallye chaleur

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 2 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Pour permettre un encadrement de qualité, cette animation est proposée en sous-groupe de maximum 12 élèves, qui seront séparés en deux groupes tournants d'un atelier à l'autre.

En quelques mots : Du radiateur aux puits de pétrole, ce jeu de piste amènera les élèves à remonter physiquement les réseaux d'approvisionnement énergétiques. Vos élèves découvriront le fonctionnement d'une chaudière à mazout, ils aborderont l'histoire du pétrole dans le temps, ils réaliseront des expériences et seront amenés à se questionner sur la consommation d'énergie.

Ils se questionneront sur la définition de l'énergie à travers les différents postes, sur ses différentes sources, sur la manière de la produire ainsi que ses avantages et inconvénients.

Objectifs : Découvrir le circuit du pétrole jusqu'à nos radiateurs, favoriser une attitude plus responsable vis-à-vis de l'énergie, être conscient de l'aspect précieux de l'énergie et être plus réceptif à l'idée de consommer moins ou mieux.

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

C1. Faire émerger une énigme à résoudre : Formuler des questions à partir de l'observation d'un phénomène, d'une information médiatisée, d'un évènement fortuit…pour préciser une énigme à résoudre.
C5. Investiguer des pistes de recherche : concevoir ou adapter une procédure expérimentale pour analyser la situation en regard de l'énigme ; observer de manière ciblée, structurée, organisée en fonction de critères préalablement définis.
2.1. L'énergie : Les principales sources d'énergie, les différentes formes d'énergie, transformation d'une forme d'énergie en une autre, quelques formes de stockage de l'énergie.
2.5. L'énergie : la chaleur : transfert de chaleur dans les différents états de la matière, transformation d'énergie.
5. Les hommes et l'environnement : gestion, conservation et protection des ressources ; utilisation des ressources ; épuisement, destruction, pollution…

Les énergies renouvelables, Késako ?

La conquête du feu

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Printemps | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 2 ; Encadrants : 4.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves. Les élèves seront séparés en différentes équipes pour la première partie du jeu. Ils seront ensuite réunis autour du feu à la fin du jeu pour partager un moment de débriefing et de convivialité.

En quelques mots : Cette activité vise à (re)découvrir certains aspects fondamentaux de la problématique de l'énergie, tels que la transformation d'une énergie primaire en énergie utile ; ou encore la problématique liée à la « non renouvelabilité » de certaines ressources. Les participants mettent en place des processus énergétiques simples (bois-feu-chaleur) dans le but de répondre à des besoins primaires : avoir chaud, manger cuit, éloigner les prédateurs. Cette animation se déroule sous la forme d'un grand jeu à camps. Une fois que les différentes équipes ont réussi à répondre aux besoins primaires et ont par conséquent créé des processus énergétiques, on rassemble tout le monde autour du plus beau feu. C'est alors qu'on propose aux élèves de se questionner et de débriefer sur ce qu'ils ont expérimenté. C'est également le moment de partager un moment convivial autour du feu en mangeant tous ensemble.

Objectifs : Expérimenter la logique d'une chaine de conversion énergétique, poser les bases d'une utilisation rationnelle de l'énergie, se questionner sur sa consommation énergétique et en détecter les points forts et faibles, collaborer.

Compétences abordées :

- Eveil scientifique :

2.5. L'énergie : la chaleur : transfert de chaleur dans les différents états de la matière, transformation d'énergie.
5. Les hommes et l'environnement : gestion, conservation et protection des ressources ; utilisation des ressources ; épuisement, destruction, pollution…

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

10.2. Coopérer.

Citoyenneté et actualité

Cosmétiques naturelles

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanent Arc-en-Ciel : 1 ; Encadrant : 1.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves. Pour permettre un encadrement de meilleure qualité, cette animation peut également être proposée en sous-groupe d'environ 12 élèves.

En quelques mots : Via cette animation, vos élèves découvriront comment fabriquer différents produits cosmétiques de manière naturelle. Après un bref moment de théorie concernant les ingrédients (huiles, hydrolats, beurres, macérâts, etc.), ils se lanceront dans la réalisation de plusieurs échantillons de produits ; d'abord en commun et puis seuls, en s'aidant du livret explicatif et avec la complicité de l'animateur(trice) du Centre. Ils pourront alors préparer une crème de nuit, une bombe de bain, un baume à lèvre, une lotion démaquillante ou encore des soins pour le visage et pour le corps. L'occasion aussi de se questionner sur sa consommation.

Objectifs : Suivre une recette, découvrir une autre manière de consommer (emballages, produits naturels), se questionner sur sa consommation et réfléchir à des alternatives.

Compétences abordées :

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

5.2. Elargir sa perspective.

- Eveil scientifique :

3.1. Les états de la matière.
3.2. Mélanges homogènes et hétérogènes.
5. Les hommes et l'environnement : gestion, conservation et protection des ressources ; utilisation des ressources ; épuisement, destruction, pollution…

Citoyenneté et actualité

Dégustation de produits locaux

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 2 ; Encadrants : Tous.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves.

En quelques mots : À travers un moment de convivialité, vos élèves découvriront les produits typiques de Gaume. Ils auront par exemple l'occasion de goûter du jus de pomme d'un pressoir du village voisin, de la tôme de fromage, de la maquée, du yaourt d'une ferme avoisinante, le célèbre « Pâté Gaumais », ou encore les produits de notre jardin potager (soupe de saison, sirop de sureau ou de cassis, confiture, etc). Pour les plus grands, la dégustation d'un apéritif de la région « Le Zigomar » et de l'une ou l'autre bière locale est prévue (en accord avec les professeurs au préalable). Cette dégustation sera ponctuée d'explications des produits (fabrication, histoire).

Objectifs : Découvrir les produits de la région et le patrimoine Gaumais, partager un moment de convivialité, se questionner sur sa consommation (circuits-courts, manger local et en saison, etc).

Compétences abordées :

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

3.2. Se positionner.
5.2. Elargir sa perspective.

Citoyenneté et actualité

Jeu de rôle : la migration

Cycle 1 S | Cycle 2 S | Cycle 3 S | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 2 ; Encadrants : 2.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves.

En quelques mots : À travers un jeu de rôle à taille humaine, les élèves seront immergés en situation de migration. Ils se mettront alors à la place du personnage décrit sur leur fiche. Au fil du jeu, ils seront amenés à rencontrer les différents intervenants liés au parcours de l'immigration. L'occasion ensuite de s'exprimer sur son ressenti pendant le jeu de rôle, de se questionner sur cette thématique d'actualité, quel que soit le rôle endossé au cours de l'exercice (migrant, personnel accueillant, administrations…).

Objectifs : Se questionner sur un sujet d'actualité, échanger, débattre.

Compétences abordées :

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

1.2. Interroger différentes ressources pour étayer le questionnement.

3.2. Se positionner.

4.1. Réfléchir sur ses affects et ceux des autres.

5.2. Elargir sa perspective.

7.1. Reconnaitre tout citoyen comme auteur et bénéficiaire de la loi.

7.2. Expliquer l'égalité devant la loi.

8.2. S'opposer aux abus de droits et de pouvoir.

9.2. Débattre collectivement.

10.4. Imaginer une société/un monde meilleur.

GéoGaume

Orientation en forêt

Tous les cycles | Printemps | Été | Automne

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 2 ; Encadrants : Tous.

Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves et nécessite un transport en car vers la forêt.

En quelques mots : Après un court moment de théorie concernant la lecture de carte (courbes de niveaux, sentiers, chemins, bâtis, sources…), l'utilisation d'une boussole, ainsi que les règles de la course d'orientation, vos élèves seront amenés à prendre part à la course par petits groupes. Grâce à leur feuille de route, ils se rendront aux différentes balises et valideront celles-ci en répondant à la question présente sur place. Les questions abordent des thèmes liés à la nature environnante et aux particularités de la région Gaumaise (cuestas, faune et flore, associations…) et sont adaptées au cycle dans lequel se trouvent vos élèves. Une fois la partie terminée, les points sont comptabilisés !

Cette activité peut également être proposée sous la forme de Géocatching dans le village.

Objectifs : Lire une carte et utiliser une boussole, calculer une distance, un azimut, découvrir les particularités de la région.

Compétences abordées :

- Eveil historique et géographique :

2.3.2. Lire un plan, une carte.
4.1.1. Utiliser des repères spatiaux, des représentations de l'espace.
4.1.2. Localiser un lieu, un espace : situer, orienter.
4.1.3. Lire un paysage, une image géographique.
4.2.2. Des milieux « naturels ».

- Education à la philosophie et à la citoyenneté :

10.2. Coopérer.

Parcours Histoire de Gaume

Musée de Latour

Cycle 2 S | Cycle 3 S | Toute l'année

Ressources humaines nécessaires : Permanents Arc-en-Ciel : 2 ; Encadrants : 2 ;
Guide : 1.
Modalités de participation : Cette animation peut se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves. Le groupe sera divisé en deux sur place pour permettre une animation de meilleure qualité.

En quelques mots : Le musée de Latour comporte une exposition permanente sur l'histoire du village de Latour. Des origines romaines à la révolution française.

Le musée présente également la généalogie de la prestigieuse famille Baillet-Latour qui compta dans ses rangs entre autre Henri de Baillet-Latour, ancien président du Comité Olympique International de 1925 à 1942, et Alfred de Baillet-Latour créateur du Fond InBev-Baillet Latour en 1974.

Le 22 août 1914, la Gaume est le théâtre d'un épisode sanglant de la Bataille des Frontières : des milliers de combattants français et allemands y trouvent la mort. Une large part du musée entretient le souvenir de ces évènements douloureux. La région a eu aussi à subir la Deuxième Guerre mondiale. La scénographie aborde plusieurs thèmes : l'Exode de mai 1940, puis l'Occupation allemande et ses déportations, la Résistance et enfin la Libération par les Américains, en septembre 1944.

Le musée présente de nombreux témoignages, archives, objets personnels de soldats et de la population locale qui ne fut pas épargnée.

Egalement exposés, des reliques et autres témoignages de la Seconde Guerre mondiale : l'Exode de Mai 1940, l'Occupation et ses Déportations, la Résistance et la Libération.

L'église Saint-Martin, située en face du musée a quant à elle été rénovée en 2017 et est aujourd'hui aménagée en espace culturel. Des expositions et des conférences y sont organisées.

Sans oublier la richesse architecturale et mobilier du lieu, une église du XVIème siècle.

Objectifs : Découvrir l'histoire et le patrimoine de la région Gaumaise, (Re)Découvrir l'histoire des 1re et 2e guerres mondiales à travers les archives de la région.

Compétences abordées :

- Eveil historique et géographique : 3.1. Utiliser des repères de temps et des représentations du temps.

3.1.2. Lire une trace du passé.
3.1.3. Exploiter des sources historiques.
3.2.2. Le mode de vie des gens à une époque déterminée.
3.2.3. L'évolution du mode de vie des gens.
3.2.4. La nature d'une trace du passé.

Parcours Histoire de Gaume

Musées de la région

Note :
N'hésitez pas à nous demander conseil !

Ressources humaines nécessaires : Certaines visites nécessitent un prestataire extérieur, n'hésitez pas à nous demander plus d'infos !
Modalités de participation : Ces visites peuvent se dérouler en grand groupe de + ou -25 élèves et nécessitent parfois un déplacement en car. N'hésitez pas à nous demander plus d'infos !

En quelques mots :

- Musée de Virton : Ce musée unique en Province de Luxembourg expose archéologie, art, ethnographie civile et religieuse, arts industriels et populaires, mobilier régional et traditions en autant d'approches de cette contrée attachante qu'est la Gaume.
- Musée lapidaire et du parc archéologique de Montauban : Haut lieu de l'archéologie gaumaise, le site prestigieux de Montauban à Buzenol, classé «Patrimoine majeur de Wallonie», témoigne de trois périodes successives d'occupation du lieu (Âge de Fer, époque gallo-romaine et Moyen Âge) et conservent de nombreuses traces toujours visibles aujourd'hui.
  Ce lieu de refuge, entouré de remparts de l'âge du fer présente, à la pointe sud de l'éperon rocheux, les ruines d'un donjon du haut Moyen Age, château que la légende attribue aux Quatre Fils Aymon. À l'heure actuelle, les levées de terre, les fossés, les murs de barrage et le fameux donjon sont encore bien visibles au promeneur.
  Le site abrite aussi un centre d'art contemporain où des expositions temporaires sont proposées.
- Musée de la vie paysanne de Montquintin : Village modeste et attrayant planté dans le paysage, Montquitin offre une encore aujourd'hui l'illustration d'un noyau féodal. Offrant un point de vue unique sur le panorama des cuestas, l'ensemble du village avec son château-fort, son colombier et sa petite église romane, a été classé « Patrimoine majeur de Wallonie ».
- Balade historique dans Virton : circuit 14/18 : Un circuit de deux kilomètres à travers la ville vous permet de découvrir différentes facettes de la Première Guerre mondiale. Munissez-vous de votre smartphone pour décoder les messages de mémoire (QR code sur les 7 panneaux). De la place Nestor Outer au Sacré-Cœur, en passant par l'hôtel de ville, découvrez les personnages et évènements majeurs vécus à Virton durant le conflit : la Bataille des frontières, le cimetière militaire Bellevue, le cinéma allemand ou encore l'action du peintre Nestor Outer.

Objectifs : Découvrir l'histoire et le patrimoine de la région Gaumaise, (Re)Découvrir l'histoire des 1re et 2e guerres mondiales à travers les archives de la région.

Compétences abordées : Cela dépend du musée !

Les activités en gestion libre

Note :
Le détail de ces activités se trouve dans les pages suivantes…

Note :
Si vous souhaitez une mise à disposition de l'une ou l'autre de ces activités, merci de nous en faire part avant votre arrivée au Centre.

Jeux en bois géants

Golf fermier

Ludothèque et bédéthèque

Projection d'un film

Parcours sensoriel

Malles sportives

« Boum »

Tarif sur devis

Jeux en bois géants

Ressources humaines nécessaires : En autogestion avec les professeurs.

Modalités de participation : En fonction du jeu, soit en individuel, soit par deux ou en équipe.

En quelques mots : Nous disposons d'un ensemble de 8 jeux en bois géants que l'on peut mettre à disposition des groupes hébergés lors des moments où le personnel du Centre n'est pas présent (temps libres, soirées, etc).

Découvrez la Riboulette, jeu typique des guinguettes populaires de la région. Développer votre logique grâce à notre Puissance 4 géant. Montrez-vous adroits pour jouer à notre jeu de gruyère, notre jeu des 10 trous et celui de la grenouille. Un jeu de Molkÿ est également disponible pour des parties de quilles en extérieur enflammées. Vous pourrez aussi vous affronter pour une partie de palets endiablée !

Objectifs : Découvrir des jeux d'autrefois.

Golf Fermier

Ressources humaines nécessaires : En autogestion avec les professeurs.

Modalités de participation : en équipes (5 maximum) ou en individuel (5joueurs).

En quelques mots : Munis d'un « sabot » fixé à un manche, visez le trou et envoyez-y la balle. Notre parcours comporte 6 « trous ». Vos élèves pourront jouer au mini-golf de manière classique ou encore en ajoutant des obstacles. Une manière originale de jouer au golf en pleine nature !

Objectifs : Découverte, amusement, dextérité et collaboration.

Ludothèque et Bédéthèque

Ressources humaines nécessaires : En autogestion avec les professeurs.

Modalités de participation : En autonomie, lors des temps libres par exemple.

En quelques mots : Notre bédéthèque regroupe plusieurs collections (Tintin, Les femmes en blanc, thorgal, lanfeust de troy, les schtroumpfs, petit spirou, cédric, kid paddle, Mélusine, Nathalie…).

La ludothèque quant à elle est séparée en deux espaces (une armoire pour les 0-7 ans et une pour les 8-88 ans). Elle comporte divers jeux classiques et d'autres moins connus.

Objectifs : Amusement, partage.

Projection d'un film

Ressources humaines nécessaires : En autogestion avec les professeurs.

Modalités de participation : Le projecteur peut être demandé avant l'arrivée de votre classe.

En quelques mots : En autogestion, il est possible d'organiser la projection d'un film, que ce soit pour le plaisir ou pour une activité pédagogique organisée par les professeurs. Le projecteur est alors installé dans la salle qui convient mieux à l'activité.

Objectifs : A définir par les professeurs en fonction du type de film.

Parcours sensoriel

Ressources humaines nécessaires : En autogestion avec les professeurs.

Modalités de participation : Par petits groupes ou en individuel.

En quelques mots : Tout au long du parcours, réveillez vos 5 sens à l'aide des différents postes. Connectez-vous à votre sens du toucher en marchant dans les bacs sensoriels, développer votre odorat en sentant les différentes plantes aromatiques du potager, surprenez-vous à écouter le bruit des feuilles dans les arbres et des constructions sonores.

Objectifs : Se connecter à ses 5 sens.

Malles sportives

Ressources humaines nécessaires : En autogestion avec les professeurs.

Modalités de participation : En grand ou petits groupes.

En quelques mots : Nous pouvons mettre à disposition les malles : badminton, tennis, tennis de table, tennis de jardin, ballons, filets, baseball, petits jeux extérieurs (pétanque, frisbee), psychomotricité, foulards, cordes, parachute, …

N'hésitez pas à nous questionner quant à l'inventaire de chaque malle !

Objectifs : Les objectifs sont à définir en fonction de l'activité que vous souhaitez organiser.

Boum

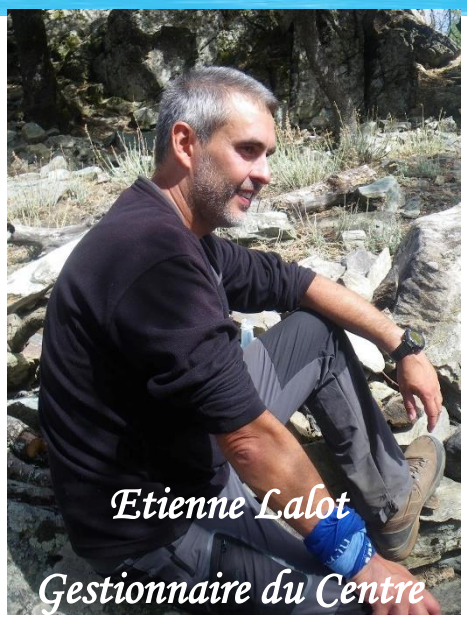
Ressources humaines nécessaires : En autogestion avec les professeurs.

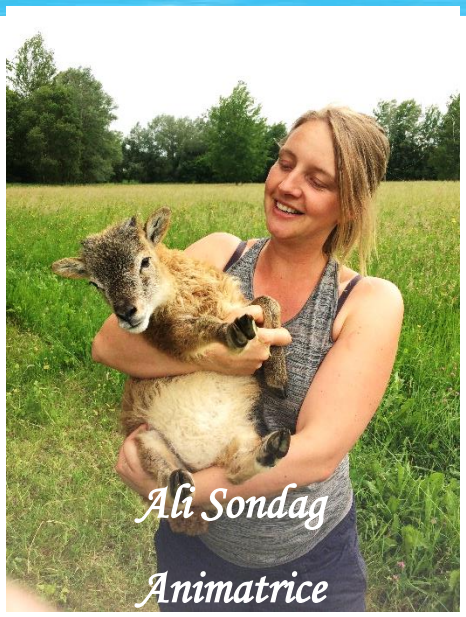
Modalités de participation : Tout le groupe.

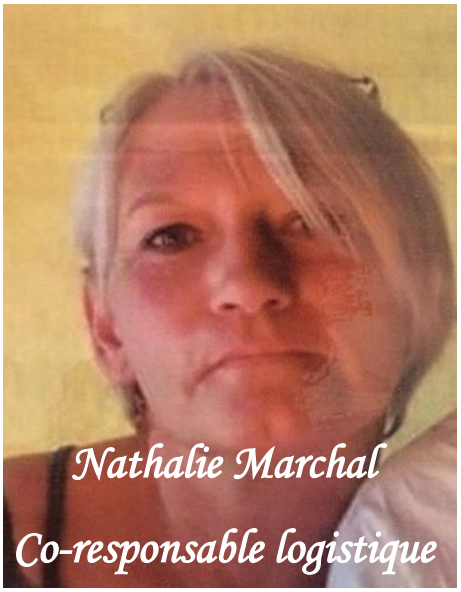
En quelques mots : Nous pouvons mettre à disposition un baffle et des lumières pour l'organisation d'une boum.

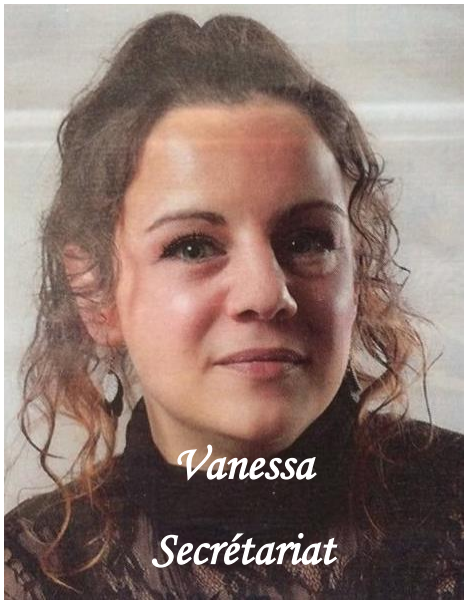
Objectifs : Amusement.

L'équipe

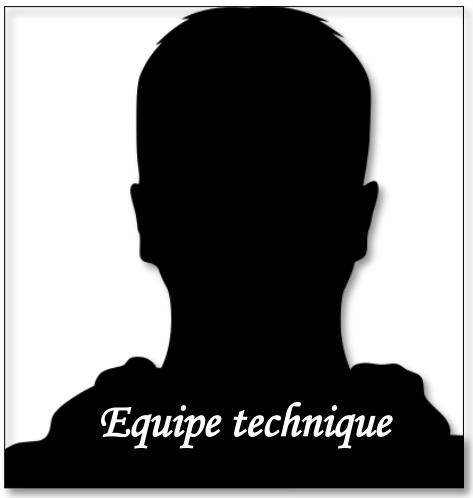








<u>Note :</u>
Tout au long de l'année, nous faisons appel à des animateurs extérieurs au Centre. Vous pourrez être amenés à les croiser également !



L'infrastructure

Le Centre Arc-en-Ciel « La Ferme » est spécialement conçu pour accueillir de grands groupes et est ouvert à tout public.

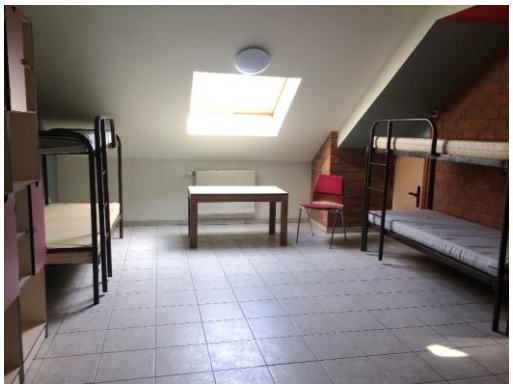
Situé au cœur de la Gaume, il se trouve en pleine nature. Entouré d'une prairie de 2.5ha et de jardins clôturés, vous pourrez également admirer le paysage depuis la terrasse. Proche des forêts et des étangs de Latour (moins de 300m), vous pourrez aussi emprunter le Ravel pour découvrir les environs ; ou encore tremper vos pieds dans la Vire, rivière située au fond de la prairie.

Côté rue

Côté jardin

Le gîte dispose de 50 lits.

Certaines chambres sont équipées de lavabos et de douches. Un espace sanitaire est présent à chaque étage du gîte. Au total, 10 douches, 17 lavabos et 9 wc sont mis à votre disposition.



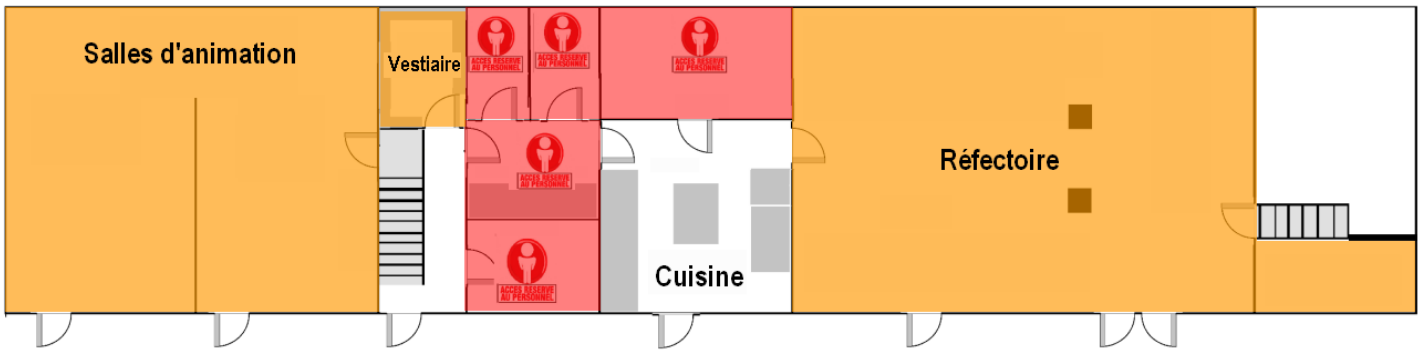
Note :
Les plans du bâtiment se trouvent dans les pages suivantes.

L'infrastructure

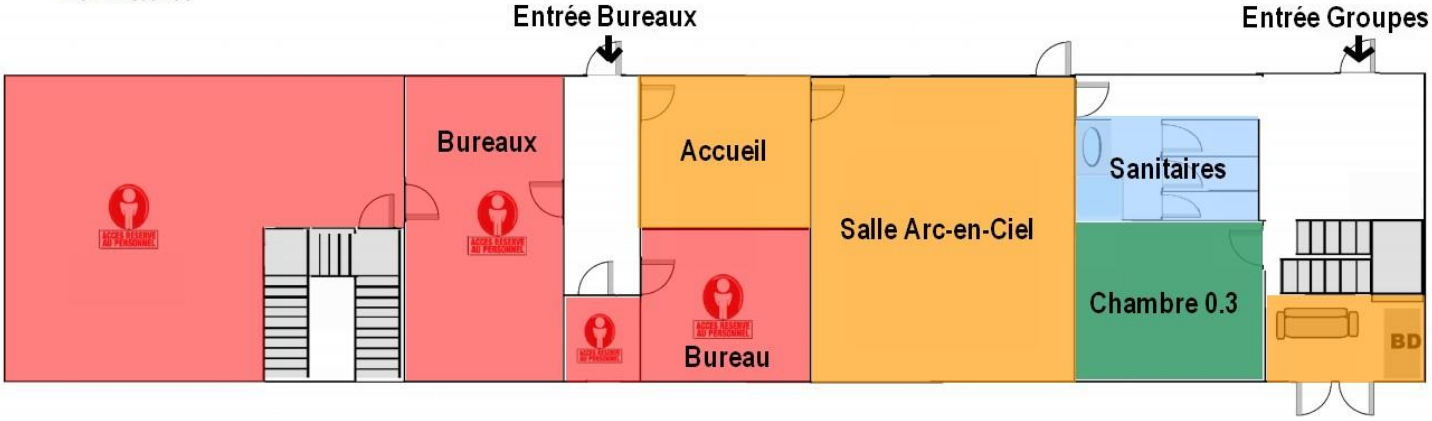
Les locaux mis à disposition des groupes sont les suivants : Le hall d'entrée, le petit salon avec la bédéthèque, le réfectoire, la cuisine (pour les séjours en totale autonomie), trois salles d'animations ainsi que la ludothèque.

<u>Note :</u>
Un trousseau de clés vous sera remis à votre arrivée. Les espaces non-utilisés seront fermés.

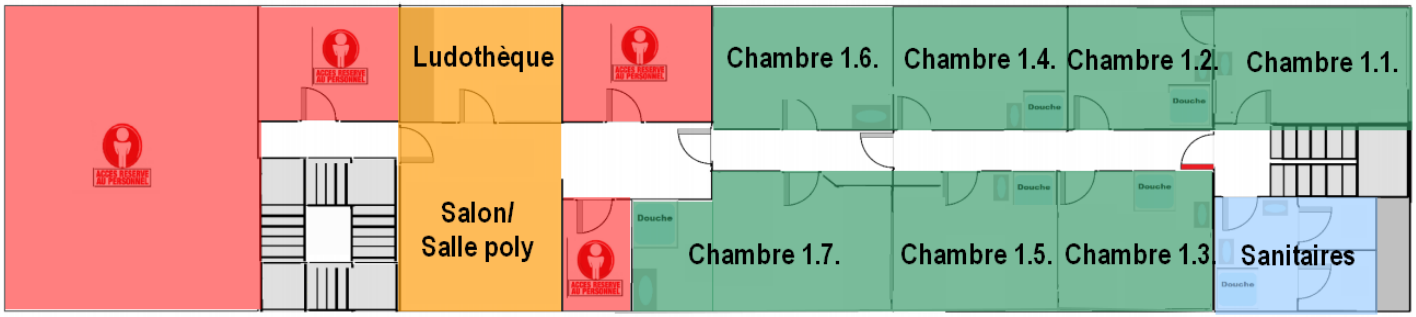
Plan niveau jardin



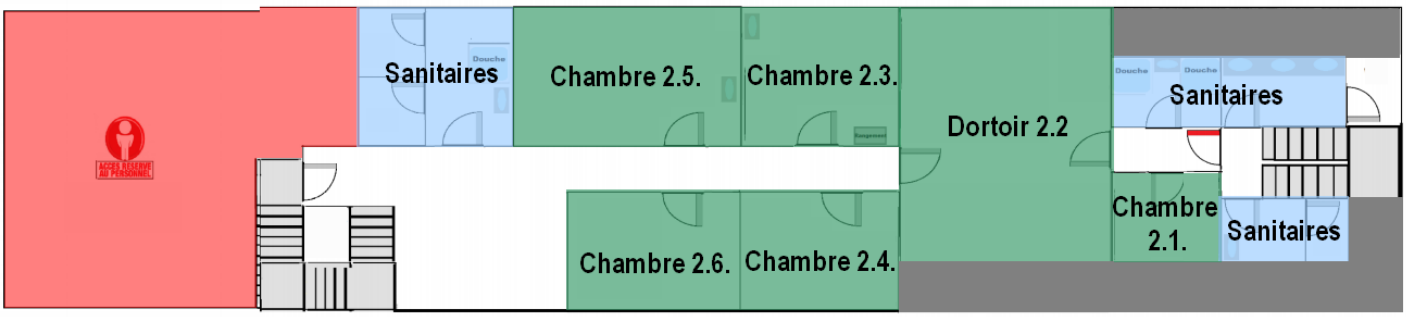
Plan niveau rue



Plan niveau 1



Plan niveau 2



L'infrastructure

En extérieur, vous pourrez profiter des espaces suivants : la prairie (2,5 ha) avec l'espace « feu de camp », le jardin clôturé avec espace terrasse, le potager, le préau ainsi que l'accès à la Vire par la berge aménagée.

Vous pourrez également partir à la rencontre de nos animaux (poules, canards, chèvres, poneys, lapins).

Notre gîte dispose également d'un local poubelle pour faciliter le tri sélectif des déchets et sensibiliser vos élèves au développement durable.

Préau

Potager

Prairie

Place à feu

Bacs potager

Poulailler extérieur

Poulailler extérieur

Prairie

Berge de la Vire

La Vire

L'infrastructure

Les tarifs

Nos tarifs comprennent la location du gîte en **pension complète**, et ce **à partir du premier soir** ; la location des salles d'animation et des espaces extérieurs.

La nuitée comprend la mise à disposition d'un drap housse, d'un oreiller et d'une taie d'oreiller par personne. **Nous offrons la gratuité à une personne encadrante pour 15 personnes payantes**.

Les jeunes peuvent apporter un sac de couchage pour plus de confort.

Les transports de votre lieu de départ jusqu'au Centre ainsi que le trajet de retour sont à la charge de votre école.

Si certaines animations choisies nécessitent un déplacement, nous organisons ce transport. Le coût de l'animation peut alors varier. Il en va de même pour les entrées de musées ainsi que les visites guidées.

Un devis complet, en fonction de la formule de séjour choisie, de vos choix d'animations et des modalités qui en découlent, vous sera transmis rapidement dès réservation.

Ci-dessous, vous trouverez les prix des nuitées et animations. <u>Attention, ceux-ci sont renseignés à titre indicatif et ne sont pas contractuels.</u>

Enseignement fondamental

Nombre d'anima-tion	1 jour	2 jours 1 nuit	3 jours 2 nuits	4 jours 3 nuits	5 jours 4 nuits
0		23€ 24,50€	46€ 49€	69,5€ 74€	92€ 98€
2	14€	37€ 38,50€	60€ 63€	83,50€ 88€	106€ 112€
3		44€ 45,50€	67€ 70€	90,50€ 95€	113€ 119€
4			74€ 77€	97,5€ 102€	120€ 126€
5			81€ 84€	104,50€ 109€	127€ 133€
6				111,50€ 116€	134€ 140€
7				118,50€ 123€	141€ 147€
8					148€ 154€
9					155€ 161€
10					162€ 168€

Tarifs pour les maternelles *Tarifs pour les primaires*

Enseignement secondaire.

Nombre d'anima-tion	1 jour	2 jours 1 nuit	3 jours 2 nuits	4 jours 3 nuits	5 jours 4 nuits
0		26€	52€	78,50€	104€
2	14€	40 €	66 €	92,50 €	118€
3		47€	73€	99,50€	125 €
4			80€	106,50€	132€
5			87€	113,50€	139€
6				120,50€	146€
7				127,50€	153€
8					160€
9					167€
10					174€

Le règlement des encadrants

Note : Nos animateurs pratiqueront le tutoiement et l'utilisation des prénoms de manière réciproque avec vos élèves. Cela permet d'instaurer une ambiance plus conviviale.

- **Pendant les animations**

Nous demandons aux personnes encadrantes d'être garantes de l'autorité au sein du groupe et de participer de manière active aux activités et animations proposées. Il est possible que l'on vous demande également de tenir un poste lors d'un grand jeu par exemple.

- **Pendant les repas**

Suite à une demande grandissante des écoles, le Centre tente de s'inscrire de plus en plus dans une philosophie de diminution des déchets. Veillez donc, à limiter le gaspillage alimentaire et à surveiller le tri des déchets. Le débarrassage des tables et, si besoin, le balayage du réfectoire sera également demandé à vos élèves.

- **Pendant les visites et sorties en dehors du Centre**

Veillez à la sécurité du groupe et à la bonne conduite des élèves dans les transports et les lieux visités.

Dans les bois, vous et vos élèves devez respecter les règles en vigueur. Vous devez n'y laisser aucun déchet, et rester sur les chemins.

- **Pendant les moments en autonomie**

Les moments hors animations sont encadrés par votre personnel. La bédéthèque et la ludothèque qui sont mises à votre disposition doivent être gérées en « bon père de famille ».

- **Pendant les temps de lever et de coucher**

À l'arrivée, vous distribuez la literie et vous répartissez vos élèves dans les chambres.

Les permanents Arc-en-Ciel étant absents la nuit, nous vous demandons d'être attentifs à l'ordre dans les chambres, des sanitaires et des salles d'animation du gîte. Nous vous demandons d'organiser les surveillances des chambres et des sanitaires lors de leur utilisation. En journée, nous vous demandons de veiller à ce que les radiateurs et lumières soient éteints lorsque vous êtes en animation ou lorsque vous ouvrez les fenêtres.

Le jour de votre départ, nous demandons à vos élèves de balayer leurs chambres, de rassembler la literie sur les paliers.

- **Les temps de douches**

La propreté des sanitaires sera assurée une fois par jour par notre personnel et du papier toilette y sera déposé en quantité suffisante.

Veillez à ce que les enfants et jeunes laissent les douches et les toilettes propres et en ordre après leur passage.

- **Note pour le responsable du groupe**

Nous attirons votre attention sur les déplacements d'ordre médical : les urgences hospitalières les plus proches sont à Arlon (à 30 min en voiture du centre) et le service de secours le plus proche (112 : ambulances et pompiers) se trouve à Virton. Le centre étant éloigné de ces commodités, il est préférable de disposer d'un véhicule personnel pour le transport des élèves en cas de problème d'ordre médical.

Coordonnées :

Hôpital Arlon : Rue des Déportés 137, 6700 Arlon ; 063 23 11 11.

Poste médical de garde de Tintigny : tous les jours à partir de 18h jusque 8h le lendemain matin et H24 les week-end et jours fériés : **composer le 1733.**

Pour les urgences, contactez le 112 !