



« Centre MARCEAU »

Dossier pédagogique
et de présentation

Classes de découvertes

Partir en classe de découvertes c'est...

- ... un choix pédagogique de l'enseignant (e)
- ... découvrir un terrain d'expérimentation
- ... la rencontre avec un environnement différent
- ... une ouverture culturelle
- ... une ouverture à la différence
- ... une expérience de vie collective
- ... contribuer à la dynamique de classe avant, pendant et après
- ... la possibilité de découvrir de nouvelles pratiques pédagogiques et l'utilisation d'outils pédagogiques et de supports spécifiques différents de ceux utilisés en classe en adéquation avec les programmes scolaires
- ... un vecteur de lien social dans et hors de la classe
- ... un droit pour chacun que nous souhaitons réaffirmer
- ... un acte d'éducation POUR l'environnement et PAR l'environnement

Quand partir ?

Le choix de la période est également étroitement lié aux objectifs du projet pédagogique de l'enseignant (e) : si la période de mars à juin permet une préparation optimale du projet en amont et laisse du temps d'exploitation en classe, l'automne offre de belles opportunités pour créer une dynamique de classe et une cohésion de groupe.

La diversité des thèmes, des projets et des lieux proposés permet une exploitation maximale des activités de découvertes en toute saison.



Situation géographique

Le centre est situé entre océan et salines, à **900 m environ du port du Croisic** et 2 km du bourg de Batz sur Mer. Il est construit sur un **domaine de trois hectares**, ombragé de cyprès et de chênes verts. **Le centre se situe en front de mer** avec accès direct au littoral qui alterne côtes rocheuses sauvages et plages de sable.

Proximité des services : commerces à 1 km, poste à 1 km, cinéma à 1 km.

Paris : 450 kms

Lyon: 700 kms

Lille: 670 kms

Toulouse: 670 km

Marseille : 1 060 kms

Pour accéder au centre :

Par le train : T.G.V Atlantique direct de Paris au Croisic en 3h00 (la gare se situe à 900 m du centre de vacances Marceau).

Train direct de Tours, Nantes, Lille, Lyon.

Si liaison non directe, s'arrêter à Nantes et prendre une correspondance pour Le Croisic

Par la route :

Prendre l'autoroute A11 « l'Océane » jusqu'à Nantes puis la voie rapide jusqu'à Guérande (fin de la voie rapide). Traverser Batz sur mer en direction du Croisic. Le centre est situé juste avant le panneau d'entrée de ville du Croisic sur la gauche.

Coordonnées GPS : Latitude : 47.28402 Longitude : -2.50353



Présentation du centre

Ayant pour activité principale l'accueil des groupes d'enfants en classe de découverte ou en séjour de vacances, le centre marceau est adapté à ce public dès l'âge de 6 ans avec pour les accueillir 3 bâtiments :

Le manoir : construit en 1865, entièrement réhabilité pour répondre aux besoins actuels.

RDC : l'accueil, les cuisines, le restaurant (tables regroupées par classe).

1er et 2ème étages : les salles de classes (de 25 à 30 places suivant les salles), équipées chacune de tableau blanc et de documents pédagogiques. 5 salles au 1^{er} étage et 2 au 2^{ème} étage dont la salle des aquariums.



Le bâtiment hébergement : intégré à l'architecture locale, il s'élève sur 2 niveaux

23 **chambres** de 4 à 6 lits (superposés) chacune et 2 chambres de 2 lits pour les personnes à mobilité réduite. Chaque chambre est équipée d'un lavabo, d'une douche, d'un WC et de 4 placards de rangement. Les chambres se répartissent entre le RDC et l'étage

Une salle **bibliothèque** - TV – Vidéo – ludothèque est également à votre disposition au RDC du bâtiment d'hébergement et peut également vous servir de salle de réveil.

Un bâtiment annexe : où se trouvent la lingerie, l'atelier, un local de séchage (non accessible seul)

Le tout dans un **grand parc** arboré entouré d'un mur d'enceinte et équipé d'un petit terrain de foot/basket, d'un terrain de volley



Sécurité, santé :

- Parmi le personnel d'encadrement, une personne (ou plusieurs), est titulaire de l'AFPS/PSC1.
 - L'infirmerie, en accès contrôlé pour les prises de médicaments avant ou après les repas, possède tous les produits de premières urgences. De plus, nous avons **un cabinet médical à 2 pas du centre**, ses coordonnées se trouvent à côté du téléphone d'urgence, proche du hall de l'hébergement.
 - Si un enfant suit un traitement médical, vous devez le signaler au centre et posséder l'original de l'ordonnance avec la fiche sanitaire.
 - **IMPORTANT** : l'assistant sanitaire n'a pas le droit de prodiguer des soins. Il ne peut en aucun cas se substituer au médecin.
- Il est interdit de fumer dans le centre.

Entretien :

- le nettoyage des chambres et sanitaires est effectué tous les 2 jours. Les locaux communs sont nettoyés tous les jours.
- Les draps et oreillers sont fournis. Les draps sont changés pour les séjours à partir de 7 jours.
- Tous les lits sont équipés d'alèse.
- Chaque enfant fera son lit (les plus jeunes aidés des adultes), et rangera ses vêtements.
- le lavage de linge des enfants a lieu une fois par semaine (par tranche entière de sept jours).
 - Les chambres doivent être libérées au plus tard à 9H00 afin de permettre au personnel de procéder au nettoyage, **y compris le jour de départ**.
 - Pour des raisons de sécurité et d'hygiène, l'accès à la cuisine est formellement interdit à toute personne étrangère au service.

La toilette :

Les enfants prendront une douche chaque soir après les activités.

Courrier :

Le courrier est trié et mis à disposition des responsables du groupe dès réception, habituellement à l'heure du déjeuner. Les lettres ou colis personnels sont ramassés au même moment. Une levée du courrier a lieu régulièrement au cours de la semaine.

□ Adresse du Centre

Centre « Marceau »

Nom de l'Enfant..... Nom de l'Ecole.....

6 Route de St Nudéc

44740 BATZ SUR MER

Le projet éducatif de la Ligue de l'enseignement/ Le projet du centre

Ce séjour permettra :

- ☐ de passer de la vie familiale à la vie en collectivité
- ☐ de découvrir un milieu et un environnement différents
- ☐ de développer la socialisation et la responsabilité des enfants
- ☐ de les rendre plus autonomes
- ☐ de pratiquer de nouvelles activités physiques
- ☐ d'acquérir des connaissances relatives à ces découvertes
- ☐ de s'enrichir et de s'épanouir tant sur le plan physique que sur le plan affectif

La socialisation et la responsabilisation

La responsabilisation est favorisée par le fait que les enfants deviennent plus autonomes en quittant leurs parents, leur milieu familial et leur environnement habituel.

La socialisation est favorisée par la vie en collectivité :

- ☐ respect des règles de vie
- ☐ respect des autres et de leurs différences
- ☐ respect de soi

La découverte d'un milieu et d'un environnement différents

La classe de mer est l'occasion de découvrir de manière active un milieu physique particulier, étudier le relief, la faune, la flore, l'habitat, les métiers, les coutumes.

C'est le moment de découvrir un autre mode de vie et de sensibiliser les enfants à la nature et aux problèmes écologiques.



Informations pratiques

Le trousseau

Cette liste est indicative et pourra servir de base pour communiquer sur le contenu de la valise. Dans tous les cas il est recommandé de prévoir des vêtements dans lesquels les enfants sont à l'aise et adaptés au terrain : les enfants seront souvent assis par terre, mouillés (pêche à pied)...

TROUSSEAU GENERAL

ANORAK IMPERMEABLE OU CIRE
TEE-SHIRTS
SWEATS ou PULL MANCHES LONGUES
SLIPS/CULOTTES
PYJAMAS
PANTALON OU JEANS
SURVETEMENTS
SHORTS
PAIRES DE CHAUSSETTES
SERVIETTE DE TABLE
SERVIETTES DE TOILETTE (1 seule suffit pour 6 jours)
GANTS DE TOILETTE

NECESSAIRE DE TOILETTE (brosse à dents, dentifrice, savon, shampooing, peigne, brosse à cheveux)
CHAUSSENS (pour l'accès à l'hébergement)
TENNIS
BOTTES (pour l'activité pêche à pied)
CHAUSSURES CONFORTABLES
BOITE DE MOUCHOIRS EN PAPIER
SHAMPOOING ANTI-POUX

MAILLOT DE BAIN
SERVIETTE DE BAIN
CREME SOLAIRE
GOURDE
CASQUETTE, LUNETTES DE SOLEIL
SAC DE LINGE SALE

TROUSSEAU ET RECOMMANDATIONS SPECIFIQUES

Pour la pêche : 1 paire de bottes

Pour la voile : maillot de bain, short, sweat, k-way, serviette de bain



Nous dépendons des marées
et des prestataires pour
certaines activités ce qui peut
modifier les horaires d'activité

LA JOURNEE TYPE

- 🕒 7H30-8H30 Lever, toilette, rangement des chambres
- 🕒 8H30 - 9H00 Petit-déjeuner en salle de restaurant
- 🕒 9H00 - 12H15 Classe avec temps de récréation ou activité de découverte
- 🕒 12H15 - 13H00 Déjeuner en salle de restaurant

- 🕒 14H00 - 17H50 Activités de découverte organisées avec les animateurs (avec goûter) + éveil
- 🕒 17H50 - 19H00 Douches, temps calme, courrier, classe
- 🕒 19H00 - 19H45 Dîner en salle de restaurant.
- 🕒 20H00 - 20H50 Veillée animée par un intervenant spécifique ou l'équipe enseignante
- 🕒 20H50 - 21H30 Coucher des enfants

MATERIEL PEDAGOGIQUE

Pédagogie :

- 1 salle équipée d'aquariums permanents
- Salles à thème (ornithologie, pêche, littoral, marais salants)
- Tableaux d'identification des coquillages et des nœuds marins
- Des outils de pêche (épuisettes, seaux)
- Une malle pédagogique (une dizaine de livres + 1000 fiches pédagogiques sur l'environnement et la région)
- Longues vues
- Loupes et 2 loupes binoculaires
- Paires de jumelles

Matériel son & lumière :

- plusieurs lecteurs cd, 2 enceintes autonomes, 1 jeu de lumières (laser), une barre de son

Sport :

Sur le centre :

- Ballons
- Tables de ping-pong
- Babyfoot,
- un mini terrain de football-basket
- un terrain de volley

En dehors du centre :

Ecole de Voile Valentin

Image :

- un lecteur DVD, une télévision
 - un vidéo projecteur
 - DVD sur la région et thèmes pédagogiques abordés et quelques films pour jeune public.
- 2 tablettes numériques

MATERIEL GÉNÉRAL

Photocopieuse (0,15 €/page).

Une borne internet est mise gratuitement à la disposition des enseignants. Si vous souhaitez transférer des photos numériques, par précaution, veuillez-vous munir du driver lié à votre appareil photo.

Certaines salles sont équipées d'une prise internet (prévoir un câble réseau).



* A noter que tout le matériel léger (feuilles, ciseaux, craies, feutres pour tableau blanc, colle, scotch, feutres etc....) ainsi que le matériel propre aux activités manuelles que vous souhaitez aborder sont à prévoir par vos soins avant l'arrivée sur le centre

Lien avec le socle commun de connaissances de compétences et de culture

La classe de découverte à Batz sur mer par la diversité des activités et domaines abordés permet de répondre à différents critères du socle commun afin que chacun puisse lors de ce moment privilégié continuer à acquérir connaissances, compétences et culture comme le suggère le tableau exhaustif ci-dessous

DOMAINE	MOYEN	EXEMPLE
Le langage pour penser et communiquer	Langue française	S'exprimer à l'oral sur les travaux de recherche lors de l'exploitation des aquariums Apprendre du vocabulaire spécifique local (marais salants,) (voile) (mer)
	Langage mathématique, scientifique	Apprendre à lire un horaire de marées, maîtriser le vocabulaire de la chaîne alimentaire et de la classification faune et flore
	Langage des arts et du corps	Apprentissage des danses bretonnes et de la signification des costumes locaux portés Lire un plan de ville Faire du land 'art
Les méthodes et outils pour apprendre	Accès à l'information et à la documentation	Bibliothèque bien fournie permettant à chacun de se documenter selon ses centres d'intérêts, utilisation de clés de détermination pour l'identification des espèces vivantes et manipulation de matériel spécifique (longues vues, jumelles, épuisettes,...)
	Outils numériques	Utilisation des tablettes pour les recherches
	Conduite de projets	Travail en groupe

	individuels et collectifs	nécessitant la collaboration, le partage des tâches (pêche à pieds, laisse de mer), recherches en binômes sur les animaux, découvertes par le jeu en équipe (jeu de piste pour découvrir certaines villes) Navigation à plusieurs en voile
La formation de la personne et du citoyen	Apprentissage de la vie en société, de l'action collective, de la citoyenneté/ respect des choix personnels et responsabilités individuelles	Vie quotidienne (partager le repas, s'organiser dans les chambres pour que chacun trouve sa place dans le respect de l'autre (ranger ses affaires, organiser le roulement pour la toilette, maintenir son lieu de vie propre) Respecter l'autre dans sa différence (sommeil,..)
	Formation morale et civique	Prendre des décisions communes de manière citoyenne (gestion de la prise de paroles, vote,...)
Les systèmes naturels et techniques	Approche scientifique et technique de la Terre et de l'Univers	Comprendre les phénomènes géologiques (érosion, origine du sable, différents sortes de côtes,..),
	Curiosité et sens de l'Observation	Pêche à pied, Observation des oiseaux, se repérer dans l'espace avec la lecture de paysage Expériences pour comprendre le fonctionnement des marais et des marées
	Capacité à résoudre des problèmes	En émettant des hypothèses suite à l'observation des animaux
Les représentations du monde et de l'activité humaine	Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace	Comprendre que les activités locales sont rythmées par la météo et les marées Découverte par visite de musée des modes de vie

		des paludiers aux siècles derniers Visite d'une cité médiévale Découvrir comment la population exploitât ses ressources locales (visite de Kerhinet village au toit de chaumes) Plonger dans l'univers des paquebots transatlantiques (voyages de nécessité, migrations européennes,..)
Activité physique et sportive	Découvrir de nouvelles façons de se déplacer	Apprentissage de la voile Se rendre dans les sites de visite à pied régulièrement

Activités (menées par les animateurs du centre)

Activité 1 – « BALADE COTE SAUVAGE »

LIEU: LE CROISIC (12 Km en circuit)

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: de 1h à 3h30 selon la distance à parcourir

THEME : La côte sauvage

OBJECTIF: Découverte du littoral croisicais

DEROULEMENT:

Promenade le long de la côte sauvage du Croisic avec éveil des sens et observation.

Seront abordés entre autres l'origine du sable, les différents types de côtes, l'érosion, les traces de l'histoire du Croisic



Activité 2 – « L'HISTOIRE DU CROISIC »

LIEU: LE CROISIC (4 km)

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: de 1h à 2h

THEME : Le Croisic

OBJECTIF: Connaître l'aménagement et l'histoire d'un petit port réputé pour la pêche aux crustacés

DEROULEMENT:

Départ à pied du centre avec passage par le Mont Esprit, visite de l'extérieur des chantiers navals.

Découverte de l'aménagement du port de plaisance, du port de pêche et des techniques de pêche, informations sur la criée. Promenade sur l'Estacade (évacuation du balisage du chenal d'entrée dans le port), au Mont Lénigo et dans les anciennes rues typiques.

Possibilité en partant sur la journée de revenir par la côte sauvage en faisant le tour de la presqu'île



Activité 3 – « LE BOURG DE BATZ »

LIEU: BATZ SUR MER (5 km)

PUBLIC: **C2-C3**

DUREE: de 1h à 2h

THEME : Batz sur mer

OBJECTIF: Découvrir Batz sur mer

DEROULEMENT:

Départ à pied du centre via le sentier des douaniers pour rejoindre le bourg de Batz. Découverte des sites (criques, anciennes carrières, menhir, jetée,...) Anecdotes sur l'origine des monuments

Possibilité de compléter avec la visite de la Tour St Guénolé

Activité 4 – «LES MARAIS DU ROY »

LIEU: BATZ SUR MER (2 km)

PUBLIC: **C1-C2-C3**

DUREE: 1h30

THEME : Les marais salants

OBJECTIF: Comprendre le fonctionnement du marais salant et découvrir la richesse de ce patrimoine écologique

DEROULEMENT:

Départ à pied du centre (20 mn de marche). Présentation des différents bassins et de leur rôle ainsi que des techniques de récolte avec petites expériences. Croquis

Observation des oiseaux jumelles et longues vues



Activité 5 – « LA LAISSE DE MER »

LIEU: Plage Valentin devant le Centre

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: adaptable 1h à 2h

THEME : La laisse de mer

OBJECTIF: Découvrir les rejets de la mer (algues, bois flottés, os de seiche,..) et les analyser afin de comprendre de quoi la laisse de mer est composée, si elle a un intérêt particulier, aborder également la pollution liée aux déchets de l'activité humaine.

DEROULEMENT:

Par équipe, ramassage des éléments naturels et non naturels sur la plage pendant 1h. Mise en commun pour trier, analyser et retracer l'histoire de ces trouvailles : origines, problèmes, rôle, solutions.

Activité dépendante des horaires de marées



Activité 6– « LA PECHE A PIED »

LIEU: Plage Valentin devant le Centre

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: adaptable 1h à 2h

THEME : Découverte de l'estran

OBJECTIF: Découvrir le milieu marin en sensibilisant au mode de vie des différentes espèces de l'estran

- Observer un écosystème et comprendre l'interrelation des espèces
- Pratiquer une activité en étant acteur et observateur
- Développer les sens
- Eveiller la curiosité

DEROULEMENT:

Par équipe, récolte à marée basse des animaux de l'estran puis mise en commun avec l'animateur qui donnera quelques anecdotes sur les animaux trouvés, abordera la classification et les interrelations nécessaires à l'équilibre de cet écosystème particulier.

1 épuisette et 1 sceau par équipe fournis

Activité dépendante des horaires de marées

Activité 7– « LES AQUARIUMS PERMANENTS DU CENTRE»

LIEU: Dans le manoir du Centre

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: adaptable 1h à 2h

THEME : les animaux de l'estran

OBJECTIF: Observer, émettre des hypothèses, s'interroger sur les animaux de notre estran

DEROULEMENT:

Dans un souci de protection du littoral, des aquariums déjà rempli par les premières classes de mars sont dans la salle aquarium à votre arrivée.

Après présentation de ce qu'est un aquarium, récapitulatif de la classification sous forme de jeu puis par petits groupes travail sur une fiche d'identité par animal (selon les niveaux en parallèle atelier dessin aquarium, loto nature, loupes binoculaires,...).

Après ce travail de recherches et une pause, mise en commun avec présentation orale incluant les anecdotes sur chaque animal et des informations sur la chaîne alimentaire.

A disposition : livres, tablettes, panneaux, animaux vivants, . .

Activité 8 – « EVEIL LECTURE DE CONTES BRETONS »

LIEU: Centre MARCEAU

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: 50 mn

THEME : Détente culturelle

OBJECTIF : Découvrir de nouvelles légendes, retour au calme

DEROULEMENT:

En fin d'après-midi, lecture de contes traditionnels par l'animateur du centre



Activité 9 – « SOIREE VIDEO »

LIEU: Centre MARCEAU

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: selon la vidéo

THEME : Détente

OBJECTIF : Passer un moment de détente instructif ou de loisir

DEROULEMENT:

En soirée, en autonomie, visionnage d'un film ludique ou plus culturel (Cf. liste sur place de notre vidéothèque)

Activité 10 – « EVEIL JEU A PARTIR DE NOTRE ENVIRONNEMENT »

LIEU: Centre MARCEAU (intérieur ou extérieur selon météo)

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: 50 mn

THEME : Apprentissage ludique

OBJECTIF : Apprendre sur le milieu local par le jeu

DEROULEMENT:

En fin d'après-midi, jeu en lieun avec le milieu environnant organisé par l'animateur du Centre.

Activité 11 – « EVEIL CHANTS MARINS »

LIEU: Centre MARCEAU

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: 50 mn

THEME : Chant



En fin d'après-midi, apprentissage de quelques chants avec l'animateur du Centre.



Activités (menées par des intervenants extérieurs)

Activité 1 –« OCEARIUM DU CROISIC »

LIEU: LE CROISIC (8 km)

PUBLIC: **C1 - C2 - C3**

DUREE : 1h30 (visite en demi-journée) (dont 45mn de visite guidée)

THEME: Les animaux marins (domaine de compétence : les systèmes naturels et les systèmes techniques)

OBJECTIFS: Observer les espèces marines

DEROULEMENT: Départ à pied du Centre (40 mn de marche).

Visite guidée de l'Océarium où l'on peut admirer plus de 1000 espèces. Intéressante collection de coraux et de coquillages. Bassin aux requins. Bassin aux raies. Repas des manchots.

4 thèmes au choix : l'aquaculture et la pêche en Atlantique, l'estran et la chaîne alimentaire, les mers tropicales et les requins, l'Atlantique : la vie marine de notre région.

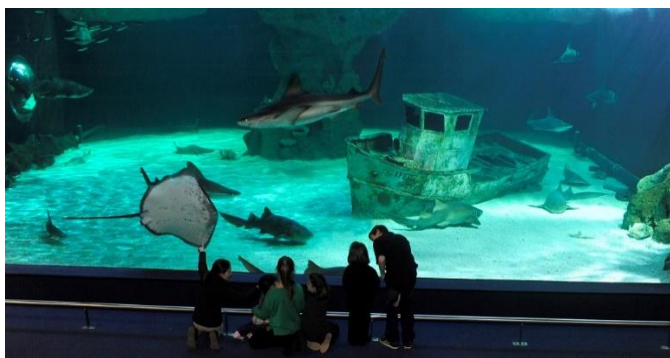
Après la visite guidée, visite libre avec l'animateur du Centre.

IMPORTANT : un minimum de 20 enfants payants est requis

Le thème de la visite doit être choisi à la réservation

Aller : environ 45 minutes à pied

Transport demi-journée recommandé pour les cycles 1



Activité 2 – « LA TOUR ST GUENOLE »

LIEU: BATZ SUR MER (5 km)

PUBLIC: **C2-C3**

DUREE: env. 30 mn dans la tour

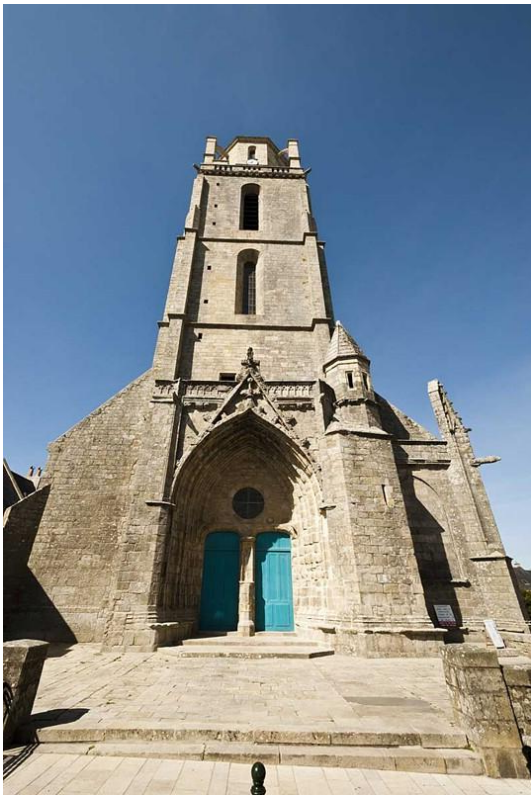
THEME : Vue panoramique

OBJECTIF: Prendre de la hauteur pour découvrir Batz sur mer

DEROULEMENT:

Départ à pied du Centre pour le bourg de Batz sur mer.

Par groupe de 10 élèves, monté à la Tour (escalier) et lecture de paysage (la presqu'île du Croisic, les marais salants de Guérande, Batz sur mer,...). Possibilité de retour par le sentier des douaniers le long de la côte dite « d'Amour » selon l'horaire de visite



Activité 3– « LE MOULIN DE LA FALAISE »

LIEU: BATZ SUR MER (2 km)

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: 1h/1h15 dont 30 mn à l'intérieur

THEME : Le moulin

OBJECTIF: Apprendre comment fonctionne un moulin à vent

DEROULEMENT:

Départ à pied du centre (20 mn de marche)

Après des explications en classe entière au pied du moulin (les ailes, le secret du toit,...), les élèves se divisent en groupes pour accéder à l'intérieur et découvrir le mécanisme de l'engrenage. En parallèle, séance de dessin du moulin.



Activité 4 – «LE MUSEE DES MARAIS SALANTS »

LIEU: BATZ SUR MER (4 km)

PUBLIC: **C2-C3**

DUREE: 1h30

THEME : Les marais salants

OBJECTIF: Dépend de l'atelier choisi (le sel en question (dans le monde, son goût, ses usages)/le sel de Guérande (la construction du marais, le commerce maritime et terrestre du sel)/la société des gens du marais avec découverte d'un intérieur paludier du 19^{ème} siècle)

DEROULEMENT:

Départ à pied du centre (30 mn de marche). Visite du musée installé au cœur d'anciens entrepôts à sel à Batz-sur-Mer.

Visite avec un médiateur du musée au choix :

- Sel essentiel (cycle 2) : découverte, observation, expérience (les élèves lors de cet atelier connaîtront tous les secrets du sel.
- Et avant c'était comment? (cycle 2) : de l'alimentation à l'habitat en passant par le travail et l'habillement, les élèves découvriront tous les aspects de la vie d'un paludier en 1866.
- En sel (fin cycle 2 et cycle 3) : Production, utilisation, consommation, lors de cette animation livret à la main les élèves pourront appréhender différentes thématiques.
- A la découverte du sel (CLIS, SEGPA, ULIS) : visite adaptée pour découvrir différents échantillons de sel du monde, le fonctionnement du marais à travers une maquette et l'habitat du paludier.



Activité 5 – « LE GRAND BLOCKHAUS »

LIEU: BATZ SUR MER (8 km)

PUBLIC: **C2-C3**

DUREE: 1H30

THEME : La seconde guerre mondiale

OBJECTIF: Découvrir un authentique Poste de commandement du Mur de l'Atlantique

DEROULEMENT:

Départ à pied du centre (40 mn de marche). Visite guidée du Blockhaus aménagé comme durant la période d'occupation. Les salles, maquettes, uniformes, mannequins, etc.... sur 300 m² vous donneront toutes les informations relatives à la vie qui régnait dans ces bâtiments.



Activité 6 – « LA MAISON DES PALUDIERS »

LIEU: SAILLE (20 KM)

PUBLIC: **C2 -C3**

DUREE: 1h à 3h selon le nombre d'activités *

THEME : Le sel

OBJECTIF: Découvrir l'univers des Marais salants de Guérande

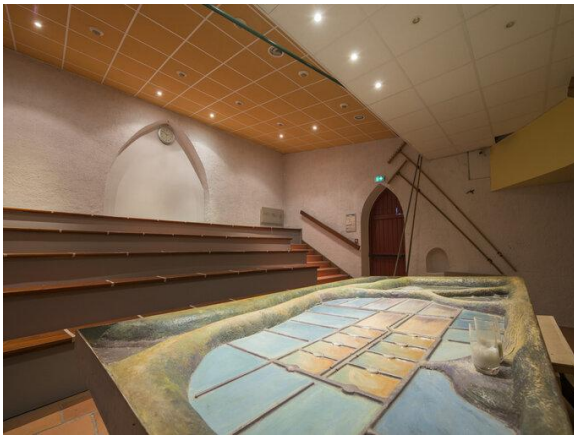
DEROULEMENT:

Départ en car direction Saillé : village paludier au cœur des marais salants.

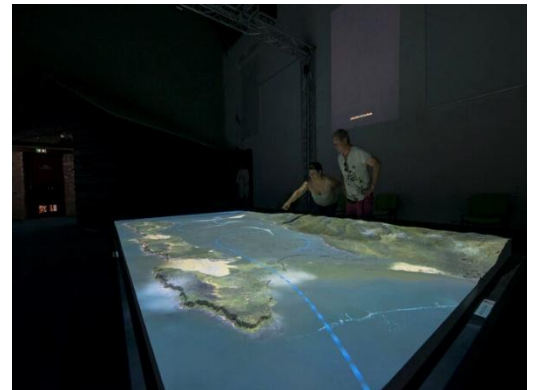
Visite guidée d'une ancienne abbaye restaurée et aménagée en Ecomusée « La Maison des paludiers ». Y seront abordés les techniques de récolte du sel et le travail du paludier au fil des saisons.

Au choix :

- Espace saline : En intérieur découverte du fonctionnement d'une saline grâce à une maquette complète en interaction avec un guide expérimenté



- Espace maquette 3d animée : En intérieur, suivre la création des marais salants et leur histoire à travers une projection sur une maquette animée en relief



- Espace cinéma vous propose la projection d'un film sur le travail du paludier, durant les 4 saisons.

Transport nécessaire

Activité 7 – « LA SALINE A SAILLE »

LIEU: SAILLE (20 KM)

PUBLIC: **C2 -C3**

DUREE:1h

THEME : Le sel

OBJECTIF: Découvrir le fonctionnement d'un marais salants

DEROULEMENT:

Départ en car direction Saillé : village paludier au cœur des marais salants.

Visite guidée d'une saline pour comprendre le chemin de l'eau dans le marais et le rôle de chacun des bassins.



En fonction du temps et de la saison, il sera possible de voir des paludiers en activité

Transport nécessaire

Activité 8 – « LA CITE MEDIEVALE DE GUERANDE »

LIEU: GUERANDE (20 KM)

PUBLIC: **C2 -C3**

DUREE: 1h 30

THEME : La cité médiévale

OBJECTIF: Découvrir une ancienne cité médiévale

DEROULEMENT:

Départ en car direction Guérande

Visite guidée de la vieille ville et de la vie qui pouvait y régner au Moyen- Age à travers son urbanisme intramuros, ses faubourgs, son enceinte et ses portes emblématiques

Le plus en visite guidée : l'accès possible à une partie du chemin de ronde.

Possibilité d'une visite libre sous forme de jeu de piste

Transport nécessaire



Activité 9 – « TERRE DE SEL »

LIEU: PRADEL (22 KM)

PUBLIC: **CI –C2-C3**

DUREE: 2h

THEME : Le sel

OBJECTIF: Découvrir le fonctionnement d'un marais salant, le travail des paludiers, la faune et la flore du marais selon les visites

DEROULEMENT:

Départ en car direction Pradel au cœur des marais salants.

Type de visite à choisir à la réservation

*Cycle 1 : la nature dans tous ses états

Balade sensorielle dans les marais salants autour des 5 sens, approche du fonctionnement des marais salants et ateliers interactifs pour découvrir la nature

*Cycle 2,3 : les chemins du goût

Balade sensorielle pour découvrir les marais salants, comprendre le fonctionnement des marais salants (circuit de l'eau, formation et récolte), expériences gustatives pour comprendre les mécanismes du goût

*Cycle 2 : Aventure autour des salines

Balade pour découvrir les marais salants, comprendre le fonctionnement (circuit de l'eau, formation et récolte), résolution d'énigmes.

*Cycle 3 : Les marais salants au fil des saisons

Balade autour d'une saline, lecture de paysage, mise en évidence de l'interaction entre les marais salants, la nature, le travail du paludier et la météo

Visite guidée d'une saline pour comprendre le chemin de l'eau dans le marais et le rôle de chacun des bassins.

Transport nécessaire

Tenue à adapter en fonction de la météo (lunettes de soleil, crèmes solaires ou bottes et coupe-vent)



Activité 10 – « LE SARDINIER AU GRE DU VENT »

LIEU: LA TURBALLE (30 KM)

PUBLIC: **C2-C3**

DUREE: 45 mn

THEME : Le bateau de pêche

OBJECTIF: Découvrir la vie à bord d'un bateau de pêche

DEROULEMENT:

Départ en car direction du port de La Turballe.

Par groupe de 16 élèves et 2 accompagnateurs maximum, découvrez la vie à bord des marins lors des campagnes de pêche en visitant les différents compartiments du sardinier « Au gré des vents » amarré au ponton.

Transport nécessaire



Activité 11 – « LE PORT DE LA TURBALLE »

LIEU: LA TURBALLE (30 KM)

PUBLIC: **C2-C3**

DUREE: 1H30

THEME : Le port de pêche

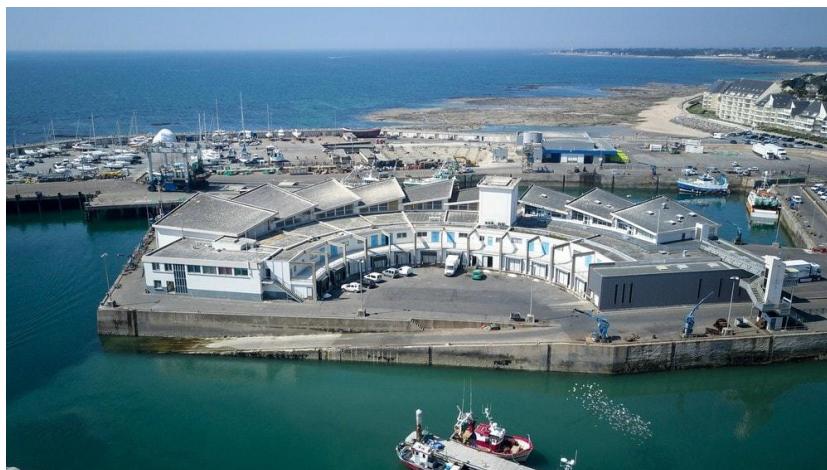
OBJECTIF: Comprendre le fonctionnement d'un port de pêche à travers ses infrastructures

DEROULEMENT:

Départ en car direction le port de La Turballe.

Visite guidée des installations portuaires et explications permettant de reconnaître les différentes sortes de bateaux de pêche et techniques de pêche associées.

Transport nécessaire



Activité 12 – « LA MAISON DE LE PECHE »

LIEU: LA TURBALLE (30 KM)

PUBLIC: **C2-C3**

DUREE: 45 mn en visite libre

THEME : La pêche professionnelle

OBJECTIF: Découvrir l'histoire du port de La Turballe et ses spécialités de pêche

DEROULEMENT:

Départ en car direction le port de La Turballe.

Grace à l'exposition ludique et interactive les élèves découvrent l'histoire de ce grand port de pêche à la sardine (essor des conserveries), et la filière de pêche actuelle (espèces capturées, techniques, circuit)

Transport nécessaire

Possibilité de grouper avec la visite du sardinier



Activité 13 – « KERHINET »

LIEU: KERHINET (40 km) dans LE PARC NATUREL REGIONAL DE BRIERE

PUBLIC: **C2-C3-C4**

DUREE: 2h

THEME: La Brière

OBJECTIF: Découvrir un village de chaumières restauré du parc de Brière, comprendre la technique de réalisation des toits de chaume et découvrir comment on y vivait dans les années après-guerre.

DEROULEMENT:

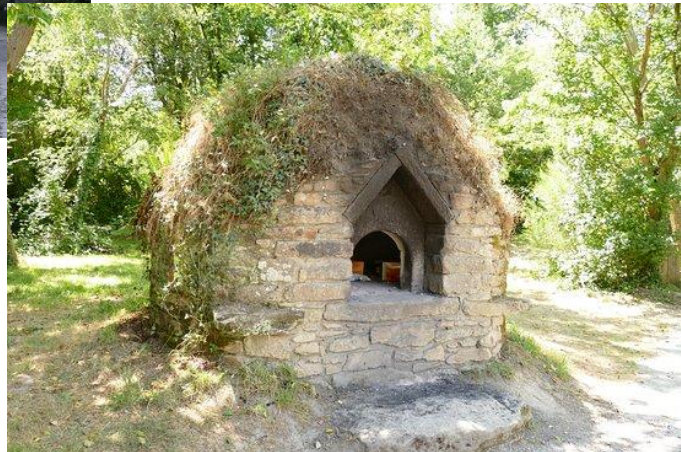
Départ en car du centre- direction Kerhinet,

Visite guidée de ce village aux toits de chaume pour comprendre son organisation, la vie de ses anciens habitants et leurs liens avec le marais de Brière.

Le visionnage d'un documentaire ancien présente la vie quotidienne des Briérons, ainsi que les ressources locales.

Enfin, un atelier permet aux élèves d'aborder la thématique de la couverture végétale des chaumières grâce à la réalisation de maquettes (pour les cycles 2 et 3) et par une découverte en autonomie dans le village et le sentier du bocage à l'aide d'un livret-jeux (cycle 4)

Transport nécessaire



Activité 14 – « PROMENADE EN CHALAND OU EN CALECHE »

LIEU: BRECA (40 km) dans LE PARC NATUREL REGIONAL DE BRIERE

PUBLIC: **C1-C2-C3**

DUREE: 1h

THEME: La Brière

OBJECTIF : Découvrir un espace encore préservé, attachant et mystérieux : le marais d'eau douce de la Grande Brière

DEROULEMENT :

Départ en car du centre direction BRECA

Balade en calèche où légendes locales cohabitent avec le panorama sur le marais briéron, explication sur la fabrication des toits de chaume

Ou

Promenade commentée en chaland (barque traditionnelle) au cœur de la Brière et découverte, au fil des canaux, de la flore et de la faune.

Prestations possibles :

Balade en chaland ou en calèche

Balade en Chaland et balade en calèche

Transport nécessaire



Activité 15 – « ESCAL'ATLANTIC »

LIEU: ST NAZAIRE (52 KM)

PUBLIC: **C3 C4**

DUREE: 1h 30

THEME : Les paquebots transatlantiques

OBJECTIF: Découvrir l'univers des paquebots construits à St Nazaire.

DEROULEMENT :

Départ en car direction ST NAZAIRE.

Arrivés à l'ESCAL'ATLANTIC, vous devenez ""passager"" et explorez les cabines et coursives, la timonerie, la salle à manger, les ponts et promenades, la salle des machines, etc. grâce à une structure de 3 niveaux et 3500 m² de scénographies (panneaux, dispositifs multimédia et audiovisuel)

Transport nécessaire



Activité 16 – « LES CHANTIERS NAVALS »

LIEU: ST NAZAIRE (52 KM)

PUBLIC: **C3 C4**

DUREE: 1h 30

THEME : La construction navale

OBJECTIF: Comprendre les étapes de réalisation de ces gigantesques paquebots véritables villes flottantes

DEROULEMENT :

Départ en car direction ST NAZAIRE.

Découverte guidée en car des chantiers navals avec explications des différentes étapes de fabrication des navires (de la découpe des tôles à l'armement).

Transport en car sonorisé avec place spéciale guide obligatoire



Activité 17– « L'ESPADON »

LIEU: ST NAZAIRE (52 KM)

PUBLIC: **C3 C4**

DUREE: 45 mn

THEME : Le sous-marin

OBJECTIF: Comprendre le fonctionnement d'un sous-marin en découvrant son aménagement intérieur

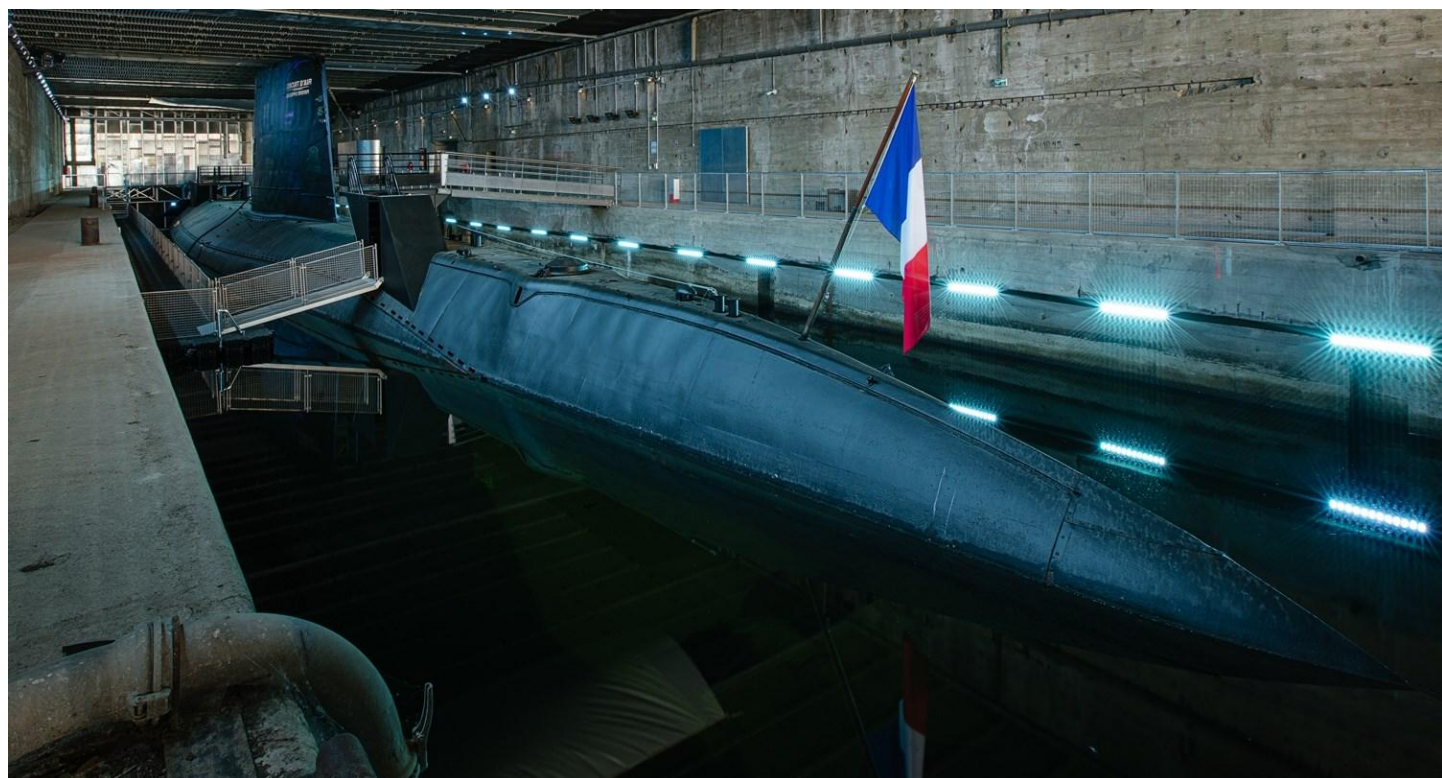
DEROULEMENT :

Départ en car direction ST NAZAIRE.

En revivant (grâce à des audio guides) une mission des années 60 sous la banquise, les élèves descendent à l'intérieur du sous-marin, au plus près des espaces techniques, de navigation et de vie des sous-marinières. Objet de collection de l'Écomusée, l'Espadon est le seul sous-marin présenté à flot en France.

Transport nécessaire

Possibilité de grouper cette activité avec une autre sur ST NAZAIRE



Activité 18 – « ECOMUSEE DE ST NAZAIRE »

LIEU: ST NAZAIRE (52 KM)

PUBLIC: **C2 C3**

DUREE:45 mn

THEME : Evolution de la ville de St Nazaire

OBJECTIF: Comprendre les phases majeures d'évolution

DEROULEMENT :

Départ en car direction ST NAZAIRE.

Invitation au voyage dans le temps à travers les différentes étapes du développement de la ville et ses activités principales

Transport nécessaire

Possibilité de grouper cette activité avec une autre sur ST NAZAIRE



Activité 19 – « EOL »

LIEU: ST NAZAIRE (52 KM)

PUBLIC: **C3**

DUREE:1h

THEME : L'énergie éolienne en mer

OBJECTIF: Découvrir la source d'énergie « vent »

DEROULEMENT :

Départ en car direction ST NAZAIRE.

En visite libre, dans un espace de 200 m, découvrez l'importance du vent comme source d'énergie depuis des millénaires, l'arrivée de l'électricité dans les foyers et au final la rencontre de ces 2 énergies via la technologie du premier parc éolien en mer.

Possibilité de préparer en amont la visite par dossier téléchargeable

Transport nécessaire



Activité 20– « AIRBUS »

LIEU: ST NAZAIRE (52 km) entreprise AIRBUS

PUBLIC: **C4**

DUREE: 2h

THEME : L'aéronautique – patrimoine industriel

OBJECTIF: Découvrir comment sont construits les avions

DEROULEMENT:

Départ en car pour St Nazaire.

Grâce à un parcours spécifique vous assisterez à la naissance des plus beaux modèles du fleuron de l'aéronautique européen . Savoir-faire et précisions des gestes des ouvriers spécialisés vous surprendront (visite à 5m des ouvriers en action).

Transport en car sonorisé avec place spéciale guide obligatoire

Carte d'identité obligatoire pour tous (élèves comme adultes encadrants)

Limitée à 35 personnes (chauffeur inclus)



Activité 21 – « PORT AUTONOME DE ST NAZAIRE »

LIEU: ST NAZAIRE (52 km)

PUBLIC: **C4**

DUREE: 2h

THEME : Le grand port maritime – patrimoine industriel

OBJECTIF: Découvrir l'activité d'un grand port de commerce et d'industrie

DEROULEMENT:

Départ en car pour St Nazaire. En car, avec étapes, des bassins, écluses et installations portuaires du 19^{ème} aux installations géantes actuelles, les élèves découvrent l'organisation du 1^{er} port de la façade atlantique française. Terminaux céréaliers, fruitiers, méthaniers,... montrent la connexion économique de St Nazaire avec le monde

Transport en car sonorisé avec place spéciale guide obligatoire

Carte d'identité obligatoire dès 16 ans



Activité 22 – « SOIREE CONTEUR BRETON »

LIEU: Centre MARCEAU

PUBLIC: **C1-C2-C3**

DUREE: 45 mn

THEME : Veillée contes bretons

OBJECTIF : S'imprégner de la culture bretonne riche de ses légendes

DEROULEMENT:

En soirée intervention d'un conteur professionnel qui vous entrainera dans l'univers magique des curieux personnages celtiques et des paysages bretons afin que la Bretagne légendaire vive pleinement en vous.

Capacité maximale : 3 classes sans dépasser 60 élèves



Activité 23 – « DISCUSSIONS, RENCONTRES »

LIEU: Centre MARCEAU

PUBLIC: **C2-C3**

DUREE: 50 mn

THEME : Selon l'intervenant

OBJECTIF : Echanger, s'exprimer, découvrir

DEROULEMENT:

Selon la disponibilité de l'intervenant en soirée ou en fin d'après-midi, échange sous forme de discussion sur un métier en lien avec la mer (paludier, marin, sauveteur en mer)

Activité 24 – « SOIREE INITIATION AUX DANSES BRETONNES »

LIEU: Centre MARCEAU

PUBLIC: **C1-C2-C3**

DUREE: 1h

THEME : Danse folklorique

OBJECTIF : S' imprégner du patrimoine breton en apprenant des danses folkloriques

DEROULEMENT:

En soirée, une intervenante en danses bretonnes viendra initier les élèves

Activité 25 – « SOIREE CREPES BRETONNES »

LIEU: Centre MARCEAU

PUBLIC: **C1-C2-C3**

DUREE: 1h

THEME : Spécialité culinaire locale

OBJECTIF : Découvrir de nouvelles saveurs gustatives

DEROULEMENT:

Nous vous faisons livrer les crêpes d'un crêpier local (sous réserve de disponibilité) et à vous de les réchauffer sur le Bilig et de les garnir avec le caramel ou le sucre mis à votre disposition par l'équipe de cuisine.

Activité 26 – « PISCINE »

LIEU: GUERANDE (18 km)

PUBLIC: **C1-C2-C3**

DUREE: 1h

THEME : natation

OBJECTIF : S'amuser dans le milieu aquatique

DEROULEMENT:

En car départ pour la piscine de Guérande pour un temps de détente et d'amusement dans les bassins

Maillot de bain et bonnet obligatoire

Transport nécessaire



Activité 27 – « MINI GOLF »

LIEU: BATZ SUR MER

PUBLIC: **CI-C2-C3**

DUREE: 1h

THEME : Minigolf

OBJECTIF : tester son habileté et sa patience

DEROULEMENT:

A pied, rejoignez le minigolf en 20 mn. En équipe, réalisez le meilleur score en réussissant le parcours de 18 trous qui évoque notre patrimoine local



Activité 28 – « VISITE DE LA MAISON DU SAUVETAGE EN MER »

LIEU : LE CROISIC (1 km)

PUBLIC : **CI C2 C3**

DUREE : 30 MIN

THEME : Le sauvetage en mer

OBJECTIF : Découvrez l'histoire du sauvetage en mer à travers exposition sur des naufrages, maquette de vedettes de sauvetage et tenue des équipiers

DEROULEMENT :

Par demi-classe (15 élèves au maximum) et sous réserve de disponibilité du prestataire, grâce à des objets anciens dont certains utilisés au temps des Hospitaliers Sauveteurs et à un film, découvrez comment au fil des années le sauvetage en mer a évolué

Inclus une explication sur le gilet de sauvetage et son rôle essentiel



Activité 29 – « ESCAPE GAME : JEU ENIGME L'ENQUETE SALEE AU POULIGUEN »

LIEU : LE POULIGUEN (5 km)

PUBLIC : **C2 C3**

DUREE : 2H (env. 3km de marche pendant l'activité)

THEME : Découverte du Pouliguen en extérieur

OBJECTIF : Découvrir de manière ludique les lieux incontournables de la station balnéaire du Pouliguen (énigmes par étapes)

DEROULEMENT :

En 1900 alors que Le Pouliguen n'est encore qu'un petit village de pêcheurs, un navire part au large de la baie. A leur retour les marins annoncent avoir trouvé un trésor. Alors que le village est en fête pour célébrer cette trouvaille le trésor disparaît.

A vous de trouver le coupable et le trésor en résolvant les différentes énigmes, par équipe de 4 à 7 enfants qui vous amèneront à découvrir les lieux incontournables de ce port.



ACTIVITES SPORTIVES

(menées par des intervenants spécialisés)

Activité – « VOILE »

LIEU: Ecole de voile VALENTIN plage Valentin (10 mn à pied au milieu de la plage)

PUBLIC: **C3-C4 ayant réussi le test d'aisance aquatique**

DUREE: 2h30

THEME : Sport en mer

OBJECTIF: Multiple : du développement de l'habileté à la notion de cohésion d'équipe en passant par la découverte du milieu marin et l'attention

DEROULEMENT: Après des notions théoriques sur le fonctionnement de l'optimist ou du catamaran et la météo du jour, les enfants embarquent et naviguent sur le plan d'eau de la plage Valentin par équipage de 2 ou 3 et sous la conduite d'un moniteur titulaire d'un Brevet d'Etat / CQPIV (Certifié Qualifié Professionnel Initiateur Voile)

Activité dépendante de la météo (annulation possible par grand vent ou forte houle mais pas nécessairement par temps de pluie)

Un minimum de 2 séances est souhaitable afin de maîtriser convenablement la technique
Combinaison type shorty et gilet de sauvetage sont prévus.

Tenue à prévoir : maillot de bain, kway, crème solaire, casquette, lunettes (avec attache) (selon météo)

L'école de voile valentin possède un vestiaire pour se changer rapidement, il est conseillé d'avoir enfilé en amont sa tenue.

Prévoir un sac avec un rechange (serviette, vêtements chauds,...)







Activité – « CHAR A VOILE»

LIEU: ST BREVIN

PUBLIC: A partir du CP

DUREE: 1h30 à 2h selon la formule

THEME : Sport sur la plage

OBJECTIF: Multiple : de l'attention au développement de l'habileté en passant par la capacité à évoluer avec les éléments naturels.

DEROULEMENT: Après des notions théoriques sur le fonctionnement du char à voile et la météo du jour, les enfants s'exercent à manœuvrer le char à voile (1 char pour 2 selon la formule) afin d'être capables de réaliser des parcours à difficulté croissante sous la conduite d'un moniteur titulaire d'un Brevet d'Etat

Activité se déroulant à marée basse donc dépendante des horaires de marées mais également de la météo (annulation possible par grand ou absence de vent et pluie)

Tenue à prévoir : Chaussures fermée obligatoires. Tenue conseillée : Comme pour une sortie VTT adaptée aux conditions météorologiques. Gants conseillés (type jardinage)

Prévoir un sac avec un rechange (vêtements chauds,...)



Transport nécessaire



FICHE TECHNIQUE DU CENTRE

Coordonnées : 6, route de ST NUDEC 44740 BATZ SUR MER

Téléphone : 02 40 23 92 17

Email : vpt-batz-marceau@laligue.org

Vos interlocuteurs sur le centre :

Directeur : Ahcene YAZID

Directrice adjointe /chargée des dossiers classes : Rose MOLINES

Vos interlocuteurs au siège de la ligue de l'enseignement :

Service classes de découvertes

Tel : 01.43.58.95.55

Mail : classesfrance@laligue.org

Agréments :

Récépissé d'établissement SDJES: 440101004

N° d'agrément I.A: Répertoire au registre départemental de La Loire

Atlantique. : CAHM-010

Labellisé « Charte de qualité des classes de découverte de la Loire Atlantique»

Capacité d'accueil :

Nombre de lits agréés Classes de découvertes: 114 élèves

Nombre de classes accueillies : 5 (élémentaires uniquement, classes maternelles uniquement dans le cadre d'un GS – CP)

Divers

Toutes les classes de découverte organisées par La Ligue de l'enseignement disposent d'une couverture d'assistance et de rapatriement (Assurance APAC).

Services

Hôpital de St Nazaire à 25 Km. Tel : 02/72/27/80/00

Médecin : Centre médical de santé de Batz sur mer à 3 km Tel : 02/40/23/77/12

Pharmacie Océane au Croisic à 1 Km Tel : 02/40/23/06/67

Cabinet d'Infirmières : Mme LAISNE au Croisic à 1 Km Tel : 02/40/60/14/84
La Poste au Croisic à 1 km
Gare du Croisic à 900 m



Centre de Vacances MARCEAU

vacances POUR TOUS

Classes de Découvertes



Séjours
éducatifs
la LIGUE de l'enseignement

☎ **02 40 23 92 17**

vacances-pour-tous.org