

Dossier Pédagogique Année scolaire 2022/2023

DAMVIX



Village-Club « L'Emeraude »
Route du Grand Port 85420 DAMVIX
☎ : 02.51.87.13.02
vpt-damvix@laligue.org
www.sejours-educatifs.org

LA CLASSE DE DECOUVERTES, C'EST...

- Un lieu d'expérimentation
- La rencontre avec un environnement différent
- Un partage du sensible de l'enseignant à l'élève et de l'élève à l'enseignant
- Une ouverture culturelle
- La dynamique de classe
- La possibilité de découvrir une nouvelle pratique
- Un choix pédagogique
- Un vecteur de lien social
- Un droit pour chacun que nous souhaitons réaffirmer

Dans ce dossier, vous trouverez les différentes informations relatives à notre centre de vacances de Damvix.

1. SITUATION GÉOGRAPHIQUE DU CENTRE

2. PRESENTATION DU CENTRE

3. FONCTIONNEMENT DU CENTRE

4. LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DU CENTRE

5. ACTIONS DE DECOUVERTE ET ACTIVITES D'EVEIL

6. VISITES ET EXCURSIONS

7. ACTIVITES SPORTIVES

8. ORGANISATION DU SÉJOUR

9. ANNEXES

1. SITUATION GÉOGRAPHIQUE

SITUATION

Dans le parc naturel du Marais Poitevin, au cœur de la Venise Verte, Damvix est au centre du triangle La Rochelle/Puy du Fou/Futuroscope.



Au cœur du Marais Mouillé, le village-club « L'Emeraude » est situé au bord de la Sèvre Niortaise, au milieu des conches, et à seulement 400 mètres de Damvix et de ses commerces.

Implanté dans un domaine de 4,5 hectares, le centre, où tout est construit de plain pied, est totalement intégré dans le paysage du Marais.

LES ACCES

Accès routier :



Depuis Paris : A10 direction Bordeaux. Avant Niort, bifurquer sur A83 direction Nantes, sortie n°9 « Marais Poitevin ».

Prendre la direction Benet / Centre ville, puis Nessier et Le Mazeau par la D25.

Tourner à gauche en direction de Damvix (D104), traverser le bourg de Damvix, passer le pont, un panneau **Vacances Passion** vous indique la direction du village de vacances à 100 mètres sur votre droite.

Depuis Bordeaux : A10 direction Paris, sortie n°33 « Marais Poitevin - Niort Sud ». Prendre la N248 puis N11 direction La Rochelle, sortie « Epannes / Marais Poitevin ». Prendre la D1 direction Sansais, Arçais et Damvix. Un petit panneau **Village de Vacances** vous indique le chemin sur votre gauche à l'entrée de Damvix.

Depuis Nantes : A83 direction Niort, sortie n°9 « Marais Poitevin ».

Prendre la direction Benet / Centre ville, puis Nessier et Le Mazeau par la D25.



Tourner à gauche en direction de Damvix (D104), traverser le bourg de Damvix, passer le pont, un panneau **Vacances Passion** vous indique la direction du village de vacances à votre droite. Les bus ne pourront pas emprunter le petit pont « route du Grand Port » et devront prendre la voie 10 mètres après le pont.

ATTENTION : Nombreuses limitations aux véhicules de plus de 12 tonnes.

Pour les véhicules de 12 tonnes et plus :

A83, sortie n°9 direction Fontenay-le-Comte sur 5 km par D148 puis au rond-point à gauche direction Maillezais par D15 jusqu'à Maillé. A la Croix de Maillée, tourner à gauche direction Damvix par D25.

Distances à titre indicatif :

Paris	445 kms	Bordeaux	205 kms
Nantes	140 kms	Poitiers	110 kms

Accès ferroviaire :

Liaison directe facilitée par le T.G.V. :

Paris-Poitiers en 2h.

Paris-Niort en 2h30 (gare à 30 km du village de Damvix).

Paris-La Rochelle en 3h (gare à 50 km du village de Damvix).



Transferts en car 51 places



Gare de Niort

Gare de La Rochelle

Gare de Poitiers

Supplément dimanche et jours fériés.

Tarifs sur demande.

2. PRESENTATION DU CENTRE

Agrément inspection Académique : 21-12-078

Agrément Jeunesse et Sport : 850-78001

PRESENTATION GENERALE

Le village de vacances se compose de 3 parties ayant chacune leur fonction précise :

L'aire de loisirs : un terrain de basket, deux courts de tennis, un boulodrome et un mini-golf

Les parties communes : deux salles de restaurant et un tivoli chauffé, une salle polyvalente sonorisée, 5 salles de classe, une bibliothèque, une salle TV (selon disponibilité des salles), un patio pour les jeux de ping-pong et palets.

La partie hébergement : le village de vacances comprend **38 pavillons de 6 lits et 2 pavillons de 4 lits pour les personnes à mobilité réduite** (accès par plan incliné, sanitaires adaptés, douche à l'italienne et portes plus larges).



Les pavillons classiques sont tous équipés de 2 sanitaires complets (lavabo, douche et wc) et de convecteurs électriques. La superficie d'un pavillon est de 44 m².

MATERIEL SPORTIF

Sur le centre :

2 tables de tennis de table (avec raquettes et balles),

Mini-golf (accès gratuit - plage horaire à définir avec le centre)

2 courts de tennis (accès gratuit - plage horaire à définir avec le centre)

Matériel d'activités sportives : ballons de basket et de foot, raquettes de tennis et balles, raquettes de ping-pong et balles, boules de pétanque, clubs de mini-golf et balles.



A proximité du centre :

Canoë-kayak, terrain de jeux, pêcheerie, location de vélos (à partir du CM1).

MATERIEL D'ANIMATION

Matériel son & lumière :

Matériel complet sonorisation et matériel d'éclairage.

Image :

3 paperboards,
Un vidéoprojecteur,
Un lecteur DVD,
Une télévision.

MATERIEL PEDAGOGIQUE

Documentation sur la région,

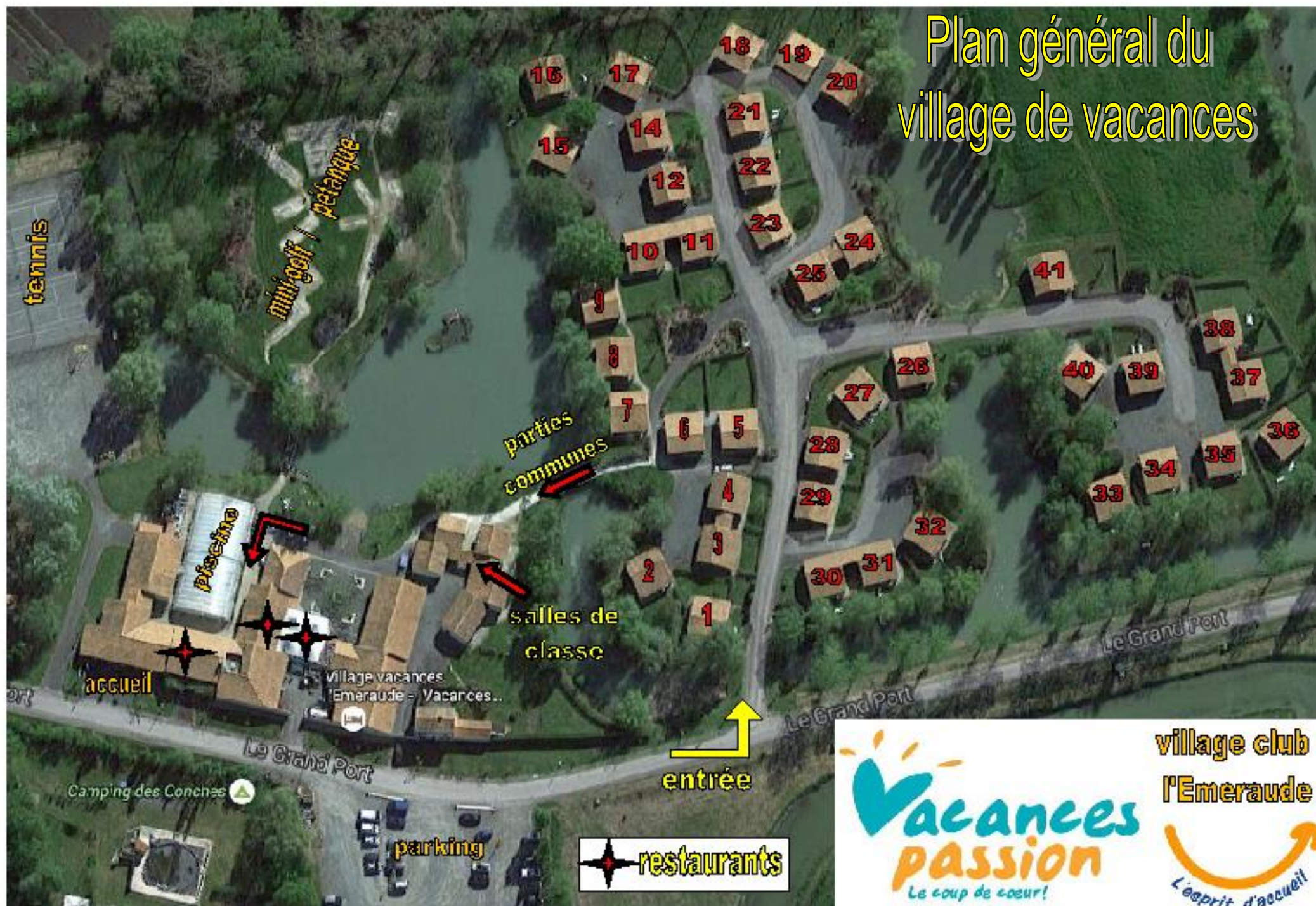
Bibliothèque à votre disposition avec des ouvrages de référence qui portent entre autre sur la littérature, l'histoire, l'architecture, la faune, la flore, la géologie et les contes et légendes,

DVD et vidéos référencés,

Matériel d'activités de plein air.

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

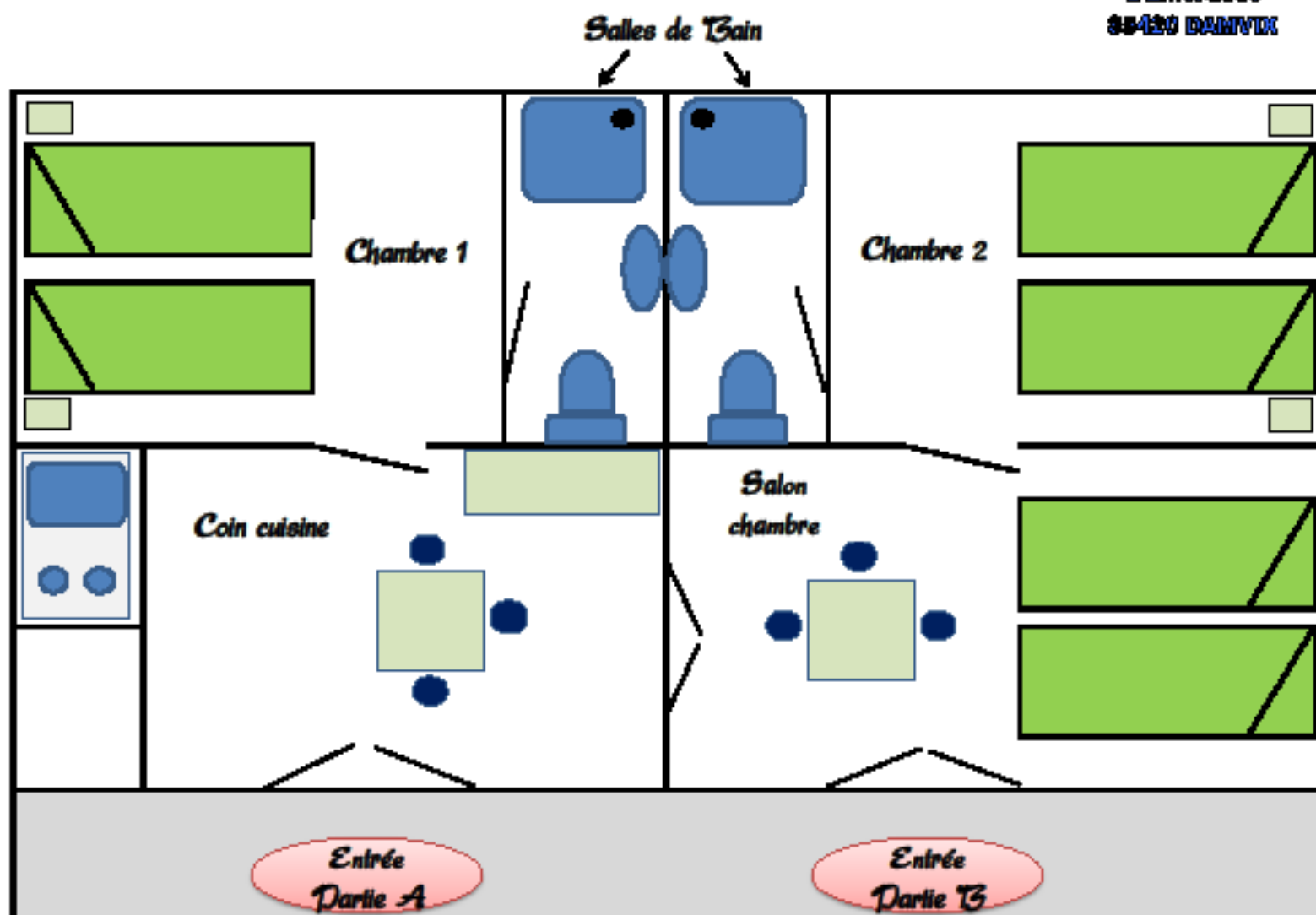
Plan général du village de vacances



**Vacances
passion**
Le coup de cœur!

village club
l'Emeraude
L'esprit d'accueil

PLAN TYPE D'UN PAVILLON 6 PERSONNES



3. LE FONCTIONNEMENT DU CENTRE



EQUIPE SUR PLACE

- **Un directeur permanent coordinateur :**

Il est chargé de s'assurer du bon déroulement des séjours, de gérer les personnels salariés de la Ligue de l'enseignement et de coordonner les différentes interventions. Il joue un rôle de conseil lors de l'élaboration du projet. Il est à l'écoute de chacun lors des séjours.

- **Un cuisinier économe :**

Par le soin apporté à l'élaboration des menus et des repas, il participe au bien-être de chacun et à l'apprentissage de la diversité alimentaire.

- **Personnel d'entretien et de service :**

Il participe à la vie du centre, à la qualité de l'accueil et par conséquent à la réalisation de nos objectifs éducatifs.

- **Un encadrement spécifique en fonction de vos activités :**

Personne titulaire du Brevet d'État de la spécialité pour les activités sportives.

Accompagnateur de la Ligue de l'enseignement, guide du site ou animateur spécifique pour les visites patrimoine, environnement, etc.

- **Des animateurs :**

Durant le séjour, chaque classe (de 20 élèves payants minimum) bénéficie d'un animateur diplômé BAFA (ou équivalent). Cet animateur est avant tout une personne compétente pour découvrir le milieu : 6H50/jour.

En conséquence, **il est présent pour les activités mais il ne s'occupe pas de la vie quotidienne des enfants.**

Il convient donc que vous veniez avec un encadrement complémentaire ou que vous prévoyez de nous demander un animateur supplémentaire pour la vie quotidienne (en supplément).



LA RESTAURATION

Les horaires

Petit-déjeuner	entre 8h00 et 9h00
Déjeuner	entre 12h30 et 13h30
Dîner	entre 19h30 et 20h30

Les horaires seront modulables en fonction des impératifs du programme d'activités.

Le fonctionnement

Le petit-déjeuner est présenté sous forme de buffet (pour collèges et lycées) et à table (pour les élèves de primaire) où les adultes du groupe participent au service.

Les autres repas sont servis à table. Les adultes mangent à la table des enfants.

C'est un moment important de la journée :

- point de repère dans la journée (pour les plus jeunes)
- moment vital
- moment important pour les relations enfants/enfants et enfants/adultes
- moment éducatif : apprendre à se servir correctement, à partager, à goûter à tous les plats, finir ce que l'on a dans son assiette, apprendre à se tenir convenablement et à utiliser les couverts, apprendre à ne pas gaspiller

Les régimes alimentaires sont respectés dans la mesure du possible lorsqu'ils nous sont communiqués avant le séjour par écrit.

Vous avez la possibilité de commander des pique-niques (sur demande écrite avant le séjour).



IMPORTANT

**De plus en plus d'enfants souffrent d'allergies alimentaires.
Ces allergies peuvent présenter une dangerosité potentielle très importante.**

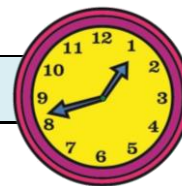
En conséquence de quoi, nous demandons aux responsables de la classe et aux accompagnateurs de groupes de prendre toute mesure permettant à la Ligue de l'Enseignement de déterminer si la nature de l'allergie d'un enfant est compatible avec la vie en collectivité.

Nous demandons impérativement à recevoir d'une part, le régime alimentaire défini par les parents et/ou le médecin, et d'autre part, un certificat médical établi par le médecin traitant attestant que la santé de l'enfant est compatible avec une restauration de collectivité.

Joindre si nécessaire le PAI (Plan d'Accueil Individualisé).

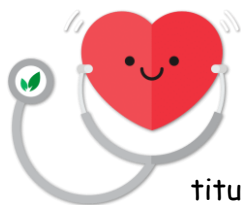
Nous attirons votre attention sur le fait qu'à défaut de recevoir ces documents, nous nous autorisons à refuser l'accueil de tout enfant pour lequel l'allergie alimentaire nous serait signalée très tardivement voire sur place.

DEROULEMENT D'UNE JOURNEE TYPE



⌚ 7H00 - 8H00	Lever, toilette, rangement des chambres
⌚ 8H00 - 9H00	Petit-déjeuner en salle de restaurant
⌚ 9H00 - 12H00	Activités de découverte organisées avec les animateurs
⌚ 12H30 - 13H30	Déjeuner en salle de restaurant
⌚ 14H00 - 17H00	Activités de découverte organisées avec les animateurs Goûter inclus
⌚ 17H00 - 19H00	Temps de classe, temps calme, courrier, douches, jeux...
⌚ 19H30 - 20H30	Dîner en salle de restaurant.
⌚ 20H30 - 21H30	Veillée animée par les animateurs ou intervenant spécifique.
⌚ 21H30 - 22H00	Coucher des enfants

Cette journée "type" est modifiable en fonction de l'âge des enfants, de votre projet pédagogique et du rythme de vie du séjour.



SECURITE ET SANTE

Parmi les membres du personnel d'encadrement, une personne (ou plusieurs) est titulaire de l'AFPS. Chaque animateur a une trousse de secours avec les produits de premières urgences.

IMPORTANT : l'assistant sanitaire n'a pas le droit de prodiguer des soins. Il ne peut en aucun cas se substituer au médecin. Si un enfant suit un traitement médical, vous devez le signaler au centre et joindre une photocopie à la fiche sanitaire.

En cas d'urgence il faut contacter le SAMU.

Médecins sur Damvix ou dans les environs :

Docteur CAPRON (à Damvix)

☎ : 02 51 51 42 49

Docteur Céline MINOT (à St Hilaire la Palud)

☎ : 05 49 35 42 60

Maison de Santé (à Maillezais)

☎ : 02 51 00 77 95

Hôpitaux les plus proches :

Hôpital de FONTENAY LE COMTE (25 Km)

40, rue Rabelais - 85200 FONTENAY LE COMTE ☎ : 02.51.53.51.53

Hôpital de NIORT (27 km)

40, avenue Charles de Gaulle - 79000 NIORT ☎ : 05.49.32.79.79

ENTRETIEN DU SITE ET HYGIENE



Les locaux communs sont nettoyés tous les jours.

Le nettoyage des chambres et sanitaires est effectué tous les 3 jours à condition que les affaires des enfants soient rangées correctement. Notre personnel de ménage n'est pas habilité à manipuler les affaires personnelles des enfants et des adultes.

Les draps et taies d'oreiller sont fournis et chaque lit est équipé une alèse, d'une couette et d'un oreiller. **A l'arrivée, 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 7 jours).

Les enfants prendront une douche chaque soir après les activités de l'après-midi.

Le jour du départ, les chambres doivent être libérées au plus tard pour 10h00 afin de permettre au personnel de procéder au nettoyage des lieux pour le groupe suivant et ce, quel que soit le dernier repas pris au centre.

Pour des raisons de sécurité et d'hygiène, l'accès à la cuisine est formellement interdit à toute personne étrangère au service.

Nous vous rappelons qu'il est strictement interdit de fumer dans les logements et parties communes (salle polyvalente, restaurant, salles d'activités...).

COMMUNICATIONS



Courrier :

Le courrier arrive le matin entre 11h et 12h. Il sera remis aux enseignants au moment du déjeuner pour distribution aux enfants.

Une boîte « courrier au départ » se trouve sur le comptoir de l'accueil du centre (départ journalier).

Il est important que les parents écrivent aux enfants à l'adresse suivante :

**Centre de Vacances « L'Emeraude »
NOM DE L'ENFANT - NOM DE L'ECOLE
Route du Grand Port
85 420 Damvix**

Téléphone :

L'accès au poste téléphonique de l'accueil du centre est possible uniquement pour les enseignants (relations avec les écoles...) et pendant les heures d'ouverture. Toute communication sera facturée.

Aucun appel téléphonique ne sera transmis aux élèves.

Internet :

Possibilité de connexion Internet soit sur ordinateur fixe du centre à disposition dans la bibliothèque soit par WIFI sur portable personnel (codes de connexion à disposition).

4. LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

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 responsabilité.

La responsabilité 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 et respect de soi.

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

La classe d'environnement 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.



5. LES ACTIONS DE DECOUVERTE ET LES ACTIVITES D'EVEIL

Afin de vous aider dans l'organisation de votre projet, nous vous présentons ici quelques **actions de découvertes**. Il est bien entendu que ces activités ne sont que des propositions et sont susceptibles de **modifications en fonction de vos attentes et de votre budget**. Il est possible par exemple, compte tenu de la richesse de notre patrimoine local, de vous proposer d'autres actions ou d'approfondir certains thèmes plus en rapport avec vos objectifs.

Il est possible d'articuler votre programme autour des grands thèmes abordables dans le marais.

Thème : l'Eau

Découvrir son interaction sur le milieu et sa gestion.

Comme la plupart des villages maraîchins, Damvix est entièrement tourné vers l'eau. Le long de la Sèvre et des conches adjacentes, des « cales » ont été aménagées pour amarrer la plate. Ici et là, un fossé pénètre assez loin dans le bourg permettant aux maraîchins de rejoindre conches et rigoles depuis sa maison.

Nos animateurs pourront aborder les structures hydrauliques comme les écluses des Bourdettes ou de Bazoin, la formation du Marais Mouillé et du Marais Desséché, la faune et la flore aquatique.



Thème : la Faune et la Flore

Découvrir et comprendre l'adaptation de la flore et de la faune au milieu particulier du Marais Poitevin. Connaissance de la flore ligneuse et herbacée, connaissance de la faune terrestre et de l'avifaune, adaptation et variations de la faune et de la flore par rapport aux biotopes Marais Mouillé et Marais Desséché.

Nos animateurs pourront expliquer la fabrication d'un herbier à partir d'une collecte de plantes et établir la clé de détermination des différentes espèces recueillies, expliquer le rôle de chaque espèce animale présente dans l'eau après étude de l'écosystème du fossé et enfin aborder les espèces terrestres incluant les nuisibles.

Thème : l'Homme et le Marais

Comprendre la modulation du paysage et l'adaptation de l'homme au milieu. En fonction de vos objectifs, suivez les pas des Huttiers et découvrez au fil des chemins de halages et levées les différents points d'intervention de l'homme dans la constitution de notre paysage.

Comprendre la formation géologique du Golfe des Pictons et



son historique, les travaux d'assainissement, l'activité économique et vie sociale de l'homme au début du siècle, l'étude et l'évolution de l'architecture maraîchine, l'avenir du Marais Poitevin.

Nos animateurs pourront expliquer les différentes étapes de la formation du Marais et les évolutions au cours de l'histoire en fonction de l'évolution de la vie dans le Marais (métiers, moyens de transport, vie économique...).

Les thèmes d'activités proposés ci-dessus peuvent être étudiés **indépendamment** avec nos animateurs « découverte » dans la limite de leurs connaissances (prestation gratuite) ou en relation avec des **techniciens du Parc Naturel Régional** de manière plus pointue (*prestation en supplément*).



Ces activités en supplément sont également faites par des animateurs spécialisés de la ferme pédagogique du marais Poitevin.

Les thèmes sont alors abordés lors de circuits pédestres aux alentours du centre de vacances.

Exemples de veillées

Les veillées proposées par le centre sont gratuites, celles qui demandent un intervenant engendrent automatiquement un coût.

GRATUITES :

Soirée jeux, vidéo, balade nocturne, boum

AVEC INTERVENANTS (en supplément) :

Soirée contes et légendes :

Contes, légendes et traditions de la Vendée, du Marais et autres thèmes.
(2 classes maximum)

Soirée discussions rencontres :

Coût en fonction de l'intervenant extérieur

Nos animateurs restent à l'écoute de vos suggestions.

Afin de compléter des moments de découverte, vous pouvez ajouter des excursions payantes à l'extérieur du village de vacances (déplacements en car nécessaires). Consulter la liste des visites et excursions dans les pages suivantes.

6. LES VISITES ET EXCURSIONS

!!! DANS CE DOSSIER, NOUS NE COMMUNIQUONS AUCUN TARIF !!!
DEVIS PERSONNALISE SUR SIMPLE DEMANDE.
MERCI DE VOUS ADRESSER AU VENDEUR.

Randonnée de découverte du marais avec un animateur spécialisé

(aux alentours de Damvix)

OBJECTIF : Découvrir le milieu du Marais Poitevin

DEROULEMENT : Départ à pied du village de vacances.

Sur un parcours présentant une grande diversité de paysages, l'animateur révèle les différentes facettes du marais Potievin (la faune, la flore, les activités humaines...).

Les élèves seront amenés à observer, se questionner (d'où vient l'eau ? où va-t-elle ? le paysage est-il naturel ? comment est-il organisé ?) et à manipuler/toucher différents éléments du patrimoine naturel (le sol, les arbres, certaines plantes...) en privilégiant l'approche sensorielle.

Un zoom sur certaines espèces animales (mammifères des zones humides, amphibiens, insectes...) sera fait lors d'observations éventuelles ou à partir de traces et indices de présence.



Activité de découverte avec intervenant (durée = 2h30)

Cycles 2 et 3. - un intervenant par classe de 25 élèves maximum.

A la découverte des maisons maraîchines avec un animateur spécialisé

(aux alentours de Damvix)

OBJECTIF : Découvrir l'habitat maraîchin

DEROULEMENT : Départ à pied du village de vacances.



A partir des observations des élèves, munis d'un carnet de découverte, l'activité permet d'aiguiser leur curiosité et de les amener à regarder l'habitat traditionnel en se posant certaines questions :

- * sur les matériaux de construction,
- * sur le choix de l'emplacement du bâti,
- * sur la fonction des différentes parties de l'habitat...

Le travail se fait en petits groupes accompagnés d'un adulte. L'animateur se déplace de groupe en groupe pour les accompagner ou les orienter vers des lieux où les éléments de réponses sont plus accessibles.

Un temps de synthèse permet de comprendre les logiques d'installation des Hommes et de faire le lien avec l'histoire du Marais Poitevin.

Activité de découverte avec intervenant (durée = 2h30)

Cycle 3 uniquement - un intervenant par classe de 25 élèves maximum.

A la découverte de la faune aquatique avec un animateur spécialisé (aux alentours de Damvix)

OBJECTIF : Découvrir les petites bêtes du Marais

DEROULEMENT :

L'activité se déroule en trois temps :

- * phase d'immersion et de questionnement (eau courante ou stagnante ? Lien avec le cycle de l'eau...)

- * au bord du plan d'eau : phase de recherche et d'approche de la zone aquatique par la découverte du monde vivant (pêche pratiquée par l'intervenant), observations, identifications et/ou dessins. Par petits groupes, les élèves sont donc amenés à utiliser des clés d'identification afin de remplir la fiche d'identité des espèces collectées.

- * un temps de synthèse permet de faire le point sur les animaux observés (stades de développement et cycle de vie de certaines espèces) et de les mettre en relation selon les chaînes alimentaires en place dans ces milieux aquatiques.

L'activité se termine par la remise à l'eau des individus observés.



Activité de découverte avec intervenant (durée = 2h30)

Cycles 2 et 3. - un intervenant par classe de 25 élèves maximum.

Lecture de paysage avec un animateur spécialisé (aux alentours de Damvix)

OBJECTIF : Comprendre comment s'articule un paysage

DEROULEMENT :

Au travers de la lecture de paysage, les élèves seront amenés à :

- * acquérir une méthodologie de description et de lecture de paysage, avec le champ lexical associé (premier plan, ligne d'horizon...),

- * lire et analyser les différentes composantes du paysage : le relief, la végétation, l'eau, l'habitat, les activités humaines...

- * appréhender et comprendre la relation Homme-paysage.

Un carnet de terrain sera remis à chaque élève afin de faciliter l'observation sur le terrain. A partir de leurs observations, nous faisons ensuite la mise en relation en croisant les différentes disciplines (relief, géologie, cycle de l'eau, activités humaines, habitat).

Activité de découverte avec intervenant (durée = 2h30)

Cycles 2 et 3. - un intervenant par classe de 25 élèves maximum.

Plantes comestibles et médicinales avec un animateur spécialisé

(aux alentours de Damvix)

OBJECTIF : Découvrir le cycle de vie d'une plante

DEROULEMENT :

Les objectifs de la séance sont les suivants :

- * découvrir ce qu'est une plante, cet être vivant immobile (parties de la plante, fonctions et usages)
- * découvrir les stratégies mises en œuvre pour leur développement (pollinisation, dissémination des graines, croissance...)
- * organiser une rencontre sensorielle avec les plantes (goûter un morceau de plante ou une graine, sentir, toucher...)
- * Créer quelque chose à partir des plantes (approche artistique et sensible)

Alternance d'ateliers en groupe entier puis petits groupes (recherche et étude d'une plante, enquête sur les usages, création d'une œuvre individuelle ou collective).

Activité de découverte avec intervenant (durée = 2h30)

Cycles 2 et 3. – un intervenant par classe de 25 élèves maximum.

Balade en plate (à Damvix – accessible à pied)

OBJECTIF : Découvrir la faune et la flore du marais au fil de l'eau.



DEROULEMENT : Au départ de l'embarcadère de Damvix, promenade en barque traditionnelle poussée par un guide-batelier. La plate est une barque à fond plat et coins carrés qui servait aux maraîchins pour transporter des bêtes d'une rive à l'autre.

Les enfants découvriront le Marais sous tous les angles, avec un guide qui sera en mesure de présenter aux enfants tous les aspects du Marais (économie, histoire, faune, flore, etc.)

Gilet de sauvetage obligatoire fourni pour les enfants de moins de 13 ans.

Balade guidée (durée = 1h00)

Faymoreau, Pays du charbon (à Faymoreau - 65 km A/R)

OBJECTIF : Retrouver la vie du mineur de fond, son travail et son quotidien.

DEROULEMENT : Au cœur du bocage vendéen, le musée et le village minier vous plongent dans l'univers de la mine et témoignent de l'aventure étonnante des travailleurs de Faymoreau de 1827 à 1958. L'espace muséographique, réouvert en 2018 après avoir fait peau neuve, offre un nouveau parcours de visite pour une plus grande immersion dans l'histoire des mines de Faymoreau. Au centre minier, la grande histoire industrielle et minière se conjugue avec la petite histoire locale. Lieu de transmission et de conservation du patrimoine, le musée est aussi le témoignage, unique en Vendée, d'un passé minier prospère qui développât économiquement la région pendant 130 années.



Découvrez le musée avec un médiateur du site et partez pour un étonnant voyage au cœur de la mine ! Devenez mineur, traversez la salle des pendus et la lampisterie avant la "descente" dans la mine reconstituée. Parcourez les corons du village ouvrier à l'architecture étonnante.

Découverte avec médiateur (durée = 1/2 journée)

Transport en supplément

Parc ornithologique : les oiseaux du Marais Poitevin

(à St Hilaire La Palud - 18 km A/R)

OBJECTIF : Découvrir et observer les principaux oiseaux du Marais Poitevin.



DEROULEMENT : Ce parc ornithologique de 8 hectares en plein cœur de la Venise Verte propose un parcours complet et ludique à la découverte de la faune et la flore de cette partie du Marais Poitevin. Vous pourrez admirer le long d'un sentier de 2 km plus de 70 espèces d'oiseaux, Baudets du Poitou, coqs de Marans, oies blanches... mais aussi de nombreux végétaux de cette zone humide.

Pour rendre la visite du parc plus instructive et amusante, des enseignants et les propriétaires du parc ont conçu des fascicules pédagogiques respectant le niveau scolaire de chaque enfant. Ces fascicules sont remis gracieusement aux enfants au début de la visite et leurs permettent de s'initier à la vie des oiseaux à travers un jeu de piste se déroulant tout au long de la promenade.

En fin de visite, les enfants feront la connaissance de MOMO Le Gobe Mouche qui, tout au long du labyrinthe, leur racontera comment se déroule son long périple annuel qu'est sa migration.

Visite libre avec support pédagogique (durée = 2h00)

Possibilité de visite commentée - nous consulter.

Transport en supplément

Abbaye de Maillezais : une abbaye-cathédrale (à Maillezais - 20 km A/R)

OBJECTIF : Comprendre l'origine du Marais à travers le travail des moines sur les grandes abbayes.

DEROULEMENT : C'est dans la cité de Maillezais que commencèrent les travaux d'assèchement du marais en 1217. La grande silhouette de l'Abbaye Saint-Pierre de Maillezais domine les frênes et les peupliers du marais comme elle a dominé pendant six siècles l'architecture et l'iconographie bas-poitevine.

Guidés par un médiateur de l'Ecole Départementale du Patrimoine, venez découvrir les ruines majestueuses de cette Abbaye, témoignage de la puissance économique, de la mise en valeur du marais par les moines ainsi que du rayonnement spirituel à travers les pèlerinages. Pour la 2nde partie de visite, vous êtes en autonomie sous forme de jeu et découvrez les différentes parties du site avec leur utilité et leur degré d'importance. Un petit film sur l'histoire de la construction de l'abbaye clôture votre visite. (Ressources et supports pédagogiques disponibles sur simple demande).



Visite animée de l'abbaye (durée = 1/2 journée)

A partir du cycle 2.

Transport en supplément

Abbaye de Nieul : l'abbaye témoin du Moyen-Âge

(à Nieul-sur-l'Autise - 36 km A/R)

OBJECTIF : Découvrir le témoignage patrimonial transmis par l'abbaye.

DEROULEMENT : Fondée en 1068, l'abbaye de Nieul-sur-l'Autise est un magnifique exemple d'architecture monastique médiévale. Elle est un précieux témoin du patrimoine religieux du Bas-Poitou. Véritable chef d'œuvre de l'art roman français, l'abbaye présente l'un des rares ensembles monastiques complets avec son abbatale, son cloître et ses bâtiments conventuels.



Guidés par un médiateur de l'Ecole Départementale du Patrimoine, partez à la rencontre du Moyen-Âge en parcourant l'abbaye. Quelle était la vie dans un monastère médiéval ? A l'aide du patrimoine, d'une reconstitution numérique et d'outils de médiation, plongez dans le quotidien de ces hommes du XII^{ème} siècle. Une partie de la visite se fera en autonomie avec une grande partie d'observation afin de compléter les explications du médiateur.

(Ressources et supports pédagogiques disponibles sur simple demande).

Possibilité de prolonger la journée par un atelier au choix sous réserve de disponibilité des intervenants :

- Cycle 2 uniquement = atelier d'enluminure (durée : 1/2 journée)

Rares et précieux, les livres étaient le trésor des monastères médiévaux. Comment étaient-ils fabriqués ? Initiez-vous aux techniques des moines copistes en pratiquant l'enluminure.

- Cycle 3 uniquement = atelier « bâtisseurs d'abbayes » (durée : 1/2 journée)

Aux XI^è et XII^è siècles, l'art roman se développe grâce au savoir-faire de bâtisseurs ingénieux. Quelles sont les particularités de l'architecture romane ? Dans l'abbatale de Nieul-sur-l'Autise, recomposez la maquette d'une travée de la nef. Dans le cloître, suivez l'application numérique et devenez bâtisseurs en manipulant des outils médiévaux de traçage et de mesure.

- Cycles 2 et 3 = atelier avec un artisan pâtissier confiseur (durée : 1/2 journée)

Le repas des moines répondait à un rituel très précis, mais aussi aux contraintes matérielles de l'époque. Quels étaient les codes alimentaires des religieux au Moyen-Âge ? Découvrez les aliments et les moyens de conservation permettant aux moines de se nourrir. Avec un pâtissier-confiseur, confectionnez un dessert comme à l'époque médiévale.

Visite animée de l'abbaye (durée = 1/2 journée) - A partir du cycle 2

Ateliers : enluminure, « bâtisseurs d'abbayes », artisan pâtissier

Transport en supplément

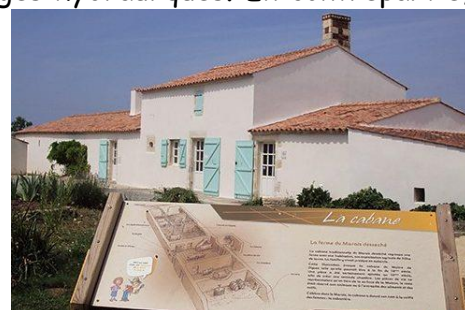
La Maison du Maître de Dignes (à Chaillé-les-Marais - 50 km A/R)

OBJECTIF : Découvrir le lien existant entre le passé, le présent et l'avenir au travers de l'environnement local et du travail de l'homme.

DEROULEMENT : Au cœur du marais desséché, l'écomusée est installé depuis 1990 dans l'ancienne Maison du Maître de Dignes, une « cabane » traditionnelle.

A partir de 1646, le Maître de Dignes est chargé de veiller à l'entretien du marais et au bon fonctionnement des digues, ponts, canaux, écluses et autres ouvrages hydrauliques. En contrepartie, la ferme et l'exploitation agricole de 13 ha de terres permettent à sa famille de vivre presque en autarcie ? Le dernier Maître de Dignes y vécut jusqu'en 1970.

La muséographie est accessible au jeune public : une première salle présente le rôle de la digue dans le Marais Poitevin, un film pédagogique permet de découvrir qui était le Maître de Dignes, une reconstitution de l'intérieur d'une maison traditionnelle permet d'imaginer la vie d'une famille autour de 1900, la salle « Vie de Marouin » compare les grands moments de la vie hier et aujourd'hui et le circuit d'interprétation



extérieur permet de découvrir des constructions et des animaux traditionnels.

Par une approche ludique, (recherche d'indices dissimulés sur le site), les enfants, par groupe, apprennent à s'orienter dans le musée. Ils découvrent l'habitat traditionnel et la vie d'autrefois dans le marais. Attention, cette visite n'est pas guidée.

Possibilité de réserver une visite guidée du musée à la place du jeu de piste.

Possibilité de prolonger la journée par un atelier au choix sous réserve de disponibilité des intervenants :

- Cycle 2 et 3 = atelier « travail de l'argile » (durée : 1h30 à 2h00)

Par le travail de l'argile, les enfants confectionnent des objets en lien avec le musée.

- Cycle 3 uniquement = atelier « Vannerie-recyclage » (durée : 2h30 à 3h00)

Les enfants apprennent à réaliser un panier ou un vide-poche en papier journal recyclé, en utilisant la technique de la vannerie.

Jeu de piste ou visite guidée (durée = 1h00 à 1h30) - A partir du cycle 2

Ateliers : travail de l'argile, vannerie-recyclage

Transport en supplément

La Maison du Marais Poitevin : l'histoire du marais (à Coulon - 32 km A/R)

OBJECTIF : Découvrir la vie économique et l'histoire du Marais Poitevin.



DEROULEMENT : La maison du Marais Poitevin est une association dont le service pédagogique propose des activités d'éducation à l'environnement et de valorisation des patrimoines naturels et culturels du Marais Poitevin.

Le musée relève le défi de la découverte et de l'émerveillement. Accompagnés par un animateur du site, vous découvrirez l'histoire, les traditions et l'environnement de la Venise Verte à travers une muséographie plaisante et accessible. Sous forme de mini-spectacle audio-visuel autour d'une maquette de 15 m², le maraiscope retrace les grandes étapes de la constitution du Marais Poitevin. Puis, découvrez une salle consacrée à l'anguille, une autre sur la batellerie et un intérieur maraîchin de la fin du XIX^{ème} siècle.

Visite commentée du musée (durée = 1h30) - A partir du cycle 2

Transport en supplément

La Maison de la Mytiliculture : la culture des moules

(à Esnandes - 86 km A/R)

OBJECTIF : Découvrir la culture des moules.



DEROULEMENT : Point de rencontre du Marais Poitevin et de l'Atlantique, la baie de l'Aiguillon offre un somptueux paysage et un écosystème exceptionnel. Le Musée de la Mytiliculture, reflet d'un patrimoine local fort d'un savoir-faire qui existe depuis le Moyen-Âge, vous emmène à la découverte de la culture des moules en baie de l'Aiguillon : projection sur grand écran d'un reportage présentant l'écosystème du marais maritime, suivie d'une visite interactive.

La visite du musée peut être complétée par un atelier :

- atelier « la chaîne alimentaire » (durée : 45 min)

Comprendre le principe d'une chaîne alimentaire et aborder ce qui peut causer un déséquilibre.

- atelier « le travail du mytiliculteur » (durée : 45 min)

Comprendre comment l'Homme s'adapte à un organisme vivant pour le cultiver.

Visite guidée du musée (durée = 1h00)

Ateliers : « la chaîne alimentaire », « le travail du mytiliculteur »

Transport en supplément

L'âne du Poitou (à Dompierre sur Boutonne - 116 km A/R)

OBJECTIF : Découvrir un animal familier, sa vie, son caractère et son quotidien.

DEROULEMENT : Implantée dans une ferme du XVIIIème siècle, la Maison du Baudet du Poitou fait partie de l'Asinerie Nationale expérimentale destinée à la sauvegarde du « Baudet du Poitou », race unique au monde, et à la relance de la production mulassière.

Au cours de la visite guidée de la ferme, les enfants pourront découvrir les différentes races présentes sur le site et apprendront leurs conditions de vie (morphologie, caractère, alimentation, soins, aptitudes, reproduction...). A cette occasion, les enfants sont sensibilisés à la sauvegarde des races asines et équines locales, et ont l'opportunité selon la saison d'être en contact direct avec les ânesses et leurs petits au pré.



Cette visite peut être complétée par des ateliers complémentaires :

- atelier « pansage » (durée : 30 min)

En brossant les ânes, les enfants nouent un lien étroit avec l'animal. C'est une approche pédagogique des soins qui est proposée, avec un apprentissage de la morphologie des ânes. A cette occasion, ils apprennent à aborder l'animal et à lui porter une attention particulière, au cours d'une activité qui développe la patience, la concentration et le respect de l'âne.

- atelier « conduite des ânes » (durée : 30/45 min)

Les enfants reconnaissent un parcours balisé par des panneaux routiers et autres aménagements. Puis, ils sont initiés à la conduite en main d'un âne sur le circuit : ils apprennent à l'aborder, à se positionner pour le diriger en toute sécurité.

Visite guidée de la ferme (durée = 1h00)

Ateliers : « pansage », « conduite des ânes »

Transport en supplément

Le Château de St Mesmin : la vie au Moyen-Âge

(à Saint-André-sur-Sèvre - 140 km A/R)



OBJECTIF : Etude de la vie au Moyen-Âge.

DEROULEMENT : Le château de Saint Mesmin est une forteresse médiévale édifée par le seigneur Pierre de Montfaucon à la fin du XIVème siècle. Il possède tous les éléments défensifs d'un château fort ainsi que le confort d'un lieu résidentiel. Ainsi, il est proposé des activités pédagogiques liées au moyen-âge pour les groupes scolaires.

Matin : Accompagnés de votre guide, vous découvrirez l'histoire du château, son architecture et la vie quotidienne. La totalité de la visite se fait en interactivité avec les enfants, ils sont acteurs de celle-ci (durée : 1h15).

Déjeuner pique-nique sur le site.

Après-midi : Découverte de la salle d'armes au dernier niveau du donjon. Dans cette salle, armes et protections attendent les enfants : pièces d'armure, casques, boucliers, épées, haches, arc, arbalète... Ainsi, par une mise en situation, l'équipement militaire des hommes d'armes de la fin du moyen-âge est présenté aux enfants, qui pourront toucher ou essayer certaines de ces pièces (durée : 1h00).

Pour compléter la journée, nous vous proposons d'approfondir vos connaissances de manière ludique par un jeu thématique au choix (à définir à la réservation) :

- Jeux du Moyen-Âge sur un plateau (durée : 1h00)

Au moyen-âge, le jeu tient le rôle de divertissement mais aussi d'apprentissage. Les enfants découvrent et s'initient à différents jeux : alquerque, marelle, tablut, jeu du pot, poursuite du lièvre, jeux d'adresse et de lancer.

- Jeu des bâtisseurs de château fort (durée : 1h00)

Les enfants mettent à profit leurs connaissances médiévales pour reconstruire un château fort en repositionnant des éléments tels que : pont-levis, créneau, herse... Ce jeu, par équipe, aboutit à la découverte d'un trésor caché.

Visite commentée du château + visite de la salle d'armes
Option jeu à choisir à la réservation (non obligatoire)

Transport en supplément

Le Futuroscope, parc de l'image (à Jaunay-Clan - 280 km A/R)

OBJECTIF : Le programme scolaire par les nouvelles technologies.



DEROULEMENT : Le Futuroscope cultive depuis toujours un lien privilégié avec les enseignants et leurs élèves en offrant l'expérience d'une visite originale. Précurseur d'une pédagogie qui lie plaisir et connaissance, le parc européen de l'image réserve bien des surprises et propose une diversité d'expériences qui suscitent la curiosité des élèves en visite scolaire grâce aux images en 3D, écrans géants, simulateurs, jeux interactifs...

En 2022, vous viendrez avec vos élèves et vous repartirez avec des astronautes et des climatologues. Au Futuroscope, vos élèves seront emportés par une force magnétique irrésistible inscrite en chacun de nous : la curiosité. Vous plongerez au cœur d'une tornade avec la nouvelle attraction unique au monde, Chasseurs de Tornades*, et vos élèves iront là où personne n'est jamais allé. La visite continuera avec Objectif Mars et son centre d'entraînement spatial pour devenir astronaute ! Ils partageront les secrets de la mission Proxima avec Thomas Pesquet sur le plus grand écran d'Europe. Le soir venu, tous rêveront les yeux grands ouverts devant le nouveau Spectacle Nocturne : « La Clé des Songes » (selon conditions météo - consulter le calendrier d'ouverture).

40 attractions et 4 thèmes pédagogiques en lien avec les programmes scolaires, au service des apprentissages de chacun.

Visite libre du parc à la journée avec accès au spectacle nocturne

Visite libre du parc à la journée avec accès au spectacle nocturne + déjeuner ou dîner sur place
formule « 'resto-rapide » (comprend : un plat garni, un dessert et une boisson)

Dans un restaurant au cœur du parc, un repas rapide avec prise de commande au comptoir.

Possibilité d'accompagnement par une hôtesse de 10h à 18h (en supplément)

Transport en supplément

La Rochelle : cité aux multiples facettes (La Rochelle - 94 km A/R)

OBJECTIF : Découvrir la célèbre ville de La Rochelle d'hier à aujourd'hui.

DEROULEMENT : Depuis 1000 ans, La Rochelle « la rebelle » aime la différence : démocrate bien avant l'heure elle est protestante quand la France entière est catholique, elle se trouve protégée des rois quand le pays plie sous le poids des impôts... Tout au long de l'histoire, elle affiche sa différence et propose aujourd'hui un patrimoine à découvrir et une histoire riche de souvenirs.

Visites au choix - 2 maximum sur la journée (à définir à la réservation) :

- **Visite commentée de la ville à thème (durée : 1h30 à pied)**

Cycle 2 : « Le petit marin » : les enfants découvrent la mer et son vocabulaire. Cette visite est basée essentiellement sur l'observation des éléments marins (phares, écluses, bateaux...) et sur une recherche ludique des représentations de la mer dans l'architecture de la ville.

Cycle 3 : « Observons la ville » : La Rochelle, du Moyen-Âge aux temps modernes... Embarquez pour un voyage dans l'histoire à travers l'architecture et les personnages célèbres de la ville (Aliénor d'Aquitaine, Henri IV, Richelieu...).

(support pédagogique sur demande)

- **Visite libre de l'Aquarium de La Rochelle (durée conseillée = 1h30).**

Un voyage de 2h00 au fond des océans ! Imaginé, construit et financé par le groupe Coutant, cet aquarium a utilisé les toutes dernières technologies pour offrir un spectacle à la fois familier et méconnu. Près de 12 000 animaux marins regroupés dans 70 aquariums émerveilleront petits et grands.

Cette visite peut être complétée par un atelier découverte selon le niveau de la classe (durée : 1h30 - choix à définir à la réservation - nous consulter).



- **Visite animée du Musée Maritime (durée : 1h00 à 1h30)**

En fonction du niveau scolaire, plusieurs formules vous sont proposées.

Dans tous les cas, vous découvrirez une grande exposition sur l'évolution des sites portuaires rochelais mais aussi sur sa flotte patrimoniale de 6 navires dont 3 sont ouverts à la visite : le France I, l'Angoumois et le Saint-Gilles. Le Musée Maritime est un centre d'interprétation de la vie maritime, un conservatoire « vivant » des navires, des métiers, des techniques favorisant la rencontre aussi bien avec le patrimoine matériel qu'avec les gens de la mer.



Possibilité de prévoir une animation en supplément : jeu de piste à bord du France I, le rôle des membres de l'équipage, la météo, petit dico maritime, le poisson : de la pêche à la criée...

- **« Croisière des 3 ports » (durée : 1h45)**

Découvrez La Rochelle par la mer !

Du Port de Plaisance jusqu'au port de Commerce en passant par le port de Pêche, découvrez le patrimoine maritime Rochelais. Au cours d'une promenade, vous naviguerez à proximité du Phare du bout du monde et du pont de l'Île de Ré. En plus de la visite de ses ports, accédez à un site historique, inédit et interdit au public : la Base Sous-Marine de la seconde guerre mondiale, dont le rôle était de protéger une flotte de sous-marins allemands.

(Programme de la croisière et horaires définis en fonction des marées. Accès à la base sous-marine sous réserve d'autorisations portuaires.)

Visite commentée de la ville à thème (durée = 1h30)

Visite libre de l'Aquarium (durée = 1h30) - atelier découverte en supplément

Château de Tiffauges : la vie de château au Moyen-Âge (à Tiffauges - 228 km A/R)

OBJECTIF : Découvrir la vie au Moyen-Âge.

DEROULEMENT : Solidement accroché à un éperon rocheux, le château de Tiffauges édifié du XI^{ème} au XVI^{ème} siècle abrite le plus grand conservatoire de machines de guerre en Europe. Il est composé d'une enceinte fortifiée de 700 mètres, renforcée de 18 tours. Les trois hectares du château permettent d'appréhender l'architecture, le domaine seigneurial, le quotidien en temps de paix ou en temps de guerre. Son seigneur le plus célèbre était Gilles de Rais, dit Barbe Bleue.

Matin : « Une vie de château ! ».

La journée des habitants d'un château fort est bien remplie. Quelles sont leurs occupations ? Pour le découvrir, déplacez-vous de coffre en coffre. Les plus jeunes aideront Dame Catherine à retrouver son collier avec sa servante, Flore (Cycle 2). Les plus grands mèneront l'enquête sur le quotidien des habitants du château (cycle 3). Une partie de la visite est assurée par le médiateur et le reste en autonomie avec l'enseignant. Déjeuner pique-nique sur le site.

Après-midi : au choix - à définir à la réservation

« Au banquet de Sire Jean »

Entre viandes rôties et poissons, au moins huit services se succèdent au banquet de Sire Jean ! Que mange-t-on à la table seigneuriale au XV^{ème} siècle ? Comment s'organise le repas ? Aidez les marmitons à composer ce banquet en retrouvant les ingrédients, les épices et les ustensiles de cuisine nécessaires à sa préparation. Dressez la table, parez-vous de beaux costumes, prenez place autour de la table et dégustez le dessert préféré de Sire Jean. Une partie de la visite est assurée par le médiateur et le reste en autonomie avec l'enseignant.



« Spectacles et animations de la forteresse »

Plongez au cœur de l'aventure médiévale et explorez 1000 ans d'histoire... Le château de Tiffauges vous emmène à la découverte de l'art de la guerre au Moyen-Âge en assistant à de nombreux spectacles et animations. Art de la guerre, film immersif, pratique de jeux anciens ou du tir à l'arbalète, histoire de Gilles de Rais, armement des chevaliers et machines de guerre, un programme enrichissant et adapté à chaque cycle vous attend !

Les spectacles et animations sont proposés par l'équipe du château (activité possible entre avril et mi-septembre).

Chaque animation dure 1/2 journée. A partir du cycle 2.

« Une vie de château », « Au banquet de Sire Jean », « Spectacles et animations de la forteresse »

Journée nature à la Réserve Biologique de Nalliers Mouzeuil St Martin (à Nalliers - 84 km A/R)

OBJECTIF : Découverte du milieu naturel du Marais Poitevin.

DEROULEMENT : Situé au nord du marais poitevin, la réserve Biologique couvre une superficie de 146 hectares de marais mouillé boisé. Préservée par le Département de la Vendée, elle abrite des espèces remarquables, telles que la loutre d'Europe, la fritillaire pintade ou encore le cuivré des marais. Cet espace Naturel Sensible est un ensemble d'écosystèmes d'une grande richesse qui a également une histoire : les hutteurs, ces hommes et ces femmes qui ont su aménager le marais mouillé et s'y adapter pendant plus de 200 ans !



Cette journée découverte est organisée en partenariat avec l'Ecole du Patrimoine de Vendée.



Matin : « Biodiversité du marais mouillé ».

La diversité du vivant est l'un des principaux indicateurs de la santé d'un écosystème. Mais comment se mesure la biodiversité ? A l'aide de loupes, d'épuisettes et de clés de détermination, identifiez la faune et la flore du marais. Explorez la prairie, la terrée et le fossé et émerveillez-vous à la manière d'un naturaliste ! Découvrez que biodiversité rime aussi avec beauté et fragilité.

Déjeuner pique-nique sur le site.

Après-midi : au choix selon le niveau

Cycle 2 ou 3 : « Des arbres - tête en l'air ! »

Des petits arbres à la silhouette étrange peuplent la réserve. Mais qui sont-ils ? Pourquoi ont-ils cette drôle de forme ? Et que peuvent-ils abriter ? Autant de questions dont eux-mêmes ont oublié les réponses. Equipés de miroirs, de loupes et de lampes de poche, explorez ces feuillus emblématiques du marais mouillé, des racines jusqu'à la cime et aidez-les à retrouver la mémoire. Immergez-vous dans ce paysage unique d'Europe !

Cycle 3 uniquement : « L'Homme au cœur du Marais »

Deuxième zone humide de France par sa superficie, le Marais poitevin est un paysage emblématique. Comment l'Homme l'a-t-il aménagé ? Manipulez une maquette pédagogique du marais pour visualiser son évolution et découvrez sur le terrain la vie des hutteurs, les anciens habitants du marais mouillé. Comprenez comment s'est construit cet équilibre fragile entre l'Homme et le marais.

Chaque animation dure 1/2 journée. A partir du cycle 2.

« Biodiversité du marais mouillé », « Des arbres - tête en l'air ! », « L'Homme au cœur du Marais »

Transport en supplément

7. LES ACTIVITES SPORTIVES

LOCATION DE VELO

A PARTIR DU CM1

Circuit au départ du centre de vacances.

Par groupe de 15 à 17 enfants en alternance avec une autre activité.

Location VTT enfant et adulte avec casque

demi-journée ou journée

Livraison des vélos sur le centre offerte.

L'activité sera menée par l'un de nos animateurs –accompagné des adultes de l'école.

Si vous souhaitez un guide ou un moniteur diplômé, la prestation sera en supplément (nous consulter).

RANDONNEE PEDESTRE AVEC GUIDE

Les prestations de guidage sont calculées selon le type d'encadrement souhaité.

Il est possible de réserver des guides de randonnée professionnels du marais ou des guides via le parc Naturel Régional du Marais Poitevin.

Nous consulter pour les tarifs.

CANOE ET/OU KAYAK

**Cette activité ne sera possible que dans le cadre d'une classe canoë
et ne pourra pas être réservée à l'unité.**

L'activité canoë nécessite la réservation d'un moniteur diplômé d'Etat selon une réglementation bien précise et dans le cadre d'un apprentissage sur plusieurs séances.

A PARTIR DU CE2

8. ORGANISATION DU SEJOUR

DISPOSITIONS PARTICULIERES AUX SORTIES SCOLAIRES AVEC NUITEE(S)

INITIATIVE :

L'initiative du projet relève du maître de la classe ou de l'équipe pédagogique. Le projet de sortie s'inscrit obligatoirement dans le cadre du projet d'école.

PROCEDURE D'AUTORISATION :

- 1) L'autorisation est délivrée, par écrit, par l'Inspecteur d'Académie, directeur des services départementaux de l'Éducation Nationale du département d'origine qui doit disposer d'un dossier complet constitué de la demande d'autorisation de départ en sortie scolaire avec nuitée(s), et de la fiche d'information sur le transport.
- 2) Le directeur d'école fait parvenir le **dossier complet** de demande d'autorisation de sortie scolaire avec nuitée(s) à l'Inspecteur de l'Éducation Nationale chargé de la circonscription dans un délai de cinq semaines au moins avant la date prévue pour le **départ** lorsque celle-ci se déroule dans le même département, **délai porté à huit semaines** pour les classes séjournant dans un département différent.
- 3) Ce dossier de demande d'autorisation est transmis par l'inspecteur de l'Éducation Nationale, qui aura donné au préalable son avis sur le contenu et l'organisation pédagogique à l'inspecteur d'Académie, directeur des services départementaux de l'Éducation Nationale du département d'origine chargé de délivrer l'autorisation de départ ainsi que, le cas échéant, aux autres administrations concernées.
- 4) Les sorties scolaires avec nuitée(s) qui ont lieu dans un autre département doivent recevoir l'avis favorable de l'Inspecteur d'Académie du département d'accueil. Il appartient à l'Inspecteur d'Académie du département d'origine de recueillir cet avis avant de délivrer l'autorisation de départ.
- 5) Les demandes d'autorisation doivent être traitées rapidement afin que, le cas échéant, l'organisateur puisse au plus tôt fournir les pièces complémentaires ou apporter les aménagements nécessaires au projet. Les décisions en retour, portant soit autorisation, soit refus motivé par écrit, devront parvenir à l'école concernée, par l'intermédiaire de l'Inspecteur de l'Éducation Nationale, dans **un délai de 15 jours avant la date prévue pour le départ** lorsque la sortie scolaire avec nuitée(s) se déroule dans le même département, **délai porté à trois semaines** pour les sorties séjournant dans un département différent.

DISPOSITITONS MEDICALES :

Les certificats de vaccinations obligatoires doivent être fournis. **Faire remplir aux parents une fiche sanitaire** et demander **une autorisation écrite** permettant au responsable de la classe de prendre toute mesure d'urgence en cas d'accident et sur avis médical, à faire pratiquer toute intervention chirurgicale à l'enfant.

L'ENCADREMENT POUR LA VIE COLLECTIVE ET LE TRANSPORT :

Ecole maternelle : 2 adultes au moins dont le maître de la classe quel que soit l'effectif de la classe.

Au-delà de 16 élèves, 1 adulte supplémentaire pour 8 enfants.

Ecole élémentaire : 2 adultes au moins dont le maître de la classe quel que soit l'effectif de la classe.

Au-delà de 20 élèves, 1 adulte supplémentaire pour 10 enfants.

L'adulte supplémentaire peut être :

soit un animateur BAFA (en supplément-172 €/ jour/ animateur), soit un parent d'élève, soit un aide-éducateur, soit un intervenant extérieur agréé qui agit habituellement dans l'école (en supplément).

Le taux d'encadrement des élèves s'applique y compris dans le cadre du transport.

Le chauffeur n'est, en aucun cas, pris en compte dans le taux d'encadrement.

Dans le cadre d'un transport en car, l'ensemble des élèves, qu'ils soient d'une ou plusieurs classes, est considéré comme constituant une seule classe.

LA MISE EN PLACE DE VOTRE SEJOUR PAR LE CENTRE

AVANT VOTRE SEJOUR :

Une fois votre réservation effectuée, vous recevez une lettre et un **questionnaire très détaillé** sur les prestations à prévoir. Vous nous le retournez complété et accompagné du **planning prévisionnel** de votre séjour 2 mois avant votre arrivée.

Dès la **réception de votre planning**, nous vérifions les disponibilités et procédons aux **réservations des activités**.

Après **confirmations des différents prestataires**, nous vous envoyons un dossier complet incluant le programme définitif du séjour, la fiche d'attribution des pavillons occupés par votre groupe avec un plan du village de vacances afin de pouvoir préparer votre **répartition** et nous alerter en cas de problème.

L'organisation de votre séjour est pour nous un véritable travail de collaboration.

PENDANT VOTRE SEJOUR :

Nous **suivons scrupuleusement votre programme**, nous mettons à votre disposition notre **savoir-être** et notre **savoir-faire** en matière d'organisation et d'animation.

APRES VOTRE SEJOUR :

Nous assurons le **suivi de la qualité** de nos prestations en vous demandant de compléter un bilan de séjour. Nous restons à votre disposition pour vous fournir des renseignements complémentaires et assurer dans la continuité, la meilleure exploitation possible de votre découverte.

9. ANNEXES

**1 - POUR COMMUNIQUER DES NOUVELLES AUX PARENTS :
UN SITE INTERNET ET UN SERVICE VOCAL**

2 - FICHE TROUSSEAU

POUR COMMUNIQUER DES NOUVELLES AUX PARENTS AVEC UN SITE INTERNET

Pendant votre voyage scolaire à l'étranger, la Ligue de l'enseignement vous propose d'utiliser des moyens de communications gratuits. Vous pourrez d'un seul clic, rassurer et informer les parents.

Service Internet

C'est un service 100% gratuit aussi bien pour vous que pour les familles et 100% sécurisé grâce à un code d'accès. Il a été de plus conçu spécialement pour les sorties scolaires et s'adresse à tous, même si vous possédez peu de connaissances informatiques. Il est également recommandé par de nombreux conseillers TICE.

OnDonneDesNouvelles.com est un outil qui vous permettra de raconter le déroulement de vos journées et de partager en toute simplicité photos, vidéos etc. avec les familles des enfants.

Pour accéder à votre journal de bord, connectez-vous sur OnDonneDesNouvelles.com muni des codes.

Pour obtenir vos identifiants ou plus d'informations, contacter votre **correspondant Ligue de l'enseignement** en précisant votre lieu de séjour, vos dates de séjour, le mail sur lequel nous pouvons vous transmettre vos codes d'accès.

FICHE DE TROUSSEAU CONSEILLE

NOM ET PRENOM DE L'ENFANT :

Ne pas oublier de marquer les vêtements que l'enfant porte sur lui et ceux de la valise.
Mettre des vêtements pratiques et peu fragiles (étiquettes cousues).

SÉJOUR DE 5 JOURS

- 5 slips ou culottes
- 5 paires de chaussettes
- 1 pyjama (+ si l'enfant est énurétique)
- 1 serviette de table
- 1 blouson
- 1 vêtement de pluie imperméable (type K-Way)
- 5 tee-shirts ou polos
- 2 pulls, sweats ou polaires
- 2 pantalons solides (type jeans)
- 1 survêtement
- 2 shorts (selon la saison)
- 1 trousse de toilette comprenant : brosse à dents, dentifrice, savon ou gel douche, shampooing, brosse à cheveux ou peigne, coton-tiges
- 1 shampooing anti-poux
- 1 serviette de toilette
- 1 gant de toilette si nécessaire
- 1 paire de baskets
- 1 paire de chaussures de marche (pas obligatoire)
- 1 paire de bottes en caoutchouc (obligatoire pour la découverte du milieu)
- 1 paire de chaussons
- 1 casquette ou chapeau
- 1 paire de lunettes de soleil
- crème solaire
- 1 sac-à-dos pour le pique-nique
- 1 gourde
- des paquets de mouchoirs
- 1 sac pour le linge sale
- 1 lampe électrique (pas obligatoire mais conseillée)
- 1 doudou si besoin (petite taille)

