



« L'Emeraude »

Dossier pédagogique et de présentation

Classes de découvertes

Meilleur pour l'environnement...



Cet hébergement touristique contribue activement à réduire ses incidences sur l'environnement :

- par la promotion de l'utilisation de sources d'énergie renouvelables
- par l'économie d'énergie et d'eau
- par la réduction des déchets.

... meilleur pour vous.

Partir en classe de découvertes c'est...

Premier organisateur en France de classes de découvertes et de séjours éducatifs, la Ligue de l'Enseignement défend des valeurs démocratiques telles que la liberté, l'égalité des droits entre tous, la citoyenneté et la laïcité au sein de tous ses séjours. Sur l'ensemble des classes de découvertes, nous mettons tout en œuvre pour faire vivre notre projet éducatif.

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
- ... un partage du sensible de l'enseignant.e à l'élève et de l'élève à l'enseignant.e
- ... 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 ?

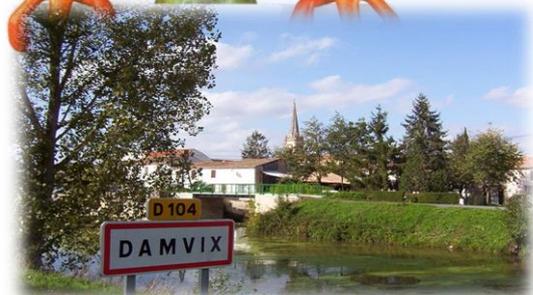
Le choix de la période est également étroitement lié aux objectifs du projet pédagogique de l'enseignant.e : si la période de mars à juin permet une préparation optimale du projet en amont et laisse du temps d'exploitation en classe, l'automne offre de belles opportunités pour créer une dynamique de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

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



Au cœur du Marais Mouillé, le village-club « L'Émeraude » 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.

Pour accéder au centre

Par la route :

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 **Vacances Passion** vous indique le chemin sur votre gauche à l'entrée de Damvix.

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 Maillé, tourner à gauche direction Damvix par D25.

Par le train :

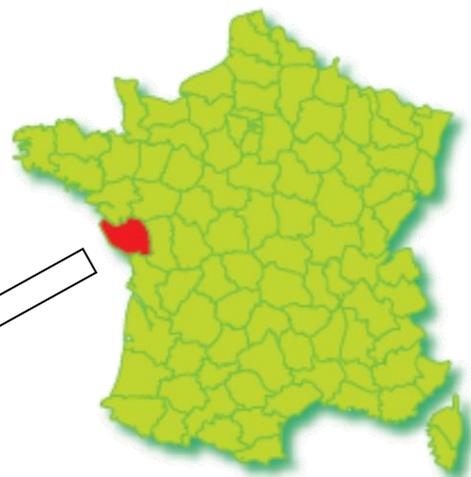
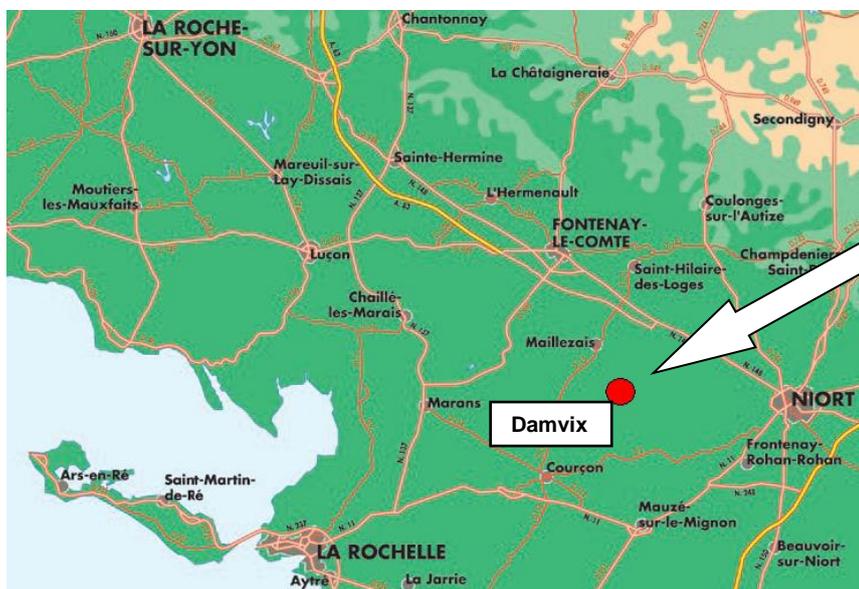
Liaison directe facilitée par le T.G.V : Paris-Niort en 2h30 (gare à 30 km du village de Damvix)

/ Paris-La Rochelle en 3h00 (gare à 50 km du village de Damvix).

Transfert gare possible en car (en supplément – nous consulter).



Plan de situation



Distances (à titre indicatif)

PARIS	445 kms
NANTES	140 kms
BORDEAUX	205 kms
POITIERS	110 kms

Coordonnées GPS : 46° 18'55.02"N, 0° 44'4.76"W

Présentation du centre

*Le centre est situé à 400 mètres du bourg de Damvix.
Il s'étend sur un domaine de 4,5 hectares en plein cœur du marais.*

Agrément inspection Académique : 21-12-078
Agrément Jeunesse et Sport : 850-78001

Spécificité agrément IA :

Présence obligatoire d'un adulte par hébergement soit 1 adulte pour 5 enfants quel que soit le niveau scolaire. Attention à la répartition filles-garçons qui peut engendrer la présence d'un adulte supplémentaire.

PRESENTATION GENERALE

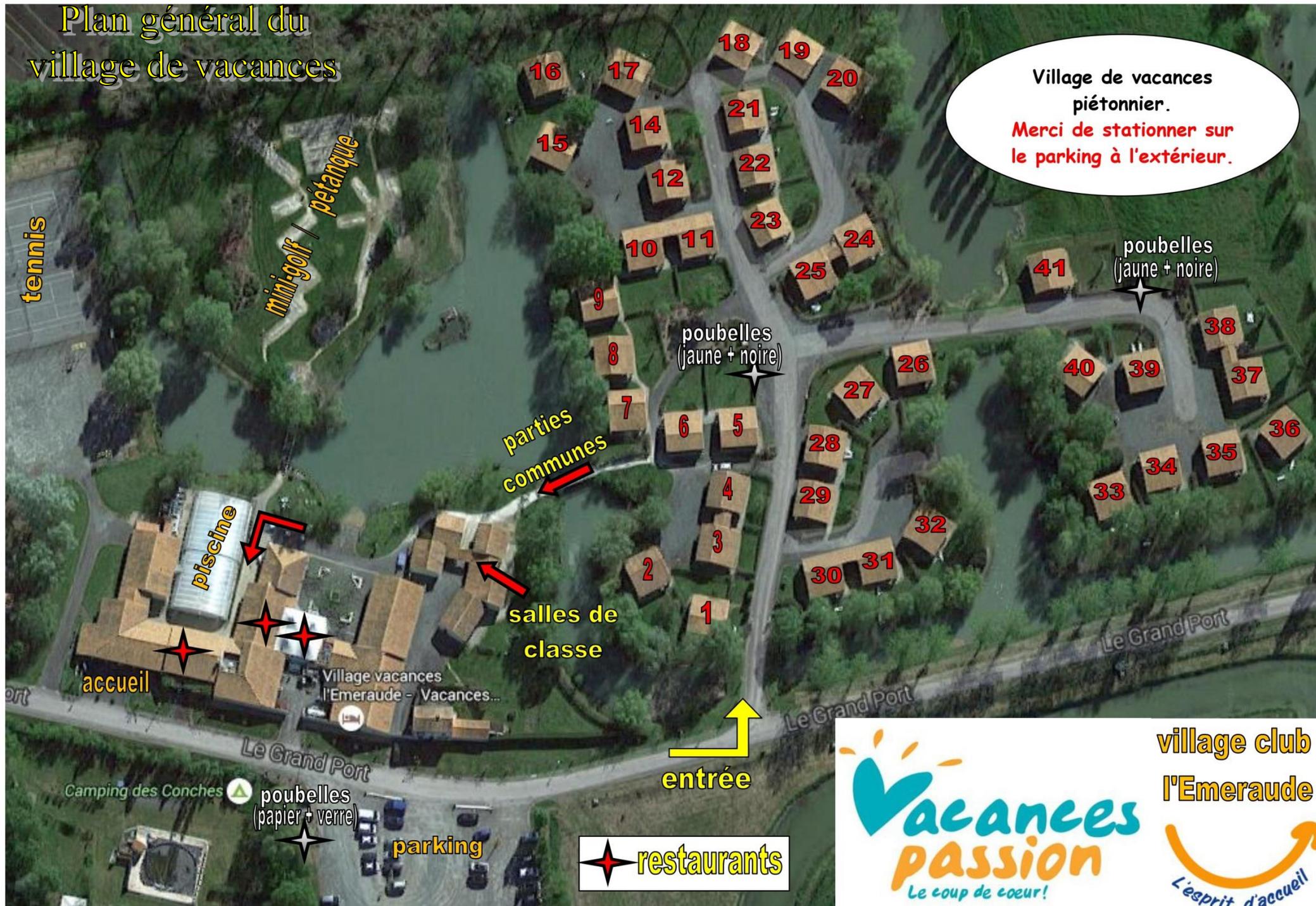
Le village de vacances se compose de 3 parties ayant chacune leur fonction précise.
Un plan d'eau privatif central permet de séparer ces 3 espaces.

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, une salle polyvalente sonorisée, 5 salles de classe, une bibliothèque, un patio pour les jeux de ping-pong et palets.



Plan général du village de vacances



Village de vacances piétonnier.
Merci de stationner sur le parking à l'extérieur.

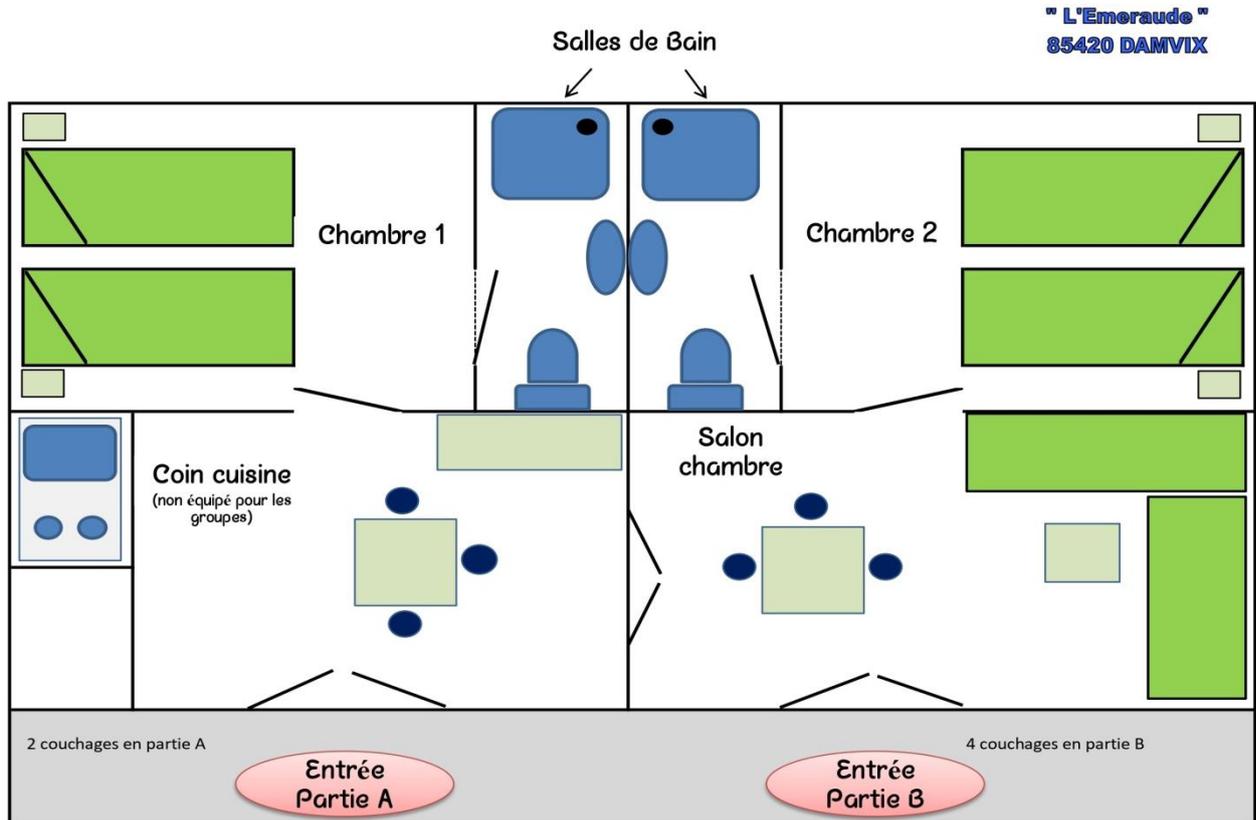




La partie hébergement : le village de vacances comprend **38 pavillons de 6 lits et 2 pavillons de 4 lits pour les personnes à mobilité réduite** (accès par plan incliné, sanitaires adaptés, douche à l'italienne et portes plus larges).

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.

PLAN TYPE D'UN PAVILLON 6 PERSONNES



Formule "malin" = chambres tous lits occupés = 6 personnes par hébergement



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, jeu de palets vendéens.



MATERIEL D'ANIMATION

Matériel son & lumière :

Matériel complet sonorisation et matériel d'éclairage disponible uniquement en salle polyvalente et utilisable que par le personnel du village de vacances.

Image :

3 paper boards,

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,

Vidéos référencées,

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.

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 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.



Notre politique environnementale

Le Village-Club « L'Émeraude » fait partie du réseau de la **Ligue de l'enseignement**.

Lors de son Assemblée Générale de juin 2022, la Ligue a adopté le texte de référence : « **Urgences et transitions écologiques : habiter ensemble un monde commun** ».

Ce texte présente le cadre de réflexion et d'action de la Ligue au regard des enjeux écologiques. L'Ecolabel européen permet à l'équipe de L'Émeraude de formaliser une démarche déjà bien présente et de répondre aux orientations de la Ligue sur la transition écologique.



*Les récentes projections des experts ne nous laissent plus le choix, **il faut agir et vite !***

La démarche d'éco labellisation nous permet d'**atténuer** notre impact climatique, elle devra être complétée et accentuée dans les années à venir afin d'**adapter** voire **transformer** nos pratiques au regard de la situation environnementale globale et locale.

C'est dans ce cadre que nous vous invitons tous à rejoindre notre projet dans le but de limiter notre impact écologique durant ces moments particuliers que sont les vacances.





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

Pantalons / shorts / pantacourts
Pullover / sweat shirts / polaires
Tee shirts
Sous-vêtements / chaussettes
Pyjamas
Tennis / chaussures fermées
Chaussons
Sac à linge sale
Serviette de table
Serviette et gant de toilette
Trousse de toilette complète
Mouchoirs en papier
1 sac à dos et 1 gourde
1 doudou si nécessaire (petite taille)

TROUSSEAU ET RECOMMANDATIONS SPECIFIQUES

Déplacements et activités en extérieur (selon la météo) :

Blouson / Vêtement de pluie
Casquette / lunettes de soleil
Crème solaire

Activités liées à la découverte de l'écosystème :

Bottes en caoutchouc
Spray anti-moustiques



LA 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.

L'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) – non inclus dans les formule « mini-budget ». 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.

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 en WIFI sur portable personnel (codes de connexion à disposition).

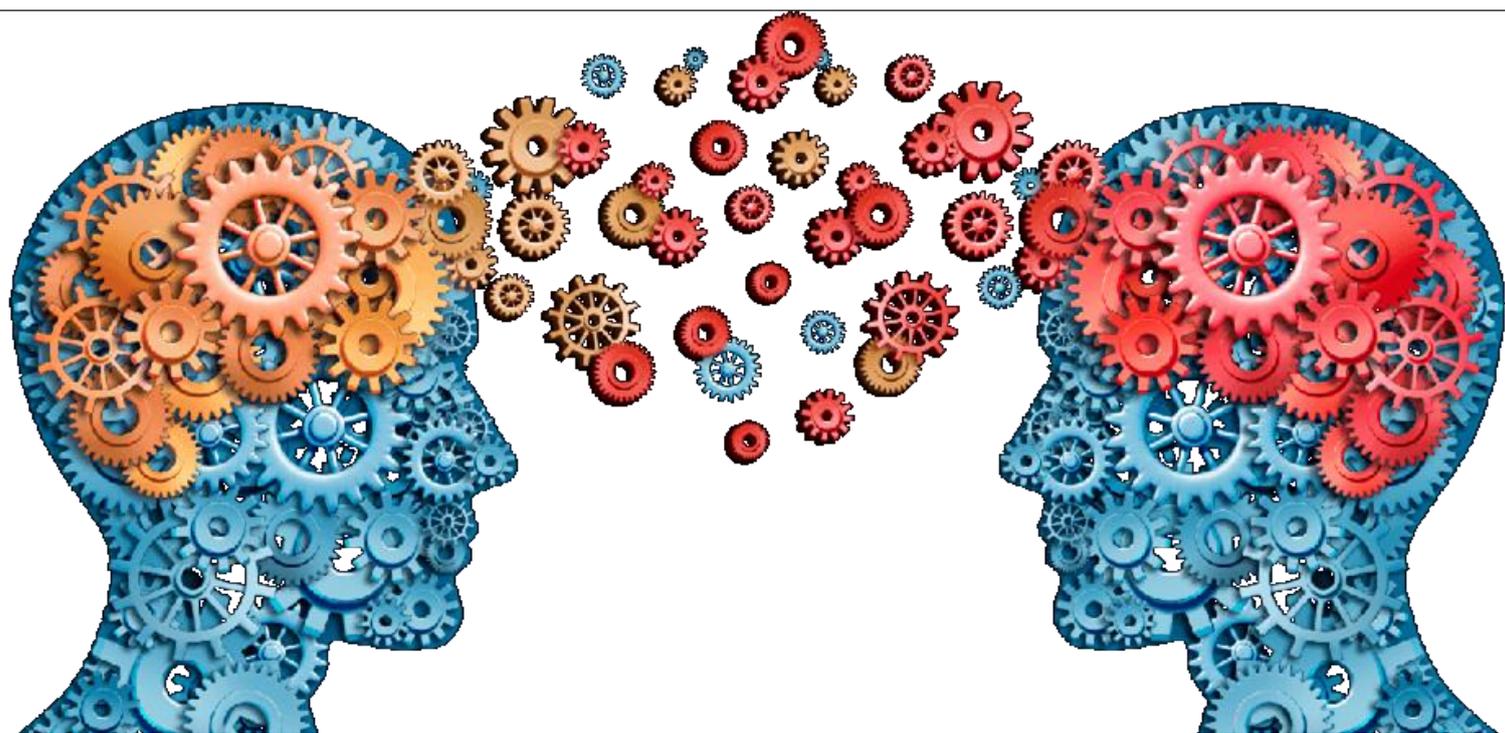
Réseau disponible sur toutes les parties communes. Pas de connexion internet au niveau de la partie « hébergement ».

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

Pour l'équipe du village de vacances, la classe de découvertes est une action propice pour dispenser des enseignements qui contribuent à l'acquisition du socle commun de connaissances et de compétences et à atteindre les objectifs suivants :

- Développer des dispositions permettant aux élèves de devenir conscients de leurs responsabilités dans leur vie personnelle et sociale.
- Faire entrer simplement les élèves dans le raisonnement géographique par la découverte, l'analyse et la compréhension des relations dynamiques que les individus-habitants entretiennent à différentes échelles avec les territoires et les lieux qu'ils pratiquent, conçoivent, organisent, représentent.
- Acquérir des connaissances et des méthodes géographiques variées.
- Proposer des explications et des solutions à des problèmes d'ordre scientifique et technique.
- Utiliser différents langages pour s'exprimer, communiquer, réfléchir sur le choix et l'utilisation de ceux-ci.
- Apprendre à chercher des informations, à interroger l'origine et la pertinence de celles-ci, à les traiter dans l'univers du numérique.
- Acquérir une autonomie qui permette aux élèves de devenir acteur de leurs apprentissages. Le séjour leur permettra de plonger dans un bain culturel où ils devront s'impliquer, observer, réfléchir, produire, agir et communiquer. A travers la réalisation de ce projet, ils sont incités à agir de manière responsable et à coopérer, à créer et produire un nombre significatif d'écrits, à mener à bien des réalisations de tous ordres.

Ce séjour « classe de découvertes » favorise l'interaction entre les différents enseignements. Il est le support d'activités pluridisciplinaires avant, pendant et après le séjour. Les enseignants trouveront ainsi les moyens d'intensifier leur action et d'atteindre leurs objectifs en vue de la réussite de tous.



Activités (menées par les animateurs du centre)

LES ACTIVITES EN JOURNEE

Les thèmes d'activités proposés dans notre centre sont très spécifiques et nécessitent des formations obligatoires règlementées par les instances administratives du département.

Les thèmes de l'eau, de la faune, de la flore, des ouvrages hydrauliques... sont étudiés **avec nos partenaires extérieurs dont les prestations sont payantes.**

Chaque activité nécessitera un déplacement en car dans l'une des communes environnantes (prestation à votre charge).



LES TEMPS DE VEILLEES

Les journées sont déjà très intenses, les temps de veillée proposés seront modérés.

En règle générale, les veillées durent 1h environ et se déroulent en salle de classe avec nos animateurs en formule « découverte ».

En fonction des activités du village de vacances, il sera possible d'utiliser notre grande salle polyvalente pour proposer une soirée en grand groupe.

Exemples de veillées : soirée jeux, vidéo régionale, balade nocturne, boum...

Nos animateurs restent à l'écoute de vos suggestions.

Lecture de paysage avec un animateur spécialisé

(à Saint-Pierre-le-Vieux – 24 km A/R – nécessite un transport)

Activité de découverte avec intervenant (durée = 3h00)

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

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).

Plantes comestibles et médicinales avec un animateur spécialisé

(Au Port d'Aziré – 24 km A/R – nécessite un transport)

Activité de découverte avec intervenant (durée = 2h30)

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

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).

Atelier du petit fermier avec un animateur spécialisé

(à Sainte-Christine – 24 km A/R – nécessite un transport)

Activité de découverte avec intervenant (durée = 2h30)

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



OBJECTIF : Découvrir les animaux d'élevage directement à la ferme

DEROULEMENT :

La Ferme du Marais Poitevin élève des nombreux animaux dont les gabarits, les productions et les modes de vie sont très différents.

L'animation permet d'approcher et de découvrir ces animaux (Baudets du Poitou, Brebis et agneaux Solognots, Oies poitevines, Chèvres poitevines, Poules de Marans, Cailles...) en de soins. Découverte sensorielle et découverte des régimes

participant aux temps de nourrissage et alimentaires des animaux d'élevage.

Balade en plate

(à Damvix – accessible à pied – à 400 mètres du centre)

Balade guidée (durée = 1h00)

Cycles 2,3 et 4

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.

Faymoreau, Pays du charbon

(à Faymoreau – 65 km A/R – nécessite un transport)

Découverte avec médiateur (durée = 1/2 journée)

Cycles 2, 3 et 4.

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, rouvert 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.

Parc ornithologique : les oiseaux du Marais Poitevin

(à St Hilaire La Palud – 18 km A/R – nécessite un transport)

Visite libre avec support pédagogique (durée = 2h00)

Cycles 2 et 3.

Possibilité de visite commentée – nous consulter.

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.

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



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

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 2^{nde} 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).

Abbaye de Nieul : l'abbaye témoin du Moyen-Âge (à Nieul-sur-l'Autise – 36 km A/R – nécessite un transport)

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

A partir du cycle 2

Ateliers en fonction du cycle : enluminure ou « bâtisseurs d'abbayes »

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 et 3 = 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^e et XII^e siècles, l'art roman se développe grâce au savoir-faire de bâtisseurs ingénieurs. 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.

La Maison du Marais Poitevin : l'histoire du marais

(à Coulon – 32 km A/R – nécessite un transport)



Visite commentée du musée (durée = 1h30)

A partir du cycle 2.

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.

L'âne du Poitou

(à Dompierre sur Boutonne – 116 km A/R – nécessite un transport)

Visite guidée de la ferme (durée = 1h00)

Ateliers : « pansage » et « conduite des ânes »

Cycles 2 et 3.

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

DEROULEMENT : Implantée dans une ferme du XVIII^{ème} 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 apprennent 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.



Le Château de St Mesmin : la vie au Moyen-Âge (à Saint-André-sur-Sèvre – 140 km A/R – nécessite un transport)



Visite commentée du château + visite de la salle d'armes
Option jeu à choisir à la réservation (non obligatoire)
Excursion à la journée.
A partir du cycle 2

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 XIV^{ème} 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.



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

Visite libre du parc à la journée avec accès au spectacle nocturne (attention : billet daté pour le jour J de visite).
Excursion à la journée.
A partir du cycle 2.

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...

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 n'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 3 thèmes pédagogiques en lien avec les programmes scolaires, au service des apprentissages de chacun.

Accès illimité aux attractions du Futuroscope sauf pour certaines activités de Cyber Avenue, du Monde des Enfants, pour Les Yeux Grands Fermés (en supplément - nous consulter).



La Rochelle : cité aux multiples facettes (à La Rochelle – 94 km A/R – nécessite un transport)

Excursion à la journée avec un choix de visites à effectuer à la réservation.

A partir du cycle 2

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 familial 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).



- **« 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.)

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

Chaque animation dure 1/2 journée.

A partir du cycle 2.

« Une vie de château » + « Au banquet de Sire Jean » ou « L'art héraldique »

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.

« L'art héraldique »

Vers le XII^{ème} siècle, les soldats ont commencé à arborer des motifs colorés sur leur bouclier pour se reconnaître. Le blason était né ! Il trouve aussi sa place auprès des non-combattants dans la vie courante. Rapidement des règles sont alors établies. Au cours de différentes séquences, comprenez les supports et les règles de l'héraldique, manipulez l'équipement d'un soldat, décidez la composition d'un blason et utilisez votre créativité pour réaliser votre motif d'inspiration médiévale. Repartez avec une bannière décorative.

Journée nature à la Réserve Biologique de Nalliers Mouzeuil St Martin (à Nalliers – 84 km A/R – nécessite un transport)

Chaque animation dure 1/2 journée.

A partir du cycle 2

« Biodiversité du marais mouillé » + « Des arbres – tête en l'air ! » ou « L'Homme au cœur du Marais »

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.

PREVOIR DES BOTTES EN CAOUTCHOUC.



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.

ACTIVITES SPORTIVES (menées par des intervenants spécialisés)

L'accès à la piscine du village de vacances n'est pas autorisé pour les classes de découvertes. La structure ne dispose pas de maître-nageur donc le bassin n'est pas accessible selon la réglementation en vigueur.

Nous ne proposons plus de locations de vélos car les prestataires et partenaires à proximité ne disposent pas de matériel adapté à la taille des enfants en nombre suffisant.

Si nous devons faire appel à des prestataires éloignés, le coût de location serait beaucoup trop onéreux !

FICHE TECHNIQUE DU CENTRE

Coordonnées : Ligue de L'Enseignement / Vacances Passion
Village-Club « L'Emeraude »
9 route du Grand Port 85 420 DAMVIX

Téléphone : 02.51.87.13.02
Email : vpt-damvix@laligue.org

Vos interlocuteurs sur le centre :

Directeur : Eric JOURDAN
Responsable d'hébergement : Valérie LE GUYADER

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

Services classes de découvertes
Tél : 01.43.58.95.55 Mail : classesfrance@laligue.org

Agréments :

Récépissé de déclaration Jeunesse et Sports : **850780001** (en date du 18/07/2019)
N° d'agrément I.A : **21.12.078** (répertorié au registre départemental de Vendée en date du 25/10/2021).
Ecolabel : **FR/051/526** (en date du 02/10/2023)

Capacité d'accueil :

Nombre de lits agréés Classes de découvertes : 150 élèves
Nombre de lits agréés pour les maternelles : néant
Nombre de classes accueillies : 5 classes élémentaires

Divers :

Assurance : toutes les classes de découvertes organisées par la Ligue de l'Enseignement disposent d'une couverture d'assistance et de rapatriement (Cabinet LIGAP)

Services :

Hôpital	Fontenay-le-Comte à 25 Km	tél : 02.51.53.51.53
	Niort à 27 Km	tél : 05.49.32.79.79
Cabinet médical de Damvix à 400 mètres		tél : 02.51.51.42.49
Pharmacie du marais à Damvix à 400 mètres		tél : 02.51.87.14.25
Cabinet d'Infirmières à Damvix à 400 mètres		tél : 02.51.87.10.22
La Poste Damvix à 400 mètres (ouverte du lundi au vendredi de 9h à 12h)		

Gares de Niort (à 30 km), de La Rochelle (à 50km).