







CENTRE LA CORNICHE

Dossier pédagogique
et de présentation

Classes de découvertes



Partir en classes 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 **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.



Immersion

En classe de découvertes avec des élèves de CM2.
Marais salants, char à voile, port de pêche, pêche à pied...

A écouter en cliquant ici

SITUATION

Un centre face à l'océan

Le centre est situé sur la commune de Saint Hilaire de Riez, qui possède la plus longue façade atlantique de la Vendée, avec ses 13 kms de côtes sableuses et rocheuses.
Situé face à l'océan, le centre la Corniche, offre un accès direct à la Corniche Vendéenne et bénéficie d'une vue directe sur l'océan.
Saint Hilaire de Riez c'est une diversité de paysages : une côte rocheuse, des plages de sable, une forêt domaniale, des marais doux, des marais salants mais aussi des légendes nées de la nature environnante comme celle du "trou du diable". Cette impressionnante cavité, à marée haute et en cas d'océan agité, fait jaillir de l'eau au centre de la grotte et forme un geyser unique ! Selon la légende, le diable serait emprisonné dans la corniche, à cause du bruit fracassant qui peut se faire entendre à cet endroit lors des tempêtes.
Le centre est situé à moins de 5km de la commune portuaire de Saint Gilles-Croix-de-Vie notamment renommée pour son histoire et son activité autour de la pêche à la sardine.



Train et navette en car
Le Mans-Centre : 2H45
Paris-Centre : 3h30
Lyon-Centre : 6h45

Par la route
Nantes à 80 km
La Roche sur Yon à 50 km.
Angers à 165km
Le Mans à 260 km
Paris à 460km

Aéroport international Nantes
Un transporteur local peut assurer les transferts en autocar.

Coordonnées GPS
46.701533,-1.975227

PRÉSENTATION DU CENTRE



Le centre se situe le long de la corniche et bénéficie d'un accès direct à la plage et à la zone rocheuse de pêche à pied. Sa cour est entièrement sécurisée.
Très équipé, le centre d'hébergement dispose d'une grande bibliothèque, d'aires de jeux, de terrains multisports, de grands espaces verts et d'une salle de spectacle qui s'articulent autour de 6 bâtiments.
Les locaux peuvent accueillir 4 classes, soit 120 élèves de plus de 6 ans.

01

Cuisine et restaurant

150 places assises

02

Les chambres

3 espaces distincts mais reliés entre eux comprenant 30 chambres de 4 lits avec salle de douche et toilettes attenantes mais aussi des chambres adultes.

03

Salle polyvalente

Une grande salle avec des jeux mais aussi une scène.

04

L'infirmerie

05

Logement du gardien



06

Salles d’activités

Salles de classe avec sanitaires



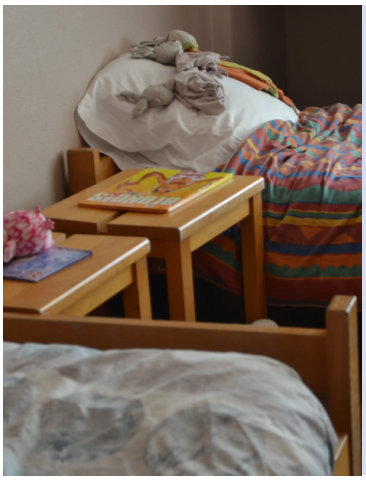
Les terrains multisports

- aire de jeux
- terrain de tennis
- terrain de basket
- grands espaces extérieurs



La bibliothèque

Deux étages comprenant des ouvrages accessibles dès 3 ans mais aussi des espaces pour se poser pour lire ou jouer à des jeux de société.



Les chambres

3 espaces distincts mais reliés entre eux comprenant 30 chambres de 4 lits avec salle de douche et toilettes attenantes mais aussi des chambres adultes.

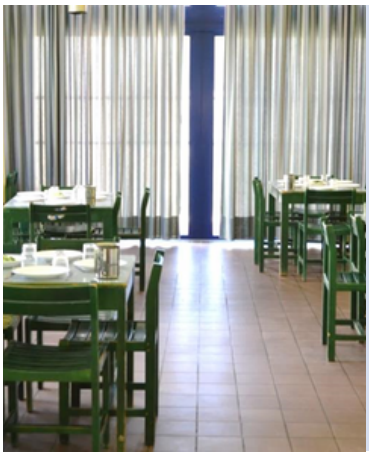


Les salles de classe

Aménagements îlot, classe, théâtre... possibles

Quatre salles de classe équipées de :

- ordinateurs portables et tablettes à disposition des enseignants avec wifi
- vidéoprojecteur
- téléviseur
- photocopieur
- documentations
- matériel de pêche et d'observation
- matériel de plein air



L'espace restauration

Une salle lumineuse pour 150 personnes. Les menus sont réalisés sur place avec des produits locaux et de saison. Dans un objectif d'autonomie et du vivre ensemble, les enfants seront sollicités pour débarrasser la table.
Les PAI, régimes alimentaires et les anniversaires devront être renseignés 1 mois avant le séjour.

LE PROJET ÉDUCATIF

Notre projet éducatif séjours et loisirs éducatifs : une dynamique inscrite dans les 150 ans d'histoire de la Ligue de l'enseignement.

Pour que chaque jeune reparte grandi, enrichi, épanoui à l'issue d'un séjour éducatif, l'opérateur associatif, s'appuie sur un projet éducatif qui fait sens : faire vivre toutes les mixités (culturelles, sociales, territoriales, cultuelles...). Comment ? En respectant les spécificités de chacun, en favorisant les échanges et créant des rencontres inattendues. Un projet porté par 6 valeurs fondamentales : laïcité, diversité/égalité, citoyenneté, solidarité/engagement, démocratie, émancipation/socialisation. Au travers de nos séjours, chaque enfant a sa place et a accès aux mêmes ressources. Il est reconnu, respecté et entendu.

Laïcité

Principe républicain et constitutionnel, la laïcité invite à l'ouverture et à la découverte de l'autre. Partir avec la Ligue de l'enseignement, c'est la garantie de voir respectées les convictions philosophiques et religieuses de chacun(e) mais sans prosélytisme.

Diversité/Égalité

La diversité est un enrichissement individuel et collectif. L'égalité permet son expression et garantit le "vivre ensemble". Partir avec la Ligue de l'enseignement, c'est, par exemple, la garantie d'affirmer l'égalité entre filles et garçons.

Émancipation/Socialisation

L'émancipation et la socialisation permettent à chacun(e) de prendre sa place dans la société. Partir avec la Ligue de l'enseignement, c'est la garantie de prendre du temps pour observer, comprendre et agir seul ou en groupe.

Solidarité/Engagement

Indissociables, la solidarité et l'engagement sont les bases d'une société plus fraternelle et plus juste. Partir avec la Ligue de l'enseignement, c'est la garantie de participer à la construction d'un avenir individuel et collectif plus solidaire et plus fraternel.

Démocratie

La démocratie s'appuie sur le droit de chacun(e) à participer à des prises de décisions collectives. Partir avec la Ligue de l'enseignement, c'est, par exemple, la garantie de participer à des débats où chacun(e) s'exprime librement.

Citoyenneté

La citoyenneté est un exercice actif ! C'est avoir accès à des outils pour acquérir la connaissance, en développer et ainsi pouvoir agir. Partir avec la Ligue de l'enseignement, c'est la garantie de pouvoir expérimenter, prendre les choses en main et faire des choix.

Nos 5 intentions éducatives

Nous cultivons notre identité
Nous agissons pour tous, des plus jeunes aux plus âgés, au plus près de chacun(e) et dans tous leurs temps éducatifs. Notre secteur d'activités est porté par un réseau d'acteurs professionnels, volontaires et bénévoles, engagés et mobilisés.

Nous voyageons ensemble
Enfants, adolescents et adultes, acteurs éducatifs ou partenaires, tous différents mais tous réunis pour "vivre ensemble" de belles aventures éducatives ! À travers des projets communs, nous concevons et vivons des relations où chacun(e) trouve sa place... tout au long de sa vie.

Nous exprimons nos pédagogies
Nos pédagogies se nourrissent de l'observation, de l'expérimentation, de la découverte. Elles impliquent tous nos publics dans la construction de temps éducatifs dans une recherche constante d'innovation.

Nous explorons nos actions
Plus de simples activités, nos actions de séjours, de loisirs éducatifs et de formation sont des moyens de transformation de notre société. Nous améliorons constamment la qualité de nos offres en nous appuyant sur notre expérience et notre capacité à innover.

Nous agissons avec et sur nos territoires
Espaces de vie, de proximité, espaces de découvertes, lieux d'accueil ; du local à l'international, le territoire est une zone d'adaptation, d'action, où naissent et vivent nos projets. Agissons ensemble !

Notre projet éducatif en vidéo



PROJET PÉDAGOGIQUE

Le centre de classe de découvertes doit proposer à l'enseignant qui vient avec sa classe pour y séjourner, un large champ d'activités parmi lesquelles il pourra puiser les sujets les plus en rapport avec son projet pédagogique. L'enseignant doit avoir présent à l'esprit qu'il ne va pas travailler seul. Le travail se fera avec un groupe d'adultes (enseignants des autres classes, animateurs, directeur du centre ...) et le groupe d'élèves, l'enseignant restant toujours responsable de sa classe et maître du contenu de la classe de découvertes. Pour tirer tous les bénéfices d'un séjour en classe de découvertes, il est évident que cela nécessite une préparation pédagogique sérieuse. Ce document peut vous y aider en vous proposant les bases d'un projet pédagogique théorique et pratique. Celui-ci, modeste et incomplet, ne fait que définir les grandes lignes d'une action.

Dans un cadre de vie nouveau, avec la découverte d'un milieu inconnu ou mal connu de beaucoup, par l'expérience vécue de nouvelles relations sociales, l'intérêt de l'enfant sera sans cesse éveillé. A l'équipe pédagogique de faire en sorte que la découverte spontanée de cet environnement se transforme en quête fructueuse et organisée, exploitable dans les activités de la classe. Lors du séjour, il s'agira de favoriser le développement harmonieux de l'enfant :

Sur le plan physique
- Education sensorielle et artistique
- Education physique et sportive

Sur le plan psychologique
- Climat affectif sécurisant
- Confiance adultes / enfants et entre enfants

De la même manière, on pourra éduquer ou encourager :
- L'adaptation à la vie collective
- Vie communautaire
- Insertion dans le groupe
- Solidarité
- Autodiscipline

Le développement de l'autonomie :
- Originalité
- Savoir-faire
- Expression
- Initiatives

Sur le plan intellectuel :
- Apprentissage de savoirs et savoir-faire
- Prolongement et réinvestissement d'acquis

RÔLE DE CHACUN

L'enseignant



Selon les textes officiels, il est le responsable permanent du groupe d'élèves et de ses activités, notamment du bon comportement des enfants dans la structure d'accueil (respect du personnel, des locaux, du matériel, calme pendant les repas et sur les lieux de visites ...), mais sa responsabilité n'implique pas sa présence constante auprès des enfants. Certains temps d'animation pourront être confiés aux divers membres de l'équipe pédagogique. Il paraît cependant souhaitable que l'enseignant puisse participer à toutes les séquences de la vie collective.

Le directeur du centre



L'équipe pédagogique du séjour se compose de l'enseignant de la classe, des animateurs et du directeur du centre.
La position du directeur du centre dans la structure d'accueil lui confère un rôle de coordinateur, quelquefois de médiateur au sein de l'équipe pédagogique.
Le directeur du centre assure en priorité la gestion générale de l'établissement (hébergement des groupes, intendance, gestion du personnel, gestion financière). Il assure le confort des personnes hébergées pour leur permettre de se consacrer à leurs tâches de découverte.
Il a également un rôle pédagogique de conseiller concernant :

- Mise en œuvre du planning du séjour (visites, transports, activités ...)
- La vie quotidienne
- La vie collective des adultes et des enfants (rapport enseignants/ animateurs),
- La vie pédagogique des groupes, par exemple : mise à disposition du matériel et des ressources pédagogiques

Remarque : ces fonctions ne l'autorisent en aucun cas à se substituer autoritairement à l'enseignant, responsable pédagogique de sa classe.

Les animateurs



Des animateurs peuvent être mis à disposition de la classe selon la formule choisie. Les animateurs peuvent avoir deux fonctions :

- L'animateur « découverte » : Il est l'accompagnateur du projet pédagogique de l'enseignant. Il ne se substitue pas à lui pour la transmission des connaissances mais favorise, stimule, encourage la démarche de l'enfant grâce à sa connaissance du milieu et l'organisation de certaines activités. Il contribue à la réussite du projet grâce à une collaboration étroite avec l'enseignant et la qualité de sa relation avec les enfants. L'animateur s'adapte au fonctionnement du groupe classe dans le respect des règles établies par l'enseignant mais en adéquation avec les règles de vie du centre.
- L'animateur « vie quotidienne » : Sa mission essentielle est de participer au bien-être quotidien (repas, sommeil, toilette, moments de détente...) et à la sécurité des enfants. Il n'est pas présent sur les moments d'activités ou de visites.

Dans ces deux cas, le temps de travail des animateurs n'excédera pas 35h par semaine.

Le personnel de cuisine et d'entretien



L'équipe de restauration, de services et d'entretien est sous la responsabilité du gestionnaire du centre. Il participe à la vie du centre, à la qualité de l'accueil, et par conséquent, à la réalisation des objectifs éducatifs.
L'ensemble du personnel s'inscrit dans le respect du projet éducatif de La Ligue de l'Enseignement et du projet pédagogique de l'enseignant tout au long du séjour

JOURNÉE TYPE

Le directeur du centre propose cette journée type, afin de respecter le rythme de l'enfant en séjour de découvertes. Elle a été conçue dans l'intérêt pédagogique de la classe.



8h-9h : Petit déjeuner échelonné / Rangement des chambres et toilette



9h-9h30 : Début de l'activité (variable en fonction des activités)
12h-12h15 : fin de l'activité.



12h30 : Déjeuner



13h30-14h : Temps calme ou activité libre
14h-14h30 : Début de l'activité
16h30-17 h : Goûter fourni par le centre et pris en charge par les animateurs afin de pouvoir le consommer sur le site de la sortie
17h-18h : Fin de l'activité ou jeux libres ou classe à votre convenance



18h-19h15 : douches, avec en alternance, éventuellement temps de classe, synthèse.



19 h15 : dîner

20h15-20h30 : Début de la veillée.
21h30 : Heure maxi conseillée pour le coucher des enfants.

En gras, horaires soumis à des contraintes techniques impératives, il est donc important de les respecter pour favoriser au mieux le déroulement du séjour.

LE TROUSSEAU

Il est recommandé de prévoir des vêtements dans lesquels les enfants sont à l'aise et adaptés au terrain.

Effets à emporter		Donné par les parents	Relevé à l'arrivée	Relevé au départ	Observation perte
Linge de corps	Slips ou culottes **5** T-shirt **5** Chaussettes **5**				
Nuit	Pyjamas **2**				
Vêtement de jours	Shorts **3** Pantalons, jeans **2** Survêtement **1** Blouson, veste **1** Pull-over chaud **2**				
Pluie	K-way **1**				
Chaussures	Chaussures basses **1** Chaussures hautes **1** Chaussons **1**				
Pour la toilette	Serviettes de toilette **2** Gants de toilette **2** Nécessaire de toilette **1**				
Divers	Serviette de table en tissu **2** Mouchoirs jetables **3 paquets** Chapeau, casquette **1** Sac à dos **1** Gourde **1** Crème solaire **1** Stick à lèvres **1**				
Séjour milieu marin	Bottes en caoutchouc **1** Vieilles baskets **1** Short **1** Vieux jean **1** Coupe vent léger sans doublure **1**				

LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Des séjours en lien avec vos enseignements



SÉJOUR MILIEU MARIN

Permettre la découverte du milieu marin et ses enjeux futurs

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques **(domaine 1)**
- Organisation du travail personnel **(domaine 2)**
- Démarches scientifiques **(domaine 4)**
- Conception, création, réalisation **(domaine 4)**
- L'espace et le temps **(domaine 5)**
- Organisations et représentations du monde **(domaine 5)**
- Invention, élaboration, production **(domaine 5)**

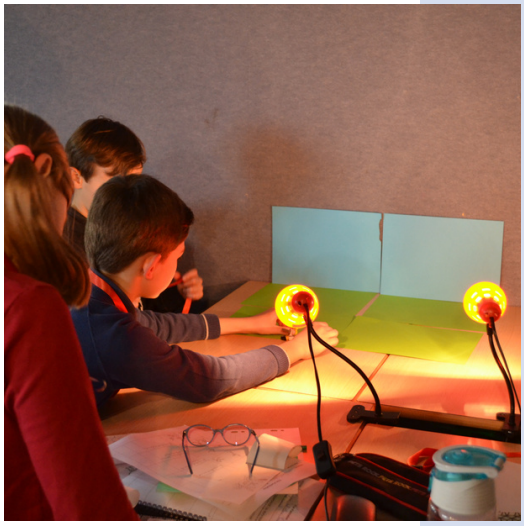
Permettre à l'enfant de découvrir sa responsabilité éco-citoyenne

- La règle et le droit **(domaine 3)**
- Réflexion et discernement **(domaine 3)**
- Responsabilités individuelles et collectives **(domaine 4)**

Favoriser le vivre ensemble

- Comprendre s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit **(domaine 1)**
- Coopération et réalisation de projets **(domaine 2)**
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres **(domaine 3)**
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative **(domaine 3)**

FILM D'ANIMATION



Découvrir l'histoire et les principes optiques du cinéma

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques **(domaine 1)**
- L'espace et le temps **(domaine 5)**
- Organisations et représentations du monde **(domaine 5)**

Découvrir et appréhender la fabrication d'un film d'animation

- Comprendre s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit **(domaine 1)**
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps **(domaine 1)**
- Organisation du travail personnel **(domaine 2)**
- Outils numériques pour échanger et communiquer **(domaine 2)**
- Démarches scientifiques **(domaine 4)**
- Conception, création, réalisation **(domaine 4)**
- Invention, élaboration, production **(domaine 5)**

Favoriser le vivre ensemble

- Coopération et réalisation de projets **(domaine 2)**
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres **(domaine 3)**
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative **(domaine 3)**
- Responsabilités individuelles et collectives **(domaine 4)**



PATRIMOINE ET HISTOIRE

Découverte du patrimoine vendéen : territoire, habitat, architecture, mode de vie

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit **(domaine 1)**
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres **(domaine 3)**
- L'espace et le temps **(domaine 5)**
- Organisations et représentations du monde **(domaine 5)**

Découverte des métiers traditionnels

- L'espace et le temps **(domaine 5)**
- Organisations et représentations du monde **(domaine 5)**

NAUTIQUE



Découvrir le milieu marin avec une vision différente.

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques**(domaine 1)**
- Organisation du travail personnel **(domaine 2)**
- Démarches scientifiques **(domaine 4)**
- Conception, création, réalisation **(domaine 4)**
- L'espace et le temps **(domaine 5)**
- Organisations et représentations du monde **(domaine 5)**
- Invention, élaboration, production **(domaine 5)**
- Coopération et réalisation de projets **(domaine 2)**

Découvrir une nouvelle activité sportive.

- La règle et le droit **(domaine 3)**
- Réflexion et discernement **(domaine 3)**
- Responsabilités individuelles et collectives **(domaine 4)**

Favoriser le vivre ensemble

- Comprendre s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit **(domaine 1)**
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres **(domaine 3)**



GASTRONOMIE

Favoriser la prise de conscience sur l'impact de notre consommation (enjeux sur la santé et l'environnement)

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques **(domaine 1)**
- Coopération et réalisation de projets **(domaine 2)**
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres **(domaine 3)**
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative **(domaine 3)**

Découvrir les richesses de la production locale
Découverte de différentes techniques permettant la réalisation de produits de consommation

- Démarches scientifiques **(domaine 4)**
- Organisations et représentations du monde **(domaine 5)**
- L'espace et le temps **(domaine 5)**

ACTIVITÉS

Menées par les animateurs du centre

Questionner le monde, sciences expérimentales et technologie

Cycles 2,3,4

MILIEU MARIN

LA PÊCHE À PIED

Découvrir la faune et la flore d'un estran rocheux à marée basse.



L'estran rocheux situé en face du centre

Description

Equipés d'épuisettes et de seaux, les élèves se rendent sur un estran rocheux découvert à marée basse pour y découvrir son écosystème (sa faune et sa flore). Après avoir donné quelques consignes sur le respect de la nature, l'animateur milieu marin oriente les recherches, donne des techniques de pêche pour attraper les animaux et raconte quelques anecdotes sur les espèces trouvées.

Objectifs spécifiques

- Favoriser la prise de conscience de l'importance de la protection de la nature, de l'environnement et des milieux sensibles et respecter le milieu naturel.
- Récolter et toucher des animaux marins
- Développer le sens de l'observation.

Thèmes abordés

Etude du vivant, les espèces marines et leurs caractéristiques, l'écosystème du bord de mer, la pêche.

Types d'approches pédagogiques

Participative, sensorielle scientifique

Informations pratiques

10 min A/R à pied du centre
Durée de l'animation : 2h00

AUTRES ANIMATIONS SUR CE THÈME

- Exploitation de la pêche à pied
- Réalisation d'un aquarium / reproduction d'un mini écosystème
- Les marées
- L'ostréiculture

Mots clés
Estran, Marée, Pêche, Ecosystème, Algues, Crustacés, Carapace, Anémone, Tentacule, Poisson, Nageoire, Coquillage, Coquille, etc.

EXPLOITATION DE LA PÊCHE À PIED



Identifier et classifier les animaux du bord du mer



En classe

Description

A la suite de la pêche à pied, les enfants ont ramené un ou deux animaux de chaque espèce afin de reconstituer un mini écosystème en aquarium.
Alors que sur la plage ils auront déjà toucher, observer, trier les animaux, le temps de classe les amènera à affiner leur observation pour décrire, dessiner, identifier et classifier les animaux.
Ce temps pourra être alimenté par une recherche documentaire selon les niveaux.

Objectifs spécifiques

- Développer le sens de l'observation.
- Comprendre et décrire le monde réel
- Respecter les animaux.
- Identifier et classifier les animaux du bord de mer.
- Découvrir les différents modes de vie des animaux observés.

Thèmes abordés

Etude du vivant, les espèces marines et leurs caractéristiques, l'écosystème du bord de mer, la pêche.

Types d'approches pédagogiques

Participative, sensorielle scientifique

Informations pratiques

Durée de l'animation : 1 à 3 heures selon les niveaux en classe

AUTRES ANIMATIONS SUR CE THÈME

- Pêche à pied
- Visite du vivier
- L'ostréiculture
- Le port de pêche

Mots clés
Ecosystème, Biodiversité, Classification, Chaine alimentaire, Espèce, Crustacés, Gastéropode, Bivalve, Poisson, Cnidaire, Echinoderme, Photosynthèse, Biocénose, etc.

DÉCOUVERTE DE LA DUNE

Comprendre la formation, l'importance environnementale et la fragilité de la dune.



Dune de Sion l'Océan

Description

Lors d'une balade sensorielle, les enfants évoluent à travers les différentes parties de la dune.
Le parcours est ponctué d'observations, d'ateliers sensoriels et d'explications sur les différentes espèces végétales et leur adaptation au milieu dunaire.
Lors du parcours, les enfants réaliseront un ticket nature.

Objectifs spécifiques

- Favoriser la prise de conscience de l'importance de la protection de l'environnement, de la nature et des milieux sensibles.
- Comprendre le monde réel et les changements induits par l'activité humaine.

Thèmes abordés

Education à l'Environnement Les milieux littoraux - La dune – L'impact de l'Homme.

Types d'approches pédagogiques

Participative, sensorielle scientifique

Informations pratiques

Trajet : 45 à 60 min A/R, à pied du centre
Durée de l'animation : 1h30

AUTRES ANIMATIONS SUR CE THÈME

- Découverte des marais-salants
- Opération plage propre
- Approche géologique de la côte

Mots clés
Vent, Sable, Dune boisée, Dune grise/fixée, Dune blanche/Mobile, Chêne vert, Pin maritime, Immortelle, Oyat, Liseron des dunes, Tortule, Ganivelle

LECTURE DE PAYSAGE

A partir d'un paysage, se questionner sur la trace et la place de l'homme



Sentier la Corniche, du centre au port

Description

Lors d'une balade sur le sentier La Corniche, identifier et décrire les différents éléments d'un paysage et repérer la trace et l'empreinte de l'homme. Comprendre l'évolution avec d'anciennes photos.
Le parcours est ponctué d'observations, d'ateliers sensoriels et de réalisation de croquis permettant de comprendre l'organisation de l'espace naturel, de l'espace social et de l'espace construit..

Objectifs spécifiques

- Décrire et différencier différents types de paysages.
- Identifier et décrire les grands types d'aménagements.
- Comprendre le monde réel et les changements induits par l'activité humaine.
- Identifier par leurs paysages, les caractéristiques des grands ensembles physiques et humains

Thèmes abordés

Education à l'Environnement Les milieux littoraux – L'impact de l'Homme.

Types d'approches pédagogiques

Participative, sensorielle scientifique

Informations pratiques

Trajet : 1h30 A/R, à pied du centre
Durée de l'animation: 2h à 2h30

AUTRES ANIMATIONS SUR CE THÈME

- Découverte des marais-salants
- Opération plage propre
- La dune

Mots clés
Littoral, Côte sablonneuse, Côte à falaise, Côte rocheuse, Estran / Récif, Baie, Cordon dunaire, Aménagement portuaire, digue, Phare / balises, Espace touristique, Espace commercial, Espace naturel, Pêche

DÉCOUVERTE DES PORTS

Comprendre la fonction des différents ports et de leurs aménagements



Saint Gilles-Croix-de-Vie

Description

Au cours d'un rallye photos, les enfants, organisés en petits groupes se déplaceront à l'aide d'un plan et découvriront les fonctions du port de pêche et du port de plaisance de Saint-Gilles-Croix-de-Vie, ainsi que les différentes aménagements attenants : la criée, la capitainerie, l'aire de carénage, etc.
Il est possible de terminer l'animation par la visite du petit musée « La maison du pêcheur ».

Objectifs spécifiques

- Comprendre le monde réel et les changements induits par l'activité humaine.
- Se repérer dans l'espace et lire un plan.
- Observer et décrire un paysage.

Thèmes abordés

Les hommes et la mer
Fonctionnement d'un port de pêche et d'un port de plaisance, découverte de différents métiers de la mer, des techniques et infrastructures afférentes.

Types d'approches pédagogiques

Participative, sensorielle scientifique

Informations pratiques

Trajet : 30 min A/R,
En car du centre
Durée de l'animation : 1h30/2h00

AUTRES ANIMATIONS SUR CE THÈME

- Visite des viviers de Sion
- Les marais-salants

Mots clés
Port de pêche, Port de plaisance, Port en haut profonde, SNSM, Ponton, Plaisancier, Pêche côtière, Pêche pélagique, Sardine, Criée, Mareyage, Capitainerie, Aire de Carénage, Chenal / balises, Elévateur à bateau

DÉCOUVERTE DES MARAIS SALANTS

Comprendre le travail du saunier/paludier



Marais-salants de Saint Hilaire de Riez

Description

Lors d'une balade interactive dans les marais-salants, le saunier explique les différentes étapes de son métier (du nettoyage des bassins à la récolte du sel), les conditions nécessaires à la production, et montre l'utilisation de ses différents outils.

Objectifs spécifiques

- Se repérer dans le temps et comprendre les différentes étapes du travail du saunier sur l'année.
- Comprendre le monde réel et les changements induits par l'activité humaine.

Thèmes abordés

Les hommes et la mer
La récolte du sel : fonctionnement d'un marais-salant, découverte d'un métier, des outils et des techniques.

Types d'approches pédagogiques

Participative, sensorielle scientifique

Informations pratiques

Trajet : 30 min A/R, En car du centre
Durée de l'animation : 1h30/2h00

AUTRES ANIMATIONS SUR CE THÈME

- Découverte de la dune
- Les ports de Saint-Gilles Croix de Vie

Mots clés
Marais-salants, Saunier, Vent, Soleil, Salinité, Argile, Fleur de sel, Gros sel, OEillet, Etier, Evaporation, Cristallisation, Décantation

OPÉRATION PLAGE PROPRE

Par l'observation de la laisse de mer, sensibiliser à la pollution marine



Plage de Sion sur l'Ocean

Description

Lors de l'observation de la laisse de mer, les enfants récoltent sur la plage tous les déchets qu'il est possible de trouver. Il sera demandé aux enfants de réfléchir à un tri afin de déterminer les deux types de déchets : naturels et non-naturels (humains). L'animateur les sensibilisera ensuite sur leur provenance, leurs conséquences, leur décomposition, etc. Les déchets humains seront ensuite ramenés au centre pour être jetés.

Objectifs spécifiques

- Favoriser la prise de conscience de l'importance de la protection de l'environnement, de la nature et des milieux sensibles.
- Comprendre le monde réel et les changements induits par l'activité humaine.
- Se repérer dans le temps (durée de dégradabilité des différents déchets).
- Découvrir le rôle de la laisse de mer.

Thèmes abordés

Education à l'Environnement
L'impact de l'Homme, les déchets, le développement durable, la laisse de mer.

Types d'approches pédagogiques

Participative, sensorielle scientifique

Informations pratiques

Trajet : 30 à 40 min A/R, à pied du centre
Durée de l'animation : 1h30

AUTRES ANIMATIONS SUR CE THÈME

- Découverte de la dune
- Land Art

Mots clés
Laisse de mer, Pollution, Déchets naturels, Déchets humains, Biodégradabilité, Recyclage, Plastiques, Développement durable, Migration et/ou extinction d'espèces

MILIEU MARIN

LAND'ART



Créer une oeuvre éphémère avec les déchets naturels récoltés sur la plage.

Sur la plage



Description

A la suite de la récolte des déchets naturels récupérés sur la plage, les enfants réalisent en petits ou en grand groupe une oeuvre naturelle éphémère.
L'enseignant pourra immortaliser les réalisations artistiques en les photographiant.
Selon le lieu choisi, les enfants auront la possibilité de revenir le lendemain pour observer l'évolution de leur art et en donner une explication (les marées, la météo, etc.).

Objectifs spécifiques

- Développer l'esprit créatif, l'imagination
- Jouer avec les formes, les couleurs et les matières, manipuler des objets
- Organiser une œuvre artistique dans l'espace
- Accepter le caractère éphémère de l'œuvre
- Favoriser le travail de groupe

Thèmes abordés

Arts visuels Land Art, oeuvre éphémère.

Types d'approches pédagogiques

Participative, sensorielle, artistique

Informations pratiques

Trajet : Selon le lieu, 10 à 40 min A/R à pied du centre
Durée de l'animation : 1h00

AUTRES ANIMATIONS SUR CE THÈME

- Opération plage propre

Mots clés
Land Art, Laisse de mer, Déchets naturels, OEuvre éphémère, Recyclage, Formes, Matières, Couleurs, Volume, Nature, Ecologie

ACTIVITÉS

Menées par les intervenants extérieurs



Les marais salants de la vie

Lieu: 81, route du sel 85 270 Saint Hilaire de Riez
Public : C2 - C3
Durée : 1 h à 1 h 30
Thème: La récolte du sel
Objectifs : Comprendre le fonctionnement d'un marais salant
Déroulement : Chaque classe part avec un guide sur le marais salant, pour découvrir son fonctionnement (cheminement de l'eau, outils...) ainsi que pour découvrir la faune et la flore de ce milieu.



La maison des pêcheurs

Lieu : 22, rue du Maroc 85 800 Saint Gilles-croix –de-Vie
Public : C2 - C3
Durée :1h15
Thème : Histoire de la pêche
Déroulement : le guide raconte donc l'histoire de la pêche à Saint Gilles Croix de Vie. Cette visite culturelle vous plonge dans un lieu intime qui fourmille d'anecdotes et vous permettras de découvrir la vie des anciens pêcheurs et leur famille.

ACTIVITÉS

Menées par les intervenants extérieurs



La bourrine du bois Juquaud

Lieu 47 chemin du bois Juquaud 85270 Saint-Hilaire-de-Riez
Public :C2 - C3
Durée : 1h à 1h30
Déroulement : Découvrez le quotidien des maraîchins au début du XXe siècle.
Au cœur d'un site naturel protégé, laissez-vous guider à travers la petite exploitation du bois Juquaud



Le moulin des gourmands

Lieu: Rue René Bazin 85220 Saint-Révérend
Public : C2 - C3
Durée : 1 h à 1 h 30
Déroulement : Au travers d'une visite guidée, le meunier partage avec vous tous les secrets de la farine d'antan.
Ateliers possibles sur demande.



Balade en mer sur le Méphisto IV

Lieu : port de Saint-Gilles Croix de vie
Public : C2 - C3
Durée : 1 h
Objectifs : Découvrir le littoral vue de la mer
Déroulement : Balade commentée le long de la côte pendant 1 heure sur un ancien bateau de pêche (ancien palangrier ligne à bar et requin. Le bateau à été réaménagé pour l'accueil des passagers en 2007.)

ACTIVITÉS SPORTIVES

Menées par des intervenants spécialisés



Char à voile

A partir du CE2

Lieu: Grande Plage 85 800 Saint Gilles-croix –de-Vie
(4km500 du centre soit 50 minutes maximum à pied).
Public: L'activité s'adresse aux élèves à partir du CE2
Durée : 1h30
Déroulement : 1 char pour 2 élèves en alternance
Encadrement brevet d'état. Séance pouvant être annulée par temps de grand vent, et non par temps de pluie. Casque fournis mais pas les gants

Voile

A partir du CE2

Lieu : Plage de Boisvinet 85 800 Saint Gilles-croix –de-Vie
(1km500 du centre soit 20 minutes maximum à pied).
Public : L'activité s'adresse aux élèves à partir du CE2 ayant réussi le test.
Durée : 2h00
Déroulement: Séances sur optimistes (ou catamaran pour les collégiens) .
Encadrement brevet d'état. Séance pouvant être annulée par temps de grand vent, et non par temps de pluie. Gilet de sauvetage fournis mais pas les combinaisons.

REMARQUES

L'école de voile est équipé de deux petits vestiaires pour poser les sacs s'équiper rapidement. Il est donc conseillé d'arriver en tenue, prêt à démarrer la séance.
Soit maillot de bain, coupe-vent (sans doublure) et chaussures fermées (combinaison si possible) ! Préparer un sac avec un change (vêtements chauds pour le retour/serviette/casquette/lunettes.

Attention la pratique de la voile nécessite de faire passer le Test de Natation aux enfants - Savoir Nager palier 1 ou 2 ou test d'aisance aquatique.

Test « d'aisance aquatique » ou « savoir Nager »
Ce contrôle est obligatoire. Il permet de s'assurer de la parfaite adaptation de l'enfant au milieu Aquatique, permet d'apprécier la capacité de l'élève à se déplacer dans l'eau, sans présenter de signes de panique sur un parcours de 20 m.
Habillé de vêtements propres (tee-shirt et, si possible, pantalon léger, de pyjama par exemple) et muni d'une brassière de sécurité conforme à la réglementation en vigueur, avec passage sous une ligne d'eau, posée et non tendue.
En piscine, le départ est réalisé à partir d'un tapis disposé sur l'eau, par une chute arrière volontaire. Si le test est réalisé en milieu naturel, le départ est effectué de la même manière à partir d'un support flottant. Le parcours est réalisé dans la partie d'un bassin ou d'un plan d'eau d'une profondeur au moins égale à 1,80 m.
La réussite de l'épreuve est attestée par le conseiller pédagogique en E.P.S. de circonscription ou départemental, ou un professionnel des A.P.S. du lieu où se passe le test (MNS ou ETAPS ou CTAPS ou BE voile).

Test niveau palier 2-CM2 (ou cycle 3)
But : enchainer dans l'ordre : Sauter ou plonger puis remonter. Se déplacer sur 15m en ventral. Toucher le bord, pousser. Effectuer une coulée ventrale. S'immerger dans un cerceau. Remonter, effectuer un surplace (flottaison) de 5 à 10s . Se déplacer 15 m environ sur le dos
Organisation : En grande profondeur, les élèves n'ont pas pied. Critères de réussite : Enchaîner les différentes actions sans s'arrêter.



FICHE TECHNIQUE

85, rue de la Corniche 85 270 Saint Hilaire de Riez
07.85.35.69.08
lacorniche@laligue85.org

Vos interlocuteurs au siège de la Ligue de l'enseignement
Delphine Feste
02.51.39.46.83
classes@laligue85.org

Nombre de lits agréés Classes de découvertes : 120
Nombre de classes accueillies : 4
Assurance : APAC

www.laligue85.org

SERVICES

Gendarmerie de Saint Gilles Croix de Vie
9 Rue des Vergers d'Eole
85800 Saint-Gilles-Croix-de-Vie
02 51 59 62 22

Centre Hospitalier Saint Gilles Croix de Vie
Rue de la Paix et des Combattants d'Afrique du N,
85800 Saint-Gilles-Croix-de-Vie
02 51 55 89 84

Centre Hospitalier de La Roche s/ Yon
Les Oudairies – Route de Cholet
85000 La Roche sur Yon
02 51 62 61 34 (standard)

Ambulance Saint Hilaire
Alizes Ambulances
60b rue de la Touche
02 51 35 44 07

Maison Médicale
62 rue de la Touche
85270 Saint Hilaire de Riez
02 51 54 32 60

Pharmacie
29 Avenue du Terre Fort
85270 Saint-Hilaire-de-Riez

ACTIVITÉS SPORTIVES

Menées par des intervenants spécialisés

Char à voile

A partir du CE2

Lieu: Grande Plage 85 800 Saint Gilles-croix –de-Vie
(4km500 du centre soit 50 minutes maximum à pied).
Public: L'activité s'adresse aux élèves à partir du CE2
Durée : 1h30
Déroulement : 1 char pour 2 élèves en alternance
Encadrement brevet d'état. Séance pouvant être annulée par temps de grand vent, et non par temps de pluie. Casque fournis mais pas les gants

01

Action or commitment

Attention la pratique de la voile nécessite de faire passer le Test de Natation aux enfants - Savoir Nager palier 1 ou 2 ou test d'aisance aquatique.

02

Action or commitment

Include a brief description, rationale and intended impact. It helps to keep it concise yet concrete!

03

Action or commitment

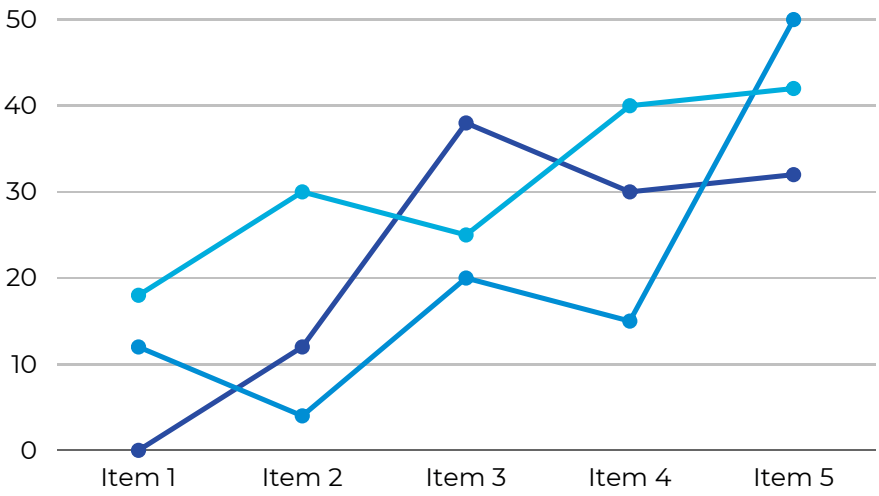
Include a brief description, rationale and intended impact. It helps to keep it concise yet concrete!

ACTIVITÉS

Menées par les animateurs du centre

What's your Infographic Title?

Here, you can add a brief line explaining your data.



8/10

readers appreciate accurate information

30%

readers appreciate accurate information

What should you be including in your SDG progress report? While there is no standard way of reporting on the Global Goals as of yet, here are a few methods to consider when presenting your data:

- Key statistics - your most important quantitative data
- Key findings - qualitative results from SDG-related projects or activities
- Report cards - criteria and grade assessments for transparent reporting
- Infographics - an organized snapshot of relevant data
- Timelines - a visual way to track progress over time

100% *Catch your reader's eye by highlighting one of your main points in this space.*

CONCLUSION

End your report with a review of the highlights, and a renewed commitment to continue working on making the SDGs attainable by 2030.



Highlight 1

Summarize the key points here.

- Use bullet points for clarity
  - Add as many as needed
- Use bullet points for clarity

Highlight 2

Summarize the key points here.

- Use bullet points for clarity
  - Add as many as needed
- Use bullet points for clarity





Highlight 3

Summarize the key points here.

- Use bullet points for clarity
  - Add as many as needed
- Use bullet points for clarity

A vision statement, call-to-action or quote from your leaders are powerful ways to conclude your progress report. Leave your audience inspired, and motivated to help your organization achieve its SDG-aligned goals!