



CENTRE CAP OCEAN

BROCHURE PEDAGOGIQUE

CLASSES DE DÉCOUVERTES

PART!R EN CLASSE DE DECOUVERTES C'EST...

- ... 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
- ... un choix pédagogique de l'enseignant.e
- ... un vecteur de lien social dans et hors de la classe
- ... un droit pour chacun que nous souhaitons réaffirmer

UNE CLASSE ENVIRONNEMENT C'EST...

- ... répondre à une préoccupation majeure de notre société
- ... une opportunité pour sensibiliser, faire émerger l'intérêt, et favoriser la réflexion des enfants et des adolescents sur les questions environnementales
- ... être en adéquation avec les programmes scolaires
- ... une meilleure compréhension des problématiques environnementales
- ... une mise en contexte qui facilite l'assimilation des élèves et crée une ouverture sur d'autres compétences avec une approche complémentaire de celle des enseignant.es.
- ... l'utilisation d'outils pédagogiques et de supports spécifiques différents de ceux utilisés en classe
- ... un support de choix pour travailler par la pédagogie de projet
- ... un acte d'éducation POUR l'environnement et PAR l'environnement

QUAND PART!R ?

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

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

SITUATION GÉOGRAPHIQUE

Le centre d'hébergement est situé sur la **CÔTE SUD DES LANDES**, dans la station balnéaire de Seignosse, à une demi-heure des villes de **DAX** et **BAYONNE**.

Océan, Dune, Forêt et Zones humides constituent les thèmes autour desquels s'organisent les activités liées à l'environnement.

La situation stratégique du centre permet de découvrir ces milieux en limitant les frais de déplacements.

La structure est implantée dans la forêt, à **300m de la plage** et à **300m du Lac marin d'Hossegor**. Vous trouverez à proximité des sites originaux et riches : Réserves Naturelles de l'Etang Noir (5 Km), Yacht Club Landais (500m), Port de Capbreton (5Km), mais aussi des équipements sportifs et de loisirs, Golfs de Seignosse ou Soustons, complexes pour la pelote basque (5 Km).

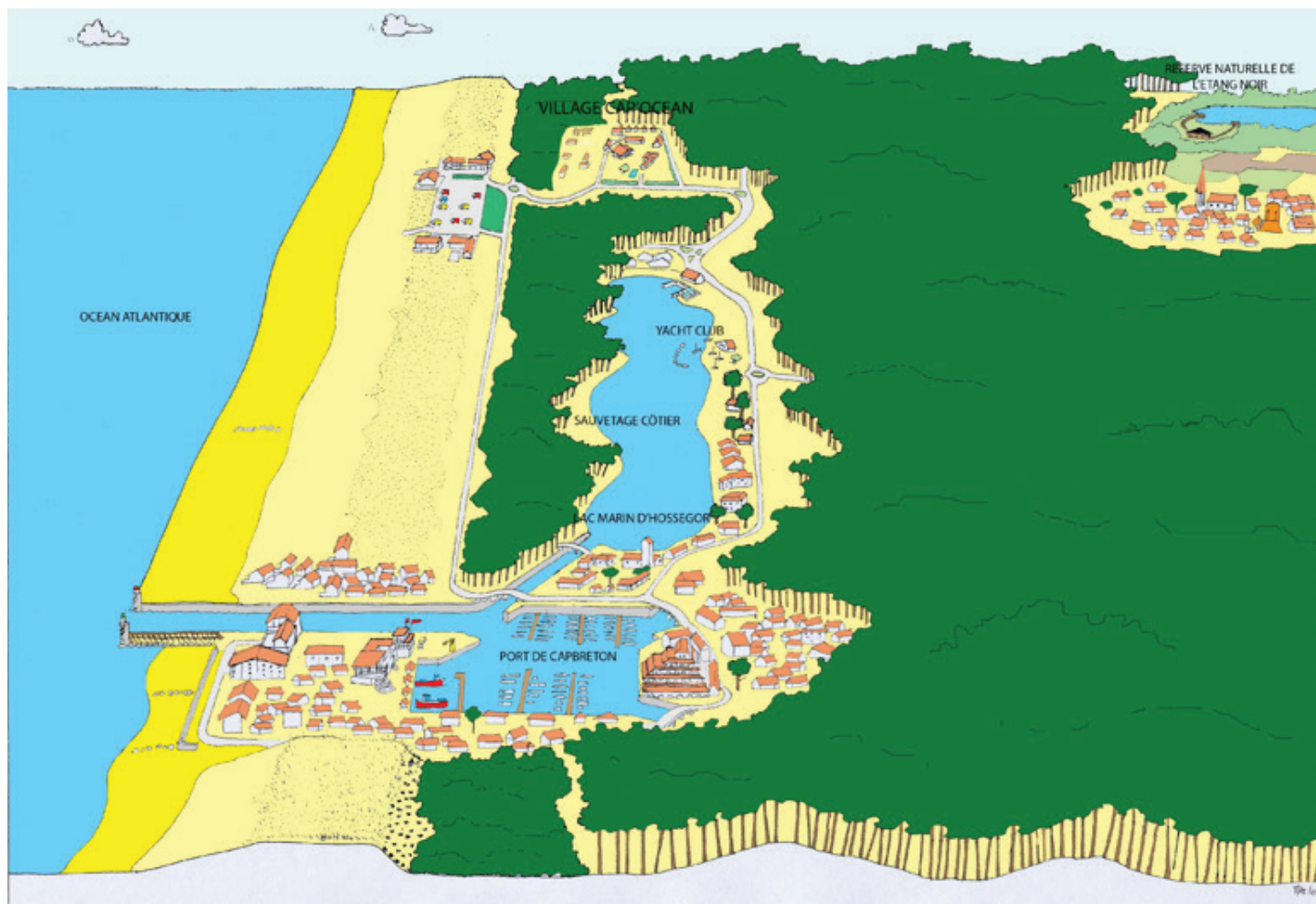
Pour accéder au centre:

Par le train :

* Depuis la gare S.N.C.F de BAYONNE (25Km) ou de DAX (35Km), puis transfert en autobus.

Par la route:

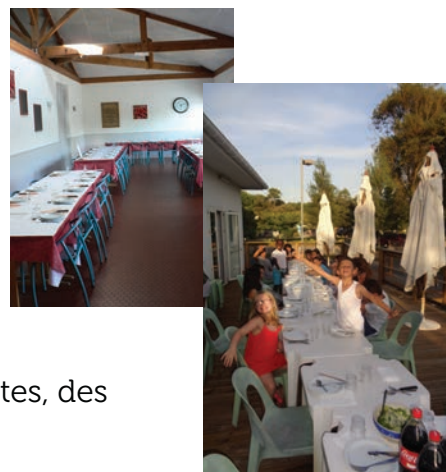
- * Autoroute A10, sortie Capbreton,
- * RN 10, Sortie Saint-Vincent de Tyrosse (15 Km)



PRESENTATION DU CENTRE

Le Centre Cap Océan est partagé en deux parties pour permettre d'accueillir au mieux les différents publics, chacun pouvant vivre son séjour indépendamment des autres.

Une partie est entièrement dédiée à l'accueil de familles et d'individuels qui viennent en vacances, organiser des rassemblements familiaux ou participer à des séminaires. L'autre partie du centre permet d'accueillir des classes de découvertes, des séjours de vacances éducatifs, des mini-séjours, des clubs sportifs.



Des salles de classe et d'activités sont équipées pour les contenus pédagogiques, des salles polyvalentes permettent un repli en cas de pluie ou de proposer des veillées.



Les espaces extérieurs permettent de se dépenser en toute sécurité. En terme d'équipements : baby-foot, mini-golf, tables de ping-pong, terrain de volley

La restauration est assurée sur place par les équipes du centre en privilégiant les circuits courts, les produits frais. L'espace restauration est séparé en 4 espaces à l'intérieur permettant des repas plus calmes malgré l'effectif accueilli

L'ensemble du centre est en démarche écocitoyenne : l'ensemble des acteurs du centre participent à ce fonctionnement, en cohérence avec le projet pédagogique du centre.

Description des Hébergements

Les chambres : Chacune d'elle est équipée de 3 à 4 lits (simples et superposés), de sanitaires complets (douche + lavabo + WC) et donne sur l'extérieur.

Les Bungalows : Au nombre de cinq, ils sont construits sur le même modèle. Une entrée principale avec placards de rangement (bottes, blouson, sac de voyage..). Une chambre séparée avec sanitaire pour un adulte. Deux ailes de cinq lits, coupées en deux par une séparation. Un bloc sanitaire avec douches et WC.



Les oyats : 6 chambres de 4 lits au rez de chaussée et 6 chambres de 4 lits à l'étage, lits simples et superposés. Sanitaires complets (douche + lavabo + WC) par chambre. Chaque chambre donne sur l'extérieur.

Les Bourdaines : 8 chambres de 2 lits simples au rez de chaussée et 8 chambres de 2 lits simples à l'étage. Chaque chambre est équipée de sanitaires complets (douche + lavabo + WC) et donne sur un couloir central.

La dune : 14 chambres équipées d'un lit superposé + 2 chambres avec 2 lits superposés, toutes comptant des sanitaires complets (douche + lavabo + WC) et donnant sur un couloir central.

Les Panicauts : Les chambres sont équipées d'un lit superposé et deux lits simples ou seulement deux lits simples, de sanitaires complets (douche + lavabo + WC) et donnent sur un couloir central.

LE PROJET PEDAGOGIQUE DU CENTRE

Objectifs généraux :

- Susciter l'intérêt pour les sujets environnementaux et le respect des milieux naturels, en montrant leur richesse et leur fragilité,
- Apporter des connaissances théoriques et pratiques sur l'environnement,
- Faire vivre pleinement une vie de groupe riche en échanges,
- Faire prendre conscience de notions essentielles de la vie en société, telles que l'écoute, le respect de l'autre, la solidarité ou le partage,
- Stimuler le sens de l'observation, le raisonnement personnel et le sens critique, bases de la démarche scientifique, qui est l'une des clefs principales de leur parcours scolaire,
- S'ouvrir à des approches diversifiées (sensorielle, artistique, sportive, musicale, etc.), déterminantes pour l'épanouissement personnel,
- Faire acquérir un ensemble de techniques, de démarches et d'approches qu'ils pourront réinvestir plus tard, pour d'autres domaines, dans d'autres contextes,
- Expliquer les interactions existant entre l'homme et son milieu, l'impact du premier sur le second,
- Faciliter la responsabilisation de chacun face à son environnement, point clef de l'émergence d'une véritable éco-citoyenneté.

Ces objectifs généraux, se traduisent dans le quotidien des élèves par des objectifs notionnels (savoir), méthodologiques (savoir-faire) et comportementaux (savoir-être) :

DES SAVOIRS :

Ils sont liés au projet spécifique du séjour.

Ils s'inscrivent dans nos thématiques privilégiées : milieux naturels, patrimoine humain, artistique (voir détails dans le chapitre « Des thématiques »).

DES SAVOIR-FAIRE :

- sentir, toucher, écouter, goûter, voir,
- sauter, courir, grimper,
- observer, noter, dessiner, écrire,
- comparer, analyser, classer,
- utiliser des outils, du matériel spécifique, de la documentation,
- se questionner, chercher, lire,
- synthétiser, comprendre,
- trouver des solutions à ses questions, à ses problèmes, et les mettre en œuvre, s'organiser,
- parler, communiquer, argumenter, exposer, échanger, transmettre,
- mémoriser, évaluer
- ...

DES SAVOIR-ETRE :

- se sentir bien dans son environnement, seul ou en groupe,
- être sensible aux problèmes de son temps, et notamment aux problèmes environnementaux,
- avoir l'esprit critique, raisonner, chercher à comprendre,
- être curieux, vouloir en savoir plus,
- être autonome, inventif,
- s'adapter à un changement de mode de vie, à la vie de groupe,
- respecter l'autre, son environnement, la nature, le vivant en général,
- respecter les règles et les consignes,
- partager, écouter, laisser de côté ses a priori,
- stimuler son imagination, rêver,
- affirmer sa personnalité et ses goûts, dans le respect de ceux des autres,
- se sentir membre de la société, solidaire et attentif aux autres,

NOS MOYENS :

La réalisation de ces objectifs sera rendue possible grâce à ...

... la construction du projet pédagogique de chaque classe environnement en partenariat avec son enseignant.

... la mise en œuvre d'approches pédagogiques actives, variées et complémentaires (voir ci-après).

... l'utilisation d'une structure de travail fonctionnelle (salles d'activités, bibliothèque, équipement extérieur).

... la mise à disposition de notre Centre de Ressources ; matériel, documents, outils pédagogiques spécifiques, etc. (voir ci-après).

... l'intervention de professionnels de la pédagogie de l'environnement, ainsi que la participation de nombreuses personnes ou organismes ressources.

APPROCHES PEDAGOGIQUES:

L'approche scientifique : pour donner les bases de la réflexion scientifique, approche clef de la vie scolaire, c'est à dire apprendre à observer, à formuler des hypothèses, à les vérifier, à en tirer des conclusions, stimuler le sens critique ...

L'approche sensorielle : pour redécouvrir avec les sens, les liens originels avec la nature ou l'environnement, pour susciter l'émotion, pour introduire des développements plus scientifiques...

L'approche ludique : pour que toute découverte reste un jeu, pour faire passer des messages plus facilement, pour susciter l'enthousiasme, pour que les découvertes de la classe environnement restent associées au meilleur souvenir possible...

L'approche artistique : pour mêler la découverte et l'émotion, pour développer des qualités complémentaires à la réflexion scientifique, stimuler le sens de l'observation, les différents moyens d'expression (arts graphiques et plastiques, musique verte, etc.).

L'approche sportive : pour redécouvrir des sports comme moyen de découverte de son environnement (Voile, VTT, randonnée à pied, course d'orientation, etc.), pour dépenser son trop plein d'énergie, pour aller plus loin, plus haut, plus fort...

Le conte : pour que l'IMAGINAIRE, reste une des clefs de la découverte, le fil conducteur des séjours, le lien permettant d'enchaîner les activités, ou plus simplement, le rêve...



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

Casquette
Pantalons / Shorts / pantalons courts
Pull over / Sweat shirts
Tee shirts
Sous Vêtements / Chaussettes
Pyjamas
Tennis / chaussures fermées
Bottes en caoutchouc (activité pêche à pied)
Chaussons
Sac à linge sale
Serviette de table
Serviette et gant de toilette
Trousse de toilette complète
Papier à lettre, enveloppes timbrées
Mouchoirs en papier

TROUSSEAU et RECOMMANDATIONS SPECIFIQUES

Pour la pêche : bottes en plastique non doublé (les moins chères), elles séchent beaucoup plus vite. De mai à septembre les sandales en plastiques qui tiennent au pied conviennent très bien.

Pour la voile : prévoir de vieux tennis pouvant aller dans l'eau de mer. (voir descriptif)

Pour le sauvetage côtier et le surf : maillot de bain et serviette de plage. (voir descriptif)

De manière générale :

La crème solaire protectrice est indispensable à partir du mois de mai.

Chaussettes : en prévoir un maximum.

Vêtement de pluie obligatoires (coupe-vent, ciré, kway...)

LA JOURNEE TYPE

8h15 – 8h45 :	Petit Déjeuner.
8h45 – 9h00 :	Toilette et rangement des chambres.
9h15 – 12h00 :	Activités à l'extérieur ou en classe.
12h15 – 13h15 :	Repas.
13h30 – 14h00 :	Activités calmes et récréatives
14h15 – 17h00 :	Activités à l'extérieur ou en classe + goûter.
17h30 – 19h15 :	Activités libres et Douches.
19h15 – 20h15 :	Repas.
20h15/30 – 21h30 :	Veillée.

Les horaires des activités liées aux mouvements des marées peuvent être différents des horaires d'activités indiqués ci-dessus

MATERIEL PEDAGOGIQUE

Microscopes / loupes binoculaires
Sono
Ordinateur
Scanner / Photocopieur
Accès wi-fi à proximité des bureaux
Vidéoprojecteur + écran
Jumelles
Boussoles
Aquariums
Epuisettes/seaux
Jeux d'extérieur pour enfants
Ludothèque
Terrains de volley et de mini-foot
Mini-Golf
Outils pédagogiques liés à l'environnement (maquettes)

ACTIVITES MENEES PAR LES ANIMATEURS DU CENTRE

1 - Jeu de découverte du village

LIEU:	Parc de 3 ha du centre. Non adaptable par temps de pluie.
PUBLIC:	C1 - C2 - C3
DUREE:	1h à 1h30 - Activité conseillée pour une arrivée à 10h30 au plus tard
THEME:	Village Cap Océan et ses règles de vie
OBJECTIF:	Se familiariser avec le lieu du séjour. Faire connaissance avec l'équipe d'animation. Apprendre à s'orienter à l'aide d'un plan. Gérer un effort physique. Gérer son attitude au sein d'un petit groupe (entraide et communication).
DEROULEMENT:	Consignes de sécurité, objectifs, règles du jeu, distribution du matériel et technique de base d'orientation. Plusieurs groupes de 3 ou 4 enfants. Parcours en étoile sous forme de rallye photo.

2 - Lecture de paysage

LIEU:	Plage des Estagnots (300m du centre, soit 20 min max à pied). Difficilement adaptable en classe par mauvais temps.
PUBLIC:	C1 - C2 - C3 – Cycle 1= jeux sensoriels sur la plage.
DUREE:	1h à 3 H
THEME:	le littoral landais, dune, océan, forêt.
OBJECTIF:	Aborder la notion de paysage et se forger une définition. Utiliser ses 5 sens pour observer et analyser le paysage. Acquérir une vision globale du littoral Landais et aborder les grandes problématiques (tourisme, sylviculture...).
DEROULEMENT:	S'éveiller à ce paysage (peut être découvert pour la première fois pour certains). Définition du terme de paysage Plusieurs pistes: fiches dessins, Jeux d'écriture, jeux et jeux sensoriels, coupe transversale de la dune. Introduction par l'imaginaire pour les C2 = entrée dans le pays du sable les yeux bandés. Ne pas leur dire dans ce cas, qu'ils vont à la plage.



3 - Maquette : De l'airial à nos jours

LIEU:	Plage des Estagnots (300m du centre, soit 20 min max à pied).). Possible en classe en cas mauvaise météo.
PUBLIC:	C2 (S'il ont déjà quelques connaissances sur le milieu), C3
DUREE:	2h à 3h
THEME:	Le littoral landais, dune, océan, forêt.
OBJECTIF:	Aborder la notion de paysage et se forger une définition. Observer et analyser le paysage. Acquérir une vision globale du littoral Landais et aborder les grandes problématiques (tourisme, sylviculture...).
DEROULEMENT:	Sur la plage les enfants construisent une maquette représentant le paysage landais à différentes périodes. Cette maquette évolue en fonction des contraintes du milieu au temps de l'airial jusqu'à aujourd'hui.

4 - PLAGE CITOYENNE

LIEU:	Plage des Estagnots (300m du centre soit 20 min max à pied). Possible en classe en cas mauvaise météo.
PUBLIC:	C1 - C2 - C3
DUREE:	1h à 2h
THEME:	Surveillance des plages landaises. Sensibilisation aux dangers de la baignade
OBJECTIF:	Faire comprendre l'intérêt de la prévention, Acquérir une vision globale du littoral Landais Aborder l'organisation de la plage.
DEROULEMENT:	Règles du jeu + distribution du matériel + mise en place de la baignade surveillée par les enfants. Auto-évaluation. Débat et complément d'information.
REMARQUE :	Animation intéressante à associer avec séance de sauvetage côtier : activité sportive menée par les sauveteurs de Capbreton/Hossegor (voir descriptif)

5 - LES DECHETS DU LITTORAL:

LIEU:	Plage des Estagnots (300m du centre soit 20 min max à pied). Possible en classe en cas mauvaise météo.
PUBLIC:	C1 - C2 - C3
DUREE:	2h à 3h
THEME:	Pollution du littoral, origine et traitement.
OBJECTIF:	Aborder la notion de déchet et se forger une définition. Constater que la pollution n'a pas de frontière. Faire comprendre l'intérêt de la prévention. Aborder un thème technique par l'imaginaire et développer son sens artistique..
DEROULEMENT:	Au centre: consignes de sécurité, objectifs. Attention : ce n'est pas une opération de nettoyage des plages de ce fait, pas de gants de protection. Nous ramasserons des déchets pour les utiliser pendant l'activité. Identification et tri des déchets. Définition du terme de déchets. L'origine des déchets du littoral. Ramassage et le traitement. Land-art selon le temps restant, le niveau et la volonté de l'enseignant.e: réalisation d'une œuvre éphémère à partir des déchets (Si mauvaise météo cette étape sera malheureusement supprimée).



6 - PECHE PEDAGOGIQUE:

LIEU:	Lac marin d'Hossegor (300m du centre soit 20 min max à pied). Non adaptable si mauvaise météo. Repli sur les jeux autour de la faune du lac en salle si le planning le permet.	
PUBLIC:	C1 - C2 - C3	
DUREE:	2h à 3h	
THEME:	Observation de la faune et de la flore marine dans leur milieu.	
OBJECTIF:	Amener au respect du milieu marin et de ses êtres vivants. Apprendre à observer et maîtriser la peur du contact avec certains animaux. Rechercher des techniques de pêche respectueuses du milieu et développer ses capacités motrices (équilibre, gestes lents et précis). Les épuisettes sont prévues mais ne sont pas forcément utilisées...	
DEROULEMENT:	Au centre: consignes de sécurité, objectifs : Où ? Comment ? Qu'attrape-t-on ? 1ere session de pêche de 20': liberté d'agir/ aux techniques d'observation, de pêche sans épuisette ! Bilan: observation des éléments récoltés et critique par les enfants 2eme session de pêche de 20': application des nouvelles consignes, utilisation des épuisettes. Retour au centre pour le rinçage des épuisettes et se changer.	
REMARQUES	 Attention cette activité est dépendante de votre planning mais aussi des marées. De ce fait, la pêche peut être qualité inégale... Tenue idéale: Short ou pantalon selon le temps, Chaussures fermées obligatoires pour protéger le pied des blessures.	

7 - Jeux autour de la faune du Lac Marin d'Hossegor

LIEU:	salle de classe au centre.
PUBLIC:	C1 - C2 - C3.
DUREE:	2 à 3h
THEME:	Compléter la pêche à pied. Approfondir la découverte de la faune et de la flore marine. Approche scientifique et sensorielle. Attention il n'y a pas de réalisation d'aquarium, ceux-ci sont déjà préparés.
OBJECTIF:	Travailler sur la forme des animaux, leurs noms et leur classement, leurs régimes alimentaires, leurs façons de se déplacer, de respirer, de se défendre, de se reproduire...
DEROULEMENT:	Consignes, objectifs. 4 groupes: poissons, mollusques, crustacés, (cnidaires-échinodermes). Chaque jeu est adapté aux thèmes des 4 groupes. Jeux de memo – Jeux de devinettes – boîtes à toucher – Fiches d'observation Aquarium - Approche ludique, sensorielle et scientifique,



8 - JEU D'ORIENTATION

LIEU:	Parc de 3 ha du centre. Possible en début et fin de séjour. Les questions seront adaptées en fonction (découverte ou restitution). Non adaptable en cas de mauvaise météo.
PUBLIC:	C3 (Adaptable pour les C1 et C2).
DUREE:	2 à 3h
THEME:	la forêt et le littoral landais. Technique d'orientation (plan, boussole...)
OBJECTIF:	Apprendre à s'orienter à l'aide d'un plan, d'une boussole, d'azimuts. Gérer un effort physique. Anticipation et stratégie d'action. Gérer son attitude au sein d'un petit groupe (entraide et communication). Aborder ou revoir quelques notions de base sur les Landes.
DEROULEMENT:	Consignes de sécurité, objectifs, règles du jeu, distribution du matériel et technique de base d'orientation. Plusieurs groupes de 3 ou 4 enfants. Parcours en étoile avec un questionnaire sur la forêt et le littoral landais.



9 - SENTIER FORESTIER

LIEU	2 formules s'offrent à vous : *Espace de la forêt domaniale de Seignosse. (300m du centre soit 20 min max à pied) dont on ne bouge pas. *Sous forme de balade. La seule difficulté vient d'une route qui peut être perçue comme trop dangereuse à traverser. L'animateur vous proposera de faire un choix au moment de l'activité.
PUBLIC:	C1 - C2 - C3.
DUREE:	3h00
THEME:	Découverte sensorielle et scientifique de la forêt des Landes.
OBJECTIF:	Savoir identifier les principaux végétaux et animaux de la forêt landaise. Aborder la sylviculture. Utiliser ses cinq sens pour découvrir la forêt, développer son sens de l'observation.
DEROULEMENT:	Consignes de sécurité, objectifs, règles du jeu, distribution du matériel, imaginaire. Jeux sensoriels – Questionnaire= fiche d'observation – Jeux sensoriels – Lecture de paysage – Questionnaire – Goûter – Retour. En cas de mauvais temps, possibilité de replis en salle : parcours sensoriels, boîte à toucher et autres petits ateliers et/ou vidéo (ultime solution).



10 - BALADE AU PORT DE CAPBRETON

- LIEU:**  Port de Capbreton. Attention cette activité nécessite de s'y rendre en bus (trajet de 15 minutes/ 10 km A/R du centre).
- PUBLIC:** **C1 - C2 - C3**
- DUREE:** 2h à 3h
- THEME:** Le Port
- OBJECTIFS :** Comprendre le fonctionnement et l'organisation du port de pêche et de plaisance
Découverte de la faune du port
- DEROULEMENT:** Balade commentée du port de pêche: marché aux poissons, capitainerie, jetée, balise, front de mer... (Questions/réponses)
- REMARQUES :** * Vous pouvez avoir préparé une enquête, ou quelques questions pour les poser au personnel du Port. Il faudra seulement veiller à ne pas perturber leur travail.
* Si vous souhaitez que cet atelier se déroule impérativement le dernier après-midi pour des raisons de transports, il vous faut impérativement en parler au début de la construction du projet et cela sera dépendant des groupes déjà présents



11 - LE PAYS DU SABLE

- LIEU :** Salles de classes
- PUBLIC :** **C2, C3**
- DUREE :** 2h à 3h
- THEME :** Le littoral aquitain (Hist. Géo. Eco.Aménagement)

- OBJECTIFS :** Synthèse de la semaine.
Connaître les grands ensembles du paysage landais (océan, dune, forêts, étangs).
Synthèse des problématiques actuelles
Prévention des dangers de la baignade
Utilisation de matériel symbolique pour représenter le paysage
Respect légende, échelle.
S'exprimer à l'oral devant la classe
Partager du matériel et des idées
- REMARQUE:** Cet atelier bilan n'est pertinent que si les ateliers suivants ont été travaillés: Lecture de paysage (maquette de la dune), la plage citoyenne, le sentier forestier, la pêche à pied. Et pour une restitution optimale, rajouter le port de Capbreton et l'étang noir.
- DEROULEMENT :** Règles du jeu et de consignes / Construction de la maquette en 3D, l'océan, la dune, la forêt, les étangs landais....Jeu de rôle. Le rangement fait partie de l'activité.

12 - VEILLEES

Elles sont définies le jour de votre arrivée entre l'animateur et vous selon vos préférences.

Si vous êtes intéressé.e par une veillée ludothèque (divers jeux en bois), contes ou soirée dansante, il est préférable de l'annoncer lorsque vous choisissez votre programme.

A noter que pour des raisons d'organisation, des écoles différentes peuvent être regroupées pour la soirée dansante !



ACT!VITES MENEES PAR DES INTERVENANTS EXTER!EURS

1 - RESERVE NATURELLE DE L'ETANG NOIR

LIEU: Bourg de Seignosse.
Attention cette activité nécessite de s'y rendre en bus (5km de trajet/15').
L'activité est annulée par mauvais temps (passerelle glissante)
PUBLIC : **C2, C3.**
DUREE: Visite 1h30
THEME: Milieux humides, cycle de l'eau, faune, flore...Protection, gestion.
DEROULEMENT: Balade découverte sur 1 passerelle aménagée. Maquette sur la protection et la gestion des RN. Possibilité d'adapter les séquences.

2 - CIRQUE

LIEU: Salle du village Cap Océan
PUBLIC : **C1 - C2 - C3**
DUREE: 2h30 / 1h15-30 en veillée
THEME: Initiation aux techniques du cirque.
DEROULEMENT: Divers ateliers menées par un moniteur : jonglage, équi libre, acrobaties, mini-représentation etc. Mise en relation avec l'intervenant pour répondre aux attentes des enseignants



3 - DIAPORAMA

LIEU: Centre Cap Océan
THEME: Le littoral Aquitain (Océan, dune, forêt)
PUBLIC : **C2, C3**
DUREE : 1h30
DEROULEMENT: Diaporama en salle commenté par un guide professionnel. Conseillée pour les veillées en complémentarité de la lecture de paysage et maquette.

4 - SORTIE EN FORÊT

LIEU: Sortie forêt, plage des Casernes.
Attention cette activité nécessite de s'y rendre en bus (5km de trajet/15').
PUBLIC: **C2, C3**
DUREE : 2h à 3h
THEME: le littoral Aquitain (Océan, dune, forêt).
DEROULEMENT: Sortie forêt, commentée par un guide professionnel.



6 - MUSEE DE LA MER A BIARRITZ

LIEU:  Biarritz - 30km soit 1h-1h30 de trajet
Attention cette activité nécessite de s'y rendre en bus -
PUBLIC: C2, C3.
DUREE: ½ journée (à placer de préférence l'après midi) ou journée
THEME: le littoral Atlantique (faune, flore).
DEROULEMENT: Visite libre ou guidée. Bassins aux phoques, requins, poissons, maquettes...

5 - ECOMUSEE DE LA GRANDE LANDE A MARQUEZE

LIEU: PNR des Landes de Gascogne à Sabres
Attention cette activité nécessite de s'y rendre en bus. 1h de bus en direction du Nord. Sortie complémentaire ou qui remplace la maquette de l'airial.
PUBLIC: **C2, C3**
DUREE: 1 journée, prévoir un pique nique ou le réserver à la restauration.
THEME: la vie dans les Landes au 19eme siècle. Système agro-sylvo-pastoral.
DEROULEMENT: Accueil, petit trajet avec le vieux train de la lande, visite du site et retour. Animation assurée par le service pédagogique de l'écomusée.



ACTIVITES SPORTIVES MENEES PAR DES INTERVENANTS SPECIALES



Attention la pratique des activités aquatiques nécessitent de faire passer le Test de Natation aux enfants - Savoir Nager palier 1 ou 2

Test 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 : enchaîner 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.

1 - VOILE

LIEU:	Lac marin d'Hossegor, Yacht club Landais (300m du centre soit 20 min max à pied). Obligation de passer le test savoir Nager
PUBLIC:	L'activité s'adresse aux CM1 et CM2 ayant réussi le test de natation.
DUREE:	1h30
DEROULEMENT:	Séances sur optimistes (ou catamaran pour les collégiens) au lac marin d'Hossegor. 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 de combinaisons
REMARQUES	Le yacht club 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, k-way et chaussures fermées ! Préparer un sac avec un change (vêtements chauds pour le retour/serviette/casquette/lunettes/bouteille d'eau)



2 - PELOTE BASQUE

LIEU:  FRONTON de SEIGNOSSE, HOSSEGOR, SOORT selon les disponibilités, en intérieur ou extérieurs.
Attention cette activité nécessite de s'y rendre en bus
 PUBLIC: C2, C3.

DUREE: 1h30 en groupe de 15 enfants qui alternent sur la demi-journée.
 THEME: Initiation à la pelote basque.
 DEROULEMENT: Historique, présentation, démonstration et initiation à la pala et à la chistera sous forme d'ateliers.
 REMARQUES: Tenue de sport et bonnes chaussures sont conseillées. Pensez au sac avec casquette/lunettes/bouteille d'eau)

3 - Sauvetage Côtier

LIEU : Plage Blanche du Lac marin d'Hossegor et si plusieurs séances, à l'océan plage Santocha à Capbreton. Activité non annulée pas temps de pluie.
 Attention cette activité nécessite de s'y rendre en bus
 PUBLIC: L'activité s'adresse au CM1, CM2 ayant minima obtenu le test Palier 2 du savoir nager.
 DUREE: 2h
 THEME : Initiation aux techniques de sauvetage
 DEROULEMENT: Une ou plusieurs séances d'initiation au sauvetage côtier (2h00). Puis séances en salle de classe, à la piscine, au lac marin d'Hossegor ou à l'océan en fonction des conditions. Combinaisons fournies
 REMARQUES : * Penser à communiquer les tailles des participants pour les combinaisons
 * Il n'y a pas de vestiaires. Les sacs sont laissés près d'un bâtiment équipé de sanitaires. Il est donc conseillé d'arriver en tenue, prêt à démarrer la séance : Maillot de bain et réparer un sac avec un change (vêtements chauds pour le retour/serviette/casquette/lunettes/bouteille d'eau)

4 - SURF ou Body Board



LIEU : Plage choisie par les moniteurs en fonctions des conditions de l'océan.
 Si celles-ci sont vraiment mauvaises, les séances ne pourront pas toujours être déplacées ou remplacées.
 Pas de déplacements bus à prévoir.
 PUBLIC: CM1 et CM2 ayant obtenu le test Palier 2 du savoir nager.
 DUREE: 1h30 + 30 mn d'aquipement
 THEME: Initiation à la pratique du surf

DEROULEMENT: Une ou plusieurs séances d'initiation au surf de 1h à 2h.
 REMARQUES : Combinaisons fournies - Pensez à communiquer les tailles des participants.

5 - PADDLE

LIEU : Lac Marin d'Hossegor
 PUBLIC: CM1 et CM2 ayant minima obtenu le test Palier 2 du savoir nager.
 DUREE: 1h30 + 30 mn d'aquipement
 THEME: Initiation à la pratique du Paddle
 DEROULEMENT: Une ou plusieurs séances d'initiation au surf de 1h/1h30
 REMARQUES : Combinaisons fournies - Pensez à communiquer les tailles des participants.

FICHE TECHNIQUE DU CENTRE

Coordonnées :

Centre CAP'OCEAN

7, av. Jean Moulin,

40510 SEIGNOSSE

Tel : 05 58 43 31 15

Fax : 05 58 43 23 25

Email : animation@capocean.org ou direction@capocean.org

Vos interlocuteurs sur le centre :

Directeur : Olivier VENRIES

Responsable Pédagogique : Céline BARREYAT

Vos interlocuteurs au siège de la ligue de l'enseignement 46 :

Valérie CASTAGNET - valerie.castagnet@fol46.org

Philippe ROZIERES - philippe.rozieres@fol46.org

Tel : 05 65 22 68 21

Agréments :

Récépissé d'établissement D.D.C.S.P.P. : 040-296-076

N° d'agrément I.A: Répertoire au registre départemental des landes : 90 01

N° d'agrément Ministère de la Santé : 758

Agrée « Grand Confort » par le Ministère du Tourisme

Capacité d'accueil :

Nombre de lits agréés Classes de découvertes: 280

Nombre de classes accueillies : 9

Divers

Assurance : MAIF n° 09001 718 M

Services

Hôpital de Bayonne à 25 Km

Tel : 05 59 44 35 35

Médecin : Monsieur Merly à 3Km

Tel : 05 58 72 81 26

Pharmacie Tissier à 3 KM

Tel : 05 58 43 50 53

Cabinet d'Infirmières

La Poste à 3 km

Gare de Dax à 35 km