



NOM DU CENTRE

THÈME DU SEJOUR

Centre de voile du Vieil et centre les Lutins

Numérique créatif : La mer en 3D

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5
Voyage aller	<p>Groupe 1 : Impression 3D Acculturation, présentation du matériel.</p> <p>Groupe 2 : BD numérique Découverte et prise en main des techniques de création (personnages, mise en page) – début des carnets de bord. En alternance</p>	<p>Groupe 1 : Impression 3D Modélisation et création des figurines</p> <p>Groupe 2 : Découverte du milieu marin (dune, laisse de mer, le cycle des marées) + BD Numérique écrire un script, un scénario et des dialogues</p>	<p>Groupe 1 : Impression 3D Préparation de l'impression (slicing) et lancement des impressions</p> <p>Groupe 2 : Découverte du milieu marin (dune, laisse de mer, le cycle des marées) + BD Numérique dessiner les cases, les bulles, les décors et l'action</p>	<p>Rangement des chambres Finalisation et présentation des productions. Bilan de séjour.</p>
DÉJEUNER				
<p>Accueil, installation Découverte du centre (règles de vie, consignes environnementales) et des alentours</p>	<p>Découverte de l'estran rocheux (formation de l'île) Le cycle des marées Pêche à pied</p>	<p>Groupe 2 : Impression 3D Modélisation et création des figurines</p> <p>Groupe 1 : Découverte du milieu marin (dune, laisse de mer, le cycle des marées) + BD Numérique (écrire un script, un scénario et des dialogues)</p>	<p>Groupe 2 : Impression 3D Préparation de l'impression (slicing) et lancement des impressions</p> <p>Groupe 1 : Découverte du milieu marin (dune, laisse de mer, le cycle des marées) + BD Numérique dessiner les cases, les bulles, les décors et l'action</p>	<p>Retour vers l'école</p>
DÎNER				
<p>UNE VEILLÉE PENDANT LE SEJOUR : « Light Painting : les poissons des profondeurs »</p>				