

CLASSE DE Découvertes PLANNING TYPE 5 JOURS/4 NUITS

NOM DU CENTRE
THÈME DU SEJOUR

Château de la Turmelière
Passeport découverte cycle 3 : « Multi-découverte Sport Nature Culture »

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5
Accueil, visite du château, installation dans les chambres	« Création d'un carnet de voyage, reliure XVI^e siècle » <i>S'initier à la technique de reliure avec le matériel de l'époque, un carnet par enfant</i>	« Balade en poésie chez Joachim du Bellay » <i>Découvrir la demeure natale du poète</i>	« Randonnée à la recherche de la biodiversité » <i>la vie est partout autour de nous, plantes, insectes</i>	« Course d'orientation nature » <i>Se repérer sur un plan et élaborer une stratégie en équipe.</i>
DÉJEUNER				
« Jeu de découverte du parc » <i>Jeu d'orientation pour s'approprier le domaine</i>	« Escalade et VTT » en ½ groupe classe Grimper et dépasser ses limites sur un mur artificiel. Travailler la conduite motrice à vélo, les règles de sécurité pour les déplacements...	« Lecture de paysage sur la Loire et le bocage » <i>avoir une approche sensible du paysage qui nous entoure et comprendre son évolution.</i>	« Activité sportive » sport émergeant au choix : Kin-ball, Tchouk-ball, Ultimate, crosse Québécoise., disc golf..	« Atelier d'écriture bilan » <i>« Je me souviens... » (séance en supplément)</i>
DÎNER				
VEILLÉES				

Ce programme est prévisionnel et correspond au descriptif proposé en brochure sur une base de 20 élèves. Tous les projets de classes de découvertes sont adaptables au projet de l'enseignant(e).

CLASSE DE Découvertes PLANNING TYPE 5 JOURS/4 NUITS

NOM DU CENTRE
THÈME DU SEJOUR

Château de la Turmelière
Passeport découverte cycle 2 : « Multi-découverte Sport Nature Culture »

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5
Accueil, visite du château, installation dans les chambres	« Création d'un carnet de voyage, reliure Japonaise » <i>réalisation d'un carnet par enfant.</i>	« Histoire du domaine » <i>découverte de l'histoire du site de la Turmelière, du moyen-âge à aujourd'hui</i>	« Randonnée nature » <i>Partir à la découverte de la nature en recherchant des indices de présences animales</i>	« Art et nature » <i>utiliser les éléments naturels qui nous entourent pour la réalisation</i> « d'œuvres éphémères »
DÉJEUNER				
« Jeu de découverte du parc » <i>Jeu d'orientation pour s'approprier le domaine</i>	« Escalade et Sarbacane » <i>en ½ groupe classe Grimper et dépasser ses limites sur un mur artificiel.</i>	« Le monde mystérieux des arbres » <i>l'arbre est un être vivant mais comment vit-il ? (croissance, nourriture, maladies...)</i>	« Activité sportive collective et coopérative au choix » <i>Kin-ball, Tchouk-ball, Ultimate Disc golf</i>	« Jeu de synthèse » <i>jeu permettant de faire le bilan sur les acquis du séjour (séance en supplément)</i>
DÎNER				
VEILLÉES				

Ce programme est prévisionnel et correspond au descriptif proposé en brochure sur une base de 20 élèves. Tous les projets de classes de découvertes sont adaptables au projet de l'enseignant(e).

CLASSE DE Découvertes PLANNING TYPE 5 JOURS/4 NUITS

NOM DU CENTRE
THÈME DU SEJOUR

Château de la Turmelière
Passeport découverte cycle 1 : « Premier départ »

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5
Accueil, visite du château, installation dans les chambres	« Balade sensorielle » <i>découvrir la nature en utilisant ses 5 sens</i>	« Création de bouclier et de blason » <i>chaque enfant repart avec son propre bouclier orné d'un blason qu'il aura imaginé</i>	« Pêche à la mare » <i>découverte de l'écosystème mare à partir des prélèvements réalisés par les enfants</i>	Rangement « Art et nature » <i>utiliser les éléments naturels qui nous entourent pour la réalisation « d'œuvres éphémères »</i>
DÉJEUNER				
« Jeu de découverte du parc » <i>Jeu d'orientation pour s'approprier le domaine</i>	« Parcours de motricité » <i>activité sportive en salle sur tatami pour développer la motricité (sauter, rouler, s'équilibrer...)</i>	« Randonnée nature » <i>Partir à la découverte de la nature en recherchant des indices de présences animales</i>	« Peinture végétale » <i>Utilisation de végétaux pour créer de la peinture et faire une œuvre</i>	« Jeu de synthèse » <i>jeu permettant de faire le bilan sur les acquis du séjour (séance en supplément)</i>
DÎNER				
VEILLÉES				

Ce programme est prévisionnel et correspond au descriptif proposé en brochure sur une base de 20 élèves. Tous les projets de classes de découvertes sont adaptables au projet de l'enseignant(e).

