



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