

PRESENTATION DES ACTIVITES

Ci-dessous, vous trouverez une liste des activités proposées. L'enneigement et la météo étant difficilement prévisibles en montagne, les plannings resteront évolutifs tout au long de votre séjour. Si vous avez d'autres souhaits ou un projet commun avec une autre classe, merci de l'indiquer dans la case « remarque » de la fiche de choix des activités.

Merci de remplir la feuille annexe « CHOIX DES ACTIVITES » **pour les séjours d'automne et de printemps** et de nous la retourner 5 semaines avant votre séjour par mail : edn.auron@departement06.fr, ou par courrier.

Pour **les séjours d'hiver**, les activités seront choisies (en fonction de l'enneigement) lors de la réunion d'arrivée. Vous pourrez, si cela vous intéresse, choisir une activité « en bus » (faune, musées, St Dalmas ou St Etienne) qui se déroulera un matin, sur le temps de classe. Pour le samedi et le dimanche après-midi, vous pourrez choisir vos activités, en fonction là aussi de l'enneigement. ATTENTION : présence obligatoire de l'enseignant pour la sortie « raquettes à neige » et l'activité « grimpe ludique ».

ANIMATIONS DU JOUR D'ARRIVEE et DU JOUR DE DEPART, CHOISIR :

2 ACTIVITES (classe entière) ou 2 ACTIVITES en 1/2 gr. avec inversion des groupes le vendredi.

LES JEUX D'APPROCHE EN FORÊT

Jeux individuels et collectifs d'immersion dans le milieu naturel (gamelle, cache-cache à l'envers, prise de drapeau, pillage de la citadelle, sardine,...). Aide à s'approprier un nouvel environnement et développer l'agilité ainsi que la coordination avec les autres.

LES CABANES

Construction de cabanes. Apprendre à découvrir et à limiter notre impact sur notre environnement tout et en s'appropriant des techniques spécifiques de construction, et l'apprentissage des nœuds et des «brelages ». Cette activité favorise la coopération et l'autonomie.

LE LAND ART

Activité artistique éphémère, pour créer avec des éléments naturels ou humains :

~ les roches, le sable, le bois, les végétaux, pour créer des dessins, des formes en équilibre...

~ utilisation du corps humain pour mimer un élément naturel, un animal, des mots...

Favorise la création personnelle et la coopération au sein du groupe.

LA THEQUE

Jeu sportif collectif, similaire au baseball qui oppose deux équipes : les lanceurs qui lancent et courent (frisbee, balle, ballon, lancés à la main, avec raquette, batte...) et les receveurs ou trimeurs qui attrapent. Favorise l'adresse, l'esprit d'équipe, la réflexion et la prise de décision.

L'ULTIMATE (1/2 groupe : choisir 2 activités en 1/2 groupe, inversion avec le vendredi)

Jeu sportif collectif, en auto-arbitrage, utilisant un disque de frisbee et opposant deux équipes progressant par des passes successives vers la zone d'en-but. Permet de s'approprier correctement le règlement afin d'assumer son rôle de « joueur-arbitre » et de développer son habileté.

LES JEUX DE CROSSE (1/2 groupe : choisir 2 activités en 1/2 groupe, inversion avec le vendredi)

Jeux sportifs collectifs nécessitant la maîtrise, puis l'utilisation de crosses de hockey ou de crosses québécoises (cycle 3) afin de coopérer avec ses partenaires en respectant des règles et en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre...). Développe aussi la motricité et la coordination.

LE MÖLKKY (1/2 groupe : choisir 2 activités en 1/2 groupe, inversion avec le vendredi)

Jeu d'adresse alliant stratégie et coopération. Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois, marquées de 1 à 12, à l'aide d'un lanceur appelé Mölkkky. Lorsqu'une quille a été abattue, on compte les points et on la remet en jeu. Permet aussi de travailler l'aptitude à lancer avec précision et le calcul mental.

LES JEUX COLLECTIFS (1/2 groupe : choisir 2 activités en 1/2 groupe, inversion avec le vendredi)

Exemple : BALLE AMÉRICAINE : variante sportive du jeu de la balle assise

DODGEBALL : variante sportive du ballon prisonnier...

Construire collectivement, travailler la motricité, appliquer des règles de jeu.

ANIMATIONS A LA DEMI-JOURNEE, CHOISIR :

6 ACTIVITES en classe entière (2 sorties en bus maximum par classe) ou plus, si ACTIVITES par 1/2 groupe (à regrouper par deux sur une même demi-journée)

LA LECTURE DE PAYSAGE

Apprendre à décrire l'espace qui nous entoure afin de comprendre comment s'organise le paysage (par rapport à l'altitude et au climat), la vie sauvage et comment les hommes vivent et aménagent leur territoire.

LES CONIFERES

Découvrir et différencier les 4 principaux conifères (sapin, épicéa, pin sylvestre, mélèze) par leurs principales caractéristiques (silhouette, écorce, feuilles, fruits), de manière ludique, par les sens, les clés de détermination....

LES TRACES ET EMREINTES

Découverte de la présence de la faune dans le milieu naturel, par les traces et indices de passage laissés dans le milieu naturel. Classification des différentes familles d'empreintes grâce à des clés de détermination, « empreintoscopes »...

LES OISEAUX

Découvrir et différencier les oiseaux présents en montagne. Utiliser des jumelles pour l'observation, la description, le dessin et de la documentation pour l'identification des oiseaux...

Les chants d'oiseaux : écoute des chants dans le milieu naturel. Rallye sonore grâce à l'utilisation d'appeaux...

LE VILLAGE D'AURON hier et aujourd'hui

Découverte du patrimoine d'Auron, d'hier à aujourd'hui sous la forme de jeu d'orientation, de rallye photo, du dessin... Supports possibles : photos anciennes et récentes, photo aérienne, plan...

LE « RALLYE NATURE ET SENSORIEL »

Rallye individuel et en équipe pour découvrir son environnement.

Différents ateliers et défis autour de la découverte, de l'observation, de la collecte ou de la transformation d'éléments naturels (bataille d'élément, mémoire, land-art, palette de couleurs, parcours sensoriels et autres activités liées au milieu...)

L'ORIENTATION

Courses d'orientation en étoile avec balises et poinçons : rose des vents et points cardinaux (cycle 2) azimuts et boussole (cycle 3). Utiliser un document de référence et des outils spécifiques afin de se repérer et de se déplacer dans son environnement.

LE PARCOURS de SANTE et LE VERTIGE D'AURON

Parcours sur un chemin proposant divers ateliers et défis individuels et par équipe. Acquisition d'un comportement collectif, respect des consignes, développer la motricité.

Passerelle « vertige d'Auron » : passerelle métallique de 5 mètres au dessus du vide pour découvrir un panorama à 180° sur la vallée de la Hte Tinée. Vaincre son appréhension en se déplaçant au dessus du vide, comprendre le paysage, se repérer.

JEUX DE STRATEGIE

Exemple : SAGAMORE : jeu de stratégie qui oppose deux équipes. Le principe du jeu : dans chaque équipe, chaque joueur a un rôle bien déterminé dans une hiérarchie de grades, c'est à dire qu'il peut attraper certains joueurs et être attrapé par d'autres. Le but du jeu est d'attraper le chef de l'équipe adverse, tout en protégeant son chef et en respectant les différents pouvoirs hiérarchiques. Coopération, autonomie. POULE, RENARD, VIPERE ...

LA FLORE (uniquement printemps)

La détermination des fleurs : cycle de vie, détermination : clés et de jeux de détermination...

La découverte des fleurs : jeux d'observation et activités artistiques : utilisation de loupes, représentations graphiques, herbier unique pour la classe ...

Comprendre son environnement par l'observation et la détermination.

LES INSECTES (uniquement printemps)

La vie des fourmis : observer une société de fourmis et son organisation : recherche et observation d'une fourmilière, récolte pour mise en place d'une « cité des fourmis » en classe...

La découverte des insectes et autres petites bêtes : activités d'observation et de détermination

Utilisation de matériel spécifique pour la capture et l'observation, de documentation pour l'identification, représentation graphique... Comprendre son environnement par l'observation et la détermination.

LE VELO (1/2 groupe)

Parcours à vélo : circuits et gymkhanas **dans la cour du centre pour tous les cycles**. Maîtriser son équilibre, sa trajectoire, son freinage sur un parcours évolutif.

LA GRIMPE LUDIQUE (1/2 groupe)

Découverte par le jeu, de l'activité « grimpe » sur un mur de pan de moins de 3 mètres, avec tapis de réception, situé dans la salle polyvalente du centre. Pas d'encadrement renforcé pour cette activité encadrée par l'enseignant. Développer la coordination, la confiance en soi, la mise en place de la sécurité.

NOUVEAU

LES JEUX D'ULTIMATE (1/2 groupe)

Jeu sportif, en auto-arbitrage, utilisant un disque de frisbee et opposant deux équipes progressant par des passes successives vers la zone d'en-but. Coopérer, mettre en place une stratégie collective, s'auto-évaluer.

LES JEUX DE CROSSE (1/2 groupe)

Ateliers avec les crosses de hockey ou les crosses québécoises (cycle 3) afin de coopérer avec ses partenaires en respectant des règles et en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre...). Maîtriser la « crosse », coordonner des passes pour jouer collectivement.

PARCOURS D'EQUILIBRE et SLACKLINE (1/2 groupe)

Parcours d'équilibre : progresser individuellement sur un parcours et sur une sangle souple (slackline) à la manière d'un funambule. Nécessite concentration, maîtrise de soi et souplesse. Parade souvent nécessaire, faisant appel à la coopération entre les enfants.

MÖLKKY (1/2 groupe)

Jeu d'adresse alliant stratégie et coopération. Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois, marquées de 1 à 12, à l'aide d'un lanceur appelé Mølkky. Lorsqu'une quille a été abattue, on compte les points et on la redresse là où elle se trouve. En cours de partie, les quilles s'éparpillent donc et s'éloignent.

LES JEUX COLLECTIFS (1/2 groupe)

Exemple : BALLE AMÉRICAINE : variante sportive du jeu de la balle assise

DODGEBALL : variante sportive du ballon prisonnier...

Construire collectivement, travailler la motricité, appliquer des règles de jeu.

LA FAUNE (sortie en bus)

Sortie d'observation de la faune dans le Parc du Mercantour. Rechercher, observer et déterminer, dans leur habitat naturel, les différentes espèces (grands ongulés, oiseaux et petits mammifères suivant la période) à l'aide de jumelles et de longues-vues... Comprendre son environnement par l'observation et la détermination.

LE BOOT CAMP (CE2-CM1-CM2) (sortie en bus)

Sur un parcours d'obstacles (via cordatta, rampé sous filet, toile d'araignée, espalier droit et oblique, poutre d'équilibre...), les binômes découvriront les épreuves mises en place afin d'appréhender leur environnement autrement, de valoriser la cohésion du groupe et l'apprentissage de l'autonomie.

NOUVEAU

LES MUSEES : LA VIE D'AUTREFOIS à St ETIENNE de TINEE (sortie en bus)

Découvrir la vie quotidienne et économique au début du 20^{ème} siècle. A travers la découverte d'objets de la vie courante et d'outils, rassemblés dans le musée des traditions qui occupe l'ancien four « banal » du village. Découvrir l'école d'autrefois à travers la reconstitution d'une classe intégrant le mobilier et les objets usuels dans le musée de l'école.

LE VILLAGE DE SAINT DALMAS LE SELVAGE, habitat traditionnel (sortie en bus)

Un village de haute montagne : historique, construction et vie dans les habitations.

Découverte du village et de la vie, d'hier à aujourd'hui, sous forme de rallye ou de jeu d'orientation, sur plan ou photo aérienne... Découvrir les différents matériaux et les détails de construction et de décoration des maisons, ainsi que les différents étages et leur fonction. Rallye photo, dessin...

LE VILLAGE DE SAINT ETIENNE DE TINEE (sortie en bus)

Habitat principal du XVI^{ème} siècle à nos jours : l'histoire, les lieux communs, les détails de construction et de décoration. Découverte du village et des « traces » des métiers et des activités d'hier et d'aujourd'hui ainsi que la découverte de la maison traditionnelle, par le rallye photo, le jeu d'orientation, le dessin...

INITIATION RAQUETTES A NEIGE (hiver)

Promenade sur un chemin afin de découvrir une autre façon de se déplacer dans un environnement enneigé. Jeux, raquettes au pied pour développer autonomie et coordination.

CONSTRUCTIONS EN NEIGE (hiver)

Utiliser diverses méthodes et matériels pour réaliser des sculptures, des igloos...

JEUX DE NEIGE (hiver)

Se déplacer, jouer, construire avec la neige (land art, jeux, glissades, parcours divers...)