

ÉDITION 2025

Classes *de découvertes*



CÔTÉ DÉCOUVERTES

Côté Découvertes *une équipe de passionnés*



NOS EXIGENCES

Être garants de la réussite de votre séjour :

Nous sommes mobilisés pour assurer chaque étape de sa construction, favoriser la communication et l'adaptation à vos attentes : écoute, échanges.

Nourrir votre envie de partir : Nous nous concertons pour apporter des enrichissements à vos projets et être force de propositions.

NOS MOYENS

Une équipe passionnée qui rassemble des personnalités venues d'horizons divers : animation, voyage, médiation, enseignement, gestion, commerce, communication... Nos expériences et compétences se complètent pour préparer attentivement chaque séjour.

Un maillage étroit de partenaires choisis pour leur professionnalisme : Transporteurs, centres d'accueil, sites, médiateurs et intervenants dans de multiples domaines.

Un éventail de propositions pédagogiques : Activités participatives et interactives, contenus reliés aux programmes scolaires, suggestion de plannings qui évoluent en tenant compte de vos souhaits.

Des outils dédiés qui facilitent votre organisation et guident vos démarches : Espace enseignant, fiches de suivi, fiches logistiques, carnet de bord, documents pédagogiques de vos activités.

Apprendre *autrement*

L'école est un lieu d'apprentissage où se transmettent et s'inscrivent les savoirs.

Sortir hors de ses murs est l'occasion de les multiplier
et de leur donner du sens, en les reliant à
des expériences vivantes et enrichissantes.

Un cadre de classe extraordinaire : châteaux, cours d'eau, ciel étoilé, théâtre...

Des leçons sur le terrain, en lien direct avec le réel : découverte de savoir-faire, d'histoires humaines, d'équilibres naturels, sur des territoires incroyablement riches et diversifiés.

Nos intervenants : une pluralité de guides, médiateurs, artisans, artistes, scientifiques, mobilisés pour transmettre leurs connaissances et leurs passions.

Un programme journalier équilibré où chacun expérimente ses possibilités et le « vivre ensemble », en partageant vie quotidienne et activités.

Un départ en classe de découvertes crée de l'effervescence, stimule l'intérêt et renforce la cohésion avant, pendant et longtemps après le séjour.

Alors à vos marques, prêts, partez !



Partir avec Côté Découvertes



30
ans

D'EXPIÉRIENCE

Depuis 30 ans notre équipe mobilise ses compétences pour élaborer, à vos côtés, des séjours scolaires éducatifs de qualité, en France et en Europe.



CENTRES D'ACCUEIL AGRÉÉS

Nos centres d'accueil, agréés par l'Éducation Nationale, sont sélectionnés pour leur confort, la qualité de leur table et leur cadre de vie.

Ce sont des lieux de séjours accueillants et adaptés aux groupes scolaires.



INTERVENANTS PROFESSIONNELS

Nos intervenants sont formés pour travailler auprès d'un jeune public.

Ils ont l'expérience du milieu scolaire et adaptent leurs activités au niveau des élèves.

1480

CLASSES ORGANISÉES

En 2024, 1480 classes nous ont fait confiance pour organiser leur projet, et ont vécu de belles rencontres humaines et culturelles.



SÉCURITÉ DU TRANSPORT

Nous travaillons avec des compagnies qui font preuve d'un grand professionnalisme à l'égard de nos "petits voyageurs".

Tous les autocars sont équipés de ceintures de sécurité et offrent des prestations grand tourisme.



APPORT PÉDAGOGIQUE

Les activités et visites sont choisies pour encourager l'envie d'apprendre, de comprendre.

Elles développent la curiosité, la créativité et la réflexion, tout en privilégiant la coopération.



INTERLOCUTEUR DÉDIÉ

Un interlocuteur dédié à votre projet se charge de l'ensemble des démarches administratives et assure le suivi de votre dossier.



DEVIS PERSONNALISÉ

N'hésitez pas à nous solliciter pour obtenir un devis personnalisé : activités, visites, transports, hébergement...

Nous répondons à vos demandes sous 48h.



CARNET DE VOYAGE

Avant votre départ, vous recevez votre carnet de voyage. Il rassemble toutes les informations utiles au bon déroulement de votre séjour (réservations, lieux de RDV, contacts...)



DISPONIBILITÉ ET ASSISTANCE

Une disponibilité de 7h30 à 18h pour répondre à vos appels et 24h/24 en cas d'urgence pendant votre séjour.



DÉCLARATION DE SÉJOUR

Notre service production se charge de préparer les principaux documents de votre déclaration de séjour (formulaires, schémas de conduite, budget du séjour ...).



ESPACE WEB PERSONNALISÉ

Votre espace enseignant personnalisé et sécurisé vous donne accès à de nombreux documents (fiches pédagogiques, dossier de déclaration, présentation du centre...)

Des centres de qualité pour vous accueillir

NOS CENTRES D'ACCUEIL

Tous nos centres sont agréés par l'Éducation nationale. Ils sont adaptés aux groupes scolaires et sont conformes aux normes de sécurité et d'hygiène.

Nous les avons sélectionnés pour la qualité de leur implantation, de leur accueil et de leurs services (restauration, hébergement).

La grande majorité offre des espaces extérieurs, une ou plusieurs salles d'activités et sont situés à proximité des lieux de visites ou d'ateliers.

Ils sont mobilisés dans la lutte contre le gaspillage et nous encourageons leurs éco-gestes : moins d'emballage dans les goûters, repas cuisinés sur place, circuits courts...

 **Séjours en Belgique**
Auberge de jeunesse à proximité de Bruxelles

 **Séjours en Angleterre**
Hôtel au cœur de Londres ou centre à proximité



dans le Finistère



en Vendée



sur l'île d'Oléron



dans un collège anglais



proche de Bruxelles



en Camargue



Découvrez toutes nos classes...



Classe de mer

- Char à voile au gré des vents p.8
- Le Golfe du Morbihan p.12
- Bretagne sauvage p.14
- La baie du Mont St Michel p.16
- Vie insulaire, métiers de la mer p.18
- Énergies et milieu marin p.20
- Marées, courants, sciences à bâbord .. p.22
- Plages du Nord et baie de Somme p.24
- Vendée, côte de lumière p.26
- Languedoc, escale maritime p.28

Tous les programmes sont personnalisables, nous restons à l'écoute de votre projet

C'est nouveau !



Classe montagne

- Trappeurs (parc des volcans) p.32
- Neige et milieu montagnard p.34
- Sur les chemins d'alpage p.36
- Multisport en altitude p.38
- Climat et Météo p.40

Classe sciences et nature

- Astronomie, sous la voûte céleste p.44
- À l'école de la nature p.46
- Classe bleue p.48
- Haute-Loire, de massifs en volcans p.50
- Volcans : terre de feu p.52
- La vie à la ferme p.54
- Équitation p.56
- Au fil de la Loire p.58
- Au cœur de la biodiversité p.60
- Robotique et environnement p.62
- Un territoire, quatre éléments p.64
- Goût et saveurs p.66
- L'aventure spatiale p.68



Classe patrimoine

- La magie de Noël p.72
- Auvergne, la vie de château p.74
- Gallo-romains par Toutatis ! p.76
- Bretagne, au fil de l'histoire p.78
- Périgord, l'épopée médiévale p.80
- Compagnons Bâisseurs p.82
- Préhistoire en Périgord p.84
- Renaissance en vallée des Rois p.86
- Camargue et garrigue p.88
- Patrimoine en Alsace p.90
- Puy du Fou, marais poitevin p.92
- Plages du débarquement p.94
- De Léonard au Futuroscope p.96
- Découverte de Paris p.98
- Alsace, seigneurs et chevaliers p.100
- Verdun, terre de mémoire p.102



Classe artistique

- Théâtre et milieu marin p.106
- Création et écriture p.108
- Les arts du cirque p.110
- Sur les traces de Gauguin p.112
- Contes et légendes p.114
- Scènes de théâtre p.116
- Cinéma " silence, on tourne ! " p.118
- Sur les traces de Van Gogh p.120
- Bande dessinée p.122

Classe sans Frontière

- Immersion linguistique p.126
- Escapade en Angleterre p.128
- Harry Potter p.130
- Escapade à Bruxelles p.132

Classe sans cartable

Classe *de mer*

Immersion complète au cœur des richesses du littoral.

On explore sa biodiversité dans les marais, les dunes ou sur l'estran, on découvre son patrimoine et ses savoir-faire en étant pleinement impliqué, **on s'initie avec bonheur à ses activités :** char à voile, voile, balade aquarellée ou promenade contée...



Scannez ce QR code avec votre smartphone et retrouvez toutes nos classes de mer





Char à voile *au gré des vents*

Plages, dunes, rochers... Un séjour ébouriffant,
le nez au vent, **l'énergie au tournant !**



DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- **En collaboration avec nos écoles de char à voile :** Découvrir un sport en utilisant la force du vent pour se propulser. Apprendre à s'orienter, se déplacer, se confronter au milieu.
- **Fabriquer un cerf-volant** et apprendre le phénomène des masses d'air. Chaque élève repart avec sa création.
- **Réaliser une éolienne** et appréhender les notions de développement durable.
- **Découvrir le port de pêche de La Cotinière** et les différentes techniques de pêche.
- **Comprendre le fonctionnement d'un marais salant**, le métier de paludier, le circuit de l'eau et la récolte du sel dans une saline.
- **Visiter un chantier ostréicole** et comprendre l'élevage de l'huître.
- **Randonner sur la côte sauvage** et appréhender la protection de la dune et de son écosystème.

- **Visiter le phare de Chassiron** et découvrir la gestion des phares et des balises.
- **Visiter le marais aux oiseaux.**
- **Découvrir la faune et la flore marine** des océans à l'aquarium marin de La Rochelle.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Découvrir les fortifications de Vauban** en visitant le Fort Louvois à marée basse.
- **Visiter la corderie royale** de Rochefort.
- **Jeu de piste historique** à Brouage pour découvrir l'affrètement d'un navire au XVIII^e siècle.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Voile, canoë, équitation.**

HÉBERGEMENT

- **Une belle maison centenaire** située au cœur de l'île d'Oléron.



Planning - 3 jours

J1 RALLYE ENVIRONNEMENT MARAIS AUX OISEAUX

- Voyage aller.
- Découverte ludique de la faune et la flore des marais de Brouage.
- Visite des marais aux oiseaux.
- Installation au centre d'accueil.

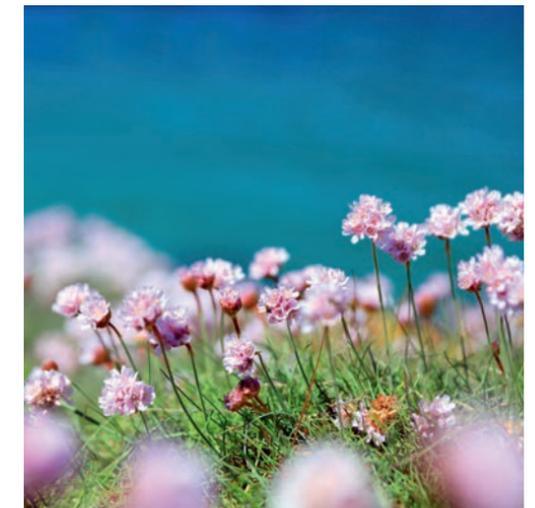
J2 CHAR À VOILE - CERF VOLANT

- Initiation au char à voile.
- Fabrication et initiation au pilotage d'un cerf volant.

J3 ÉTUDE DU PLANCTON

- Découverte du plancton : base alimentaire de tous les individus marins et source d'oxygène pour la planète. Pêche à l'épuisette, observation au microscope, dessin.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **289€ / élève**



Planning - 5 jours

J1 JEU DE PISTE HISTORIQUE

- Voyage aller.
- Jeu de piste à Brouage sur le marais, sa faune et sa flore.
- Installation au centre d'accueil.

J2 CHAR À VOILE - DUNE

- Initiation au char à voile.
- Sortie découverte sur la dune.

J3 SCIENCES À LA ROCHELLE

- Visite guidée de l'aquarium marin de La Rochelle.
- Atelier pédagogique «Coup de chaud sur ma planète».

J4 CHAR À VOILE - PORT DE PÊCHE

- Initiation au char à voile.
- Découvrir le port de pêche de La Cotinière et les différentes techniques de pêche.

J5 OSTRÉICULTURE

- Rencontre avec un ostréiculteur afin de découvrir le métier d'éleveur affineur.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **439€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Le golfe du Morbihan

Abritée de la houle, parsemée d'îles, une baie fabuleuse attend marins d'eau douce, pour aventures à bâbord et **découvertes à tribord !**

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- **Pêcher à pied dans les rochers** et classifier les espèces, étudier la chaîne alimentaire sous-marine.
- **Découvrir un port de pêche** et les différentes techniques de pêche.
- **Visiter un chantier ostréicole** et comprendre l'élevage de l'huître.
- **Comprendre le fonctionnement d'un marais salant**, le métier de paludier, le circuit de l'eau et la récolte du sel dans une saline.
- **Randonner sur la côte sauvage** et appréhender la protection de la dune et de son écosystème.
- **Naviguer dans le Golfe du Morbihan** et découvrir l'île aux Moines ou l'île d'Arz.
- **Découvrir le plancton et son importance** : Pêche à l'épuisette, observation au microscope et dessins.
- **Fabriquer un cerf-volant** et apprendre le phénomène des masses d'air.
- **Atelier Land'art.**

HISTOIRE ET PATRIMOINE

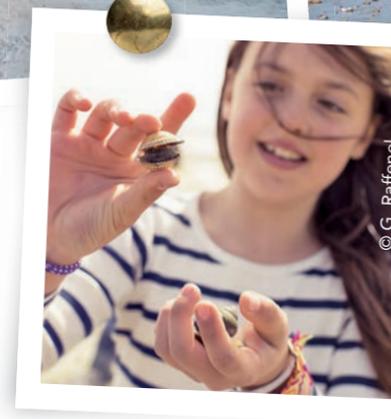
- **Découvrir le Moyen-Âge** en visitant la ville de Vannes et le château de Suscinio.
- **Découvrir les menhirs et dolmens de Carnac** avec un animateur du patrimoine.
- **S'initier aux jeux traditionnels bretons.**
- **Visiter un tumulus** sur l'île de Gavrinis. Découverte des gravures datant de 3 500 avant J.C.
- **S'initier aux danses traditionnelles bretonnes**
- **Peindre la mer** en pratiquant l'aquarelle sur la côte sauvage.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Voile, char à voile et kayak.
- Tir à l'arc, course d'orientation.

HÉBERGEMENTS

- **Situés en bord de mer**, certains centres donnent sur la dune et les plages.



Multisport - 3 jours

J1 CANOË

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Initiation au canoë.

J2 CHAR À VOILE - CERF-VOLANT

- Initiation au char à voile.
- Fabrication et initiation au pilotage d'un cerf-volant : chaque élève repartira avec sa création.

J3 COURSE D'ORIENTATION

- S'orienter, apprendre à lire une carte lors d'une course d'orientation en bord de mer.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **299€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Milieu marin - 5 jours

J1 DUNE

- Voyage aller.
- Sortie découverte sur la dune et sensibilisation à la fragilité de son écosystème.
- Installation au centre d'accueil.

J2 PÊCHE À PIED MARAIS SALANTS

- Pêche à pied : Découverte de la faune et la flore de l'estran.
- Découverte du fonctionnement d'un marais salant et du métier de paludier.

J3 JOURNÉE CONTÉE GOLFE DU MORBIHAN

- Journée sur l'île aux Moines à la découverte des légendes celtes.

J4 PLANCTON - JEUX BRETONS

- Découverte du plancton : base alimentaire de tous les individus marins et source d'oxygène pour la planète. Pêche à l'épuisette, observation au microscope, dessin.
- Initiation aux jeux traditionnels bretons.

J5 OSTRÉICULTURE

- Rencontre avec un ostréiculteur afin de découvrir le métier d'éleveur affineur.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€ / élève**



Bretagne *sauvage*

Dans cette péninsule à la pointe de la Cornouaille, venez découvrir comment **l'omniprésence de la mer a façonné le pays et ses habitants**, ses traditions et ses productions, ses modes de vie et ses loisirs.

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- **Pêcher à pied dans les rochers** et classifier les espèces, étudier la chaîne alimentaire sous-marine.
- **Découvrir le port de pêche du Guilvinec**, les différentes techniques de pêche et les poissons à travers des ateliers pédagogiques.
- **Assister au retour des bateaux de pêche et à la vente à la criée.**
- **Randonner sur la côte sauvage de la Pointe du Raz** et appréhender la protection du littoral et de son écosystème.
- **Visiter le phare de Penmarc'h** et découvrir la gestion des phares et balises.
- **Naviguer et découvrir l'archipel des Glénan.**
- **Randonner sur la dune** : Étude de l'adaptation des plantes et des animaux au climat marin, sensibilisation à la fragilité de l'écosystème.

- **Visiter l'aquarium marin d'Audierne.**
Découverte de la faune marine bretonne.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

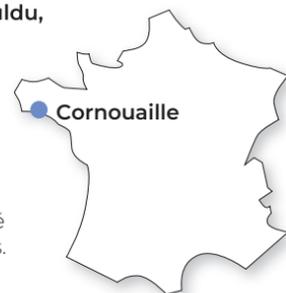
- **Découvrir la construction navale**, la navigation, le monde des marins au port-musée de Douarnenez (visite des bateaux à flot, des cales, des salles des machines...).
- **Découvrir le Moyen-Âge en Bretagne** en visitant la ville médiévale de Quimper.
- **S'initier aux danses bretonnes.**
- **Pratiquer les jeux traditionnels bretons.**
- **Visiter la Maison-Musée du Pouldu**, sur les traces de Gauguin.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Voile, surf et char à voile.

HÉBERGEMENT

- **Situé en face du port** et entouré d'un parc aux arbres centenaires.



Planning - 4 jours

J1 PÊCHE À PIED

- Voyage aller.
- Pêche à pied : Découverte de la faune et la flore de l'estran.
- Installation au centre d'accueil.

J2 HALIOTIKA

- Journée à la cité de la pêche à la découverte du métier de marin pêcheur et des techniques de pêche afin de comprendre comment le poisson arrive jusqu'à nos assiettes. Visite et ateliers pédagogiques.

J3 CHAR À VOILE ÉCOSYSTÈME DE LA DUNE

- Initiation au char à voile à la découverte d'un sport utilisant la force du vent pour se propulser.
- Sortie découverte sur la dune et sensibilisation à la fragilité de son écosystème.

J4 QUIMPER CITÉ MÉDIÉVALE

- Découvrir le Moyen-Âge en Bretagne en visitant la ville médiévale de Quimper.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **359€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 PÊCHE À PIED

- Voyage aller.
- Pêche à pied : Découverte de la faune et la flore de l'estran.
- Installation au centre d'accueil.

J2 AQUARELLE EN BORD DE MER JEUX BRETONS

- Apprentissage des techniques de l'aquarelle en bord de mer.
- Initiation aux jeux traditionnels bretons.

J3 HALIOTIKA

- Journée à la cité de la pêche à la découverte du métier de marin pêcheur et des techniques de pêche afin de comprendre comment le poisson arrive jusqu'à nos assiettes. Visite et ateliers pédagogiques.

J4 POINTE DU RAZ AQUARIUM D'AUDIÉRNE

- Promenade guidée sur le sentier du littoral de la Pointe du Raz.
- Visite guidée de l'aquarium marin d'Audierne.

J5 PHARE DE PENMARC'H

- Découverte de la gestion des phares et des balises au phare de Penmarc'h.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€ / élève**



La baie du Mont-St-Michel

Les yeux dans le ciel, au milieu des marées, le Mont Saint Michel s'offre aux joyeux matelots amateurs de nature, d'embruns et de mystère... **Une escale inédite à vivre en équipage !**

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- **Pêcher à pied** : Observation, compréhension de la vie sur l'estran sableux et rocheux.
- **Visiter l'aquarium de St Malo** sur les traces des grands explorateurs.
- **Découvrir l'écomusée de la baie** et les prés-salés.
- **Visiter un port de pêche** et découvrir les différentes techniques de pêche.
- **Randonner à la découverte des oiseaux et de l'écosystème de la baie**, en compagnie d'un guide animateur nature.
- **Découvrir l'estuaire de la Rance** : Sortie nature sur la faune et la flore maritime.
- **Écouter les «Contes et légendes» dans la baie.**
- **S'initier à l'ornithologie** en bord de mer et atelier moulage d'empreintes d'oiseaux.
- **Sortir en bateau semi-rigide** à la découverte des animaux marins.
- **Visiter les parcs à moules en mytili-mobile** (tracteur et remorque aménagée).

HISTOIRE ET PATRIMOINE

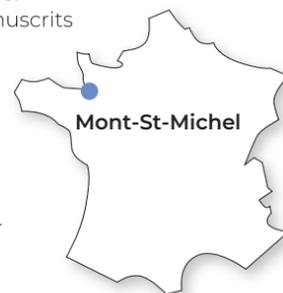
- **Visiter l'abbaye et le village du Mont-St-Michel.**
- **Découvrir la cité corsaire de Saint Malo** et un bateau pirate.
- **Chercher un trésor dans la cité corsaire** : l'histoire -de Saint-Malo du XVème siècle à nos jours.
- **Découvrir le Cathédraloscope** et les secrets de construction des bâtisseurs.
- **Visiter l'Abbaye de Lucerne** et s'initier à l'art de bâtir au Moyen-Âge (taille de pierre).
- **Visiter le Scriptorial d'Avranches.** Découverte de l'histoire des manuscrits du Mont-St-Michel.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Voile et char à voile.**

HÉBERGEMENTS

- **Centres idéalement situés** pour partir à la découverte de la baie.



Patrimoine - 5 jours

J1 PORT DE PÊCHE

- Voyage aller.
- Visite du port de pêche de Granville.
- Installation au centre d'accueil.

J2 BAIE DU MONT ST MICHEL

- Visite guidée de l'abbaye du Mont-Saint-Michel.
- Sortie nature dans la Baie du Mont-Saint-Michel.

J3 PÊCHE À PIED ÉCOMUSÉE DE LA BAIE

- Pêche à pied : Découverte de la faune et la flore de l'estran.
- Visite de l'écomusée et sortie guidée dans les prés-salés.

J4 SAINT MALO CITÉ CORSAIRE

- Chasse au trésor afin de découvrir l'histoire de la cité corsaire.
- Découverte de Saint Malo sur les traces de Jacques Cartier.

J5 ORNITHOLOGIE

- Initiation à l'ornithologie en bord de mer et atelier moulage d'empreintes d'oiseaux.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **418€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Corsaire - 3 jours

J1 SAINT MALO CITÉ CORSAIRE

- Voyage aller.
- Chasse au trésor afin de découvrir l'histoire de la cité corsaire.
- Ateliers ludiques : énigmes, lecture de carte...
- Installation au centre d'accueil.

J2 DEMEURE CORSAIRE ATELIER MATELOTAGE

- Visite guidée d'une maison d'armateur et de corsaire du XVIIIe siècle.
- Réalisation d'un tableau de nœuds marins.

J3 NAVIGATION

- Navigation en équipage sur un voilier traditionnel entre forts et îles de la baie.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **299€ / élève**



© E. Berthier

Vie insulaire

métiers de la mer

Lumineuse et naturelle, l'Île d'Oléron est un écrin marin qui abrite mille trésors.

Sur une plage de sable, dans un village de pêcheur ou au cœur d'un marais...

Aucun explorateur en herbe ne rentrera bredouille au port.

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- Découvrir le port de pêche de La Cotinière et les différentes techniques de pêche.
- Découvrir le fonctionnement d'un marais salant.
- Visiter un chantier ostréicole et comprendre l'élevage de l'huître.
- Randonner sur la côte sauvage et appréhender la protection de la dune et de son écosystème.
- Visiter le phare de Chassiron et découvrir la gestion des phares et des balises.
- Confectionner des tableaux de nœuds marins.
- Découvrir la faune et la flore marine des océans à l'aquarium marin de La Rochelle.
- Visiter le marais aux oiseaux.
- Visiter le phare de Chassiron et découvrir la gestion des phares et des balises.
- Visiter le marais aux oiseaux.
- Découvrir la faune et la flore marine des océans à l'aquarium marin de La Rochelle.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- Découvrir les fortifications de Vauban en visitant le Fort Louvois à marée basse.
- Visiter la corderie royale de Rochefort : Histoire du site, architecture, et fabrication des cordages en chanvre.
- Jeu de piste historique à Brouage : pour découvrir les notions d'affrètement d'un navire au XVIIe siècle.
- Visite guidée de la Citadelle du Château d'Oléron agrandie et fortifiée par Vauban.
- Promenade en bateau d'Oléron à La Rochelle : approche de Fort Boyard.
- Visite guidée de La Rochelle : Vieille ville et vieux port à travers l'histoire de la cité marchande.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Voile, paddle et char à voile.

HÉBERGEMENT

- Une belle maison centenaire située au cœur de l'île d'Oléron.



© Y. Le Gal



Métiers de la mer - 4 jours

J1 MATELOT

- Voyage aller.
- Visite du musée de la marine de Rochefort et découverte du rôle d'un équipage.
- Atelier "Larguez les amarres".
- Installation au centre d'accueil.

J2 PALUDIER - MARIN

- Découverte d'un marais salant et du travail du paludier.
- Réalisation d'une planche de nœuds pour chaque apprenti marin.

J3 BIOLOGISTE MARIN ORNITHOLOGUE

- Découverte du plancton : Pêche à l'épuisette, observation au microscope et dessins.
- Visite du marais aux oiseaux et atelier «SOS oiseau en détresse».

J4 PÊCHEUR

- Visite du phare de Chassiron.
- Découverte des écluses à poissons: une technique de pêche utilisée sur l'île d'Oléron.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **348€ / élève**

Multisport - 5 jours

J1 JEU DE PISTE HISTORIQUE

- Voyage aller.
- Jeu de piste à Brouage pour découvrir les notions d'affrètement d'un navire au XVIIe siècle.
- Installation au centre d'accueil.

J2 CHAR À VOILE - PÊCHEUR

- Initiation au char à voile.
- Découverte du port de pêche de La Cotinière et des métiers de la pêche sous forme de jeux de rôle.

J3 RANDONNÉE - PALUDIER

- Randonnée découverte de la forêt maritime.
- Découverte d'un marais salant et du travail du paludier.

J4 TIR À L'ARC - HANDISPORT

- Initiation au tir à l'arc.
- Initiation au tennis de table en tournoi mixte handi-valide.

J5 OSTRÉICULTEUR

- Rencontre avec un ostréiculteur afin de découvrir le métier d'éleveur affineur.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **428€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Énergies et milieu marin

Parfait d'énergie : Prenez un brin de plage, une dose de dune, versez de l'eau et du vent, saupoudrez de soleil, assaisonnez d'expériences, **laissez mijoter puis dégustez, à volonté !**

ATELIERS AUTOUR DES ÉNERGIES

- **Réaliser un objet flottant** permettant d'étudier les caractéristiques de l'eau. Observation des phénomènes de courants et de marées.
- **Apprendre à produire de l'électricité avec des panneaux solaires :** Fabrication d'un véhicule utilisant cette énergie.
- **Utiliser le vent pour produire de l'énergie :** Fabriquer une éolienne et appréhender les notions de développement durable.
- **Fabriquer une fusée :** Historique et technique, puis fabrication de modèles air/eau à partir de matériaux de recyclage.

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- **Pêcher à pied** dans les rochers et classifier les espèces, étudier la chaîne alimentaire sous-marine.
- **Randonner sur la côte sauvage** et appréhender la protection de la dune et son écosystème.

- **Découvrir une ferme aquacole** et comprendre l'élevage de l'huître.
- **Découvrir le fonctionnement d'un marais salant.**
- **Étudier la laisse de mer** et se sensibiliser à l'écologie. **Atelier "Fabrik" :** création en matériaux récupérés sur la plage.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Découvrir le Moyen-Âge** en visitant la ville de Vannes et le château de Suscinio.
- **S'initier aux jeux traditionnels bretons.**
- **S'initier aux danses bretonnes.**
- **Peindre la mer** en pratiquant l'aquarelle sur la côte sauvage.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Voile, char à voile et kayak.**

HÉBERGEMENTS

- **Situés en bord de mer,** certains centres donnent sur la plage.



Sciences et mer - 5 jours

J1 DÉCOUVERTE DU PLANCTON

- Voyage aller.
- Découverte du plancton : rôle nourricier et source d'oxygène pour la planète. Pêche à l'épuisette, observation au microscope, dessin.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ATELIER SCIENCES - PÊCHE À PIED

- Réalisation d'un objet flottant permettant d'étudier les phénomènes de courants et de marées.
- Pêche à pied : découverte de la faune et la flore de l'estran.

J3 ATELIER SCIENCES ÉCOSYSTÈME DE LA DUNE

- Fabrication et initiation au pilotage d'un cerf volant : chaque élève repar-tira avec sa création.
- Sortie sur la dune et découverte de son écosystème.

J4 ATELIER SCIENCES CHÂTEAU DE SUSCINIO

- Comment utiliser le vent pour produire de l'énergie : fabrication d'une éolienne.
- Visite guidée du château médiéval de Suscinio.

J5 OSTRÉICULTURE

- Rencontre avec un ostréiculteur afin de découvrir le métier d'éleveur affineur.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **415€ / élève**



Sciences et sports - 5 jours

J1 DÉCOUVERTE DU PLANCTON

- Voyage aller.
- Découverte du plancton : rôle nourricier et source d'oxygène pour la planète. Pêche à l'épuisette, observation au microscope, dessin.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ATELIER SCIENCES - CHAR À VOILE

- Réalisation d'un objet flottant permettant d'étudier les phénomènes de courants et de marées.
- Initiation au char à voile à la découverte d'un sport utilisant la force du vent pour se propulser.

J3 ATELIER SCIENCES - CERF VOLANT

- Apprendre à produire de l'électricité avec des panneaux solaires : Fabrication d'un véhicule utilisant cette énergie.
- Fabrication et initiation au pilotage d'un cerf volant : chaque élève repar-tira avec sa création.

J4 ATELIER SCIENCES - CANOÛ

- Comment utiliser le vent pour produire de l'énergie : fabrication d'une éolienne.
- Initiation au canoë.

J5 ÉCOSYSTÈME DE LA DUNE

- Sortie découverte sur la dune et sensibilisation à la fragilité de son écosystème.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **435€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Marées, courants, sciences à bâbord

Technologies de pointe, énergies renouvelables, savoir-faire d'hier et innovations d'aujourd'hui : **La Loire Atlantique**, trait d'union entre la Bretagne et la Vendée, **est une terre où il fait bon poser le pied et sa curiosité.**

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- **Pêcher à pied** : A marée basse, découvrir et étudier la faune et la flore de l'estran.
- **Comprendre le fonctionnement d'un marais salant**, le circuit de l'eau et la récolte du sel dans une saline.
- **Observer à la lunette ou aux jumelles les oiseaux** de l'estuaire.
- **Découvrir la biodiversité de l'estuaire de la Loire** entre océan salé et eaux douces. Lire le paysage et comprendre l'impact des activités humaines.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

- **Visite découverte des machines de L'île** : le Carrousel, la Galerie des Machines...
- **Découvrir les chantiers navals de Saint Nazaire**, parmi les plus grands, plus anciens et plus innovants au monde.
- **Visite d'EOL centre éolien** pour explorer les questions d'énergie en lien avec la construction du premier parc éolien français en mer.

- **Explorer la flotte Airbus Atlantic** sur un parcours au cœur des ateliers de pré-montage et suivre les étapes d'assemblage et d'équipement.
- **Réaliser un objet flottant** permettant d'étudier les caractéristiques de l'eau. Observation des phénomènes de courants et de marées.
- **Utiliser le vent pour produire de l'énergie** : Atelier de fabrication d'une éolienne.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Découvrir le Moyen-Âge** en visitant la ville médiévale de Guérande.
- **Visiter l'Océarium du Croisic**.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Voile, kayak et char à voile.**

HÉBERGEMENTS

- **Centres accueillant 2 à 6 classes**, situés à 300 m des plages.



Sciences - 5 jours

J1 LES MACHINES DE L'ÎLE

- Voyage aller.
- Visite guidée de la galerie des machines, du carrousel et balade sur le grand éléphant.
- Installation au centre d'accueil.

J2 CONSTRUCTION NAVALE ÉOLIENNES

- Découverte des chantiers navals et du sous-marin l'Espadon.
- Visite ludo éducative d'EOL, premier site éolien français.

J3 ATELIER SCIENCE - CHAR À VOILE

- Atelier scientifique : expérience sur les courants et marées.
- Initiation au char à voile.

J4 ATELIER SCIENCE - PÊCHE À PIED

- Atelier scientifique : fabrication d'une éolienne.
- Pêche à pied : Découverte de la faune et la flore de l'estran.

J5 CONSTRUCTION AÉRONAUTIQUE

- Visite des ateliers d'Airbus Atlantic.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **449€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Milieu marin - 5 jours

J1 PÊCHE À PIED

- Voyage aller.
- A marée basse, découverte et étude de la faune et de la flore de l'estran.
- Installation au centre d'accueil.

J2 GUÉRANDE - OCÉARIUM

- Visite de la ville médiévale de Guérande.
- Visite de l'océarium du Croisic, observatoire sous-marin de l'Atlantique.

J3 JOURNÉE MARAIS SALANTS

- Découverte du métier de paludier et du fonctionnement d'un marais salant, le circuit de l'eau et la récolte du sel dans une saline.
- Activités ludiques autour de la faune et la flore des marais.

J4 CHAR À VOILE ÉCOSYSTÈME DE LA DUNE

- Initiation au char à voile.
- Sortie découverte sur la dune et sensibilisation à la fragilité de son écosystème.

J5 ESTUAIRE DE LA LOIRE

- Découvrir la biodiversité de l'estuaire de la Loire entre océan salé et eaux douces. Lire le paysage et comprendre l'impact des activités humaines.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**



Plages du Nord et baie de Somme

Refuge, écrin, réserve naturelle... La richesse écologique de ce parc régional permet mille approches de la nature sauvage et du travail des hommes, **si intimement liés à la mer.**

DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE MARIN

- **Pêcher à pied** : Observation, compréhension de la vie sur l'estran sableux et rocheux.
- **Visiter Nausicaa**, l'aquarium de Boulogne-sur-Mer, et partir à la rencontre de plus de 58 000 animaux.
- **Participer à l'atelier «Zoom sur la vie marine»** et découvrir la diversité des espèces, des milieux (alimentation, reproduction...).
- **Comprendre les particularités et les caractéristiques de la baie** ainsi que la biodiversité présente dans le marais, à la Maison de la baie de Somme et de l'oiseau.
- **Visiter le port de pêche de Boulogne-sur-Mer** et découvrir les multiples activités du port : pêche, commerce et plaisance.
- **Observer la colonie de phoques de la baie** au cours d'une sortie naturaliste encadrée par un guide animateur.
- **Découvrir de la réserve ornithologique** du «Hâble d'Ault» sous la conduite d'un guide animateur nature.

- **Randonner dans les dunes de Fort-Mahon** et étudier l'adaptation des plantes et des animaux au climat marin, être sensibiliser à la fragilité de l'écosystème.
- **Profiter d'une promenade en mer à bord** d'un bateau pour découvrir la rade de Boulogne.
- **Visiter le musée Picarvie** : un authentique village picard du XIXe siècle. Découvrir l'atelier du serrurier, celui du maréchal ferrant, l'échoppe du vannier, l'école et ses pupitres en bois, le café où trône le gramophone...
- **Croisière découverte en baie de Canche.**
- **Fabriquer et s'initier au pilotage** d'un cerf volant.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Voile et char à voile.

HÉBERGEMENTS

- Centres situés à proximité du bord de mer.



Planning - 5 jours

J1 BAIE DE SOMME OBSERVATION DES PHOQUES

- Voyage aller.
- Sortie naturaliste encadrée par un guide animateur, observation de la faune et la flore de la baie.
- Excursion à pied, observation de la colonie de phoques de la baie.
- Installation au centre d'accueil.

J2 JOURNÉE AU MUSÉE MARÉIS

- Visite guidée du musée / aquarium dédié à la pêche et aux animaux marins de Manche et mer du Nord.
- 2 ateliers au choix permettent d'approfondir les connaissances.

J3 CHAR À VOILE RANDONNÉE SUR LES DUNES

- Initiation au char à voile.
- Randonnée guidée dans les dunes. Étude de l'adaptation des plantes et des animaux au climat marin.

J4 PARC DU MARQUENTERRE PÊCHE À PIED

- Visite guidée du parc ornithologique, observation des espèces et du comportement des oiseaux.
- Pêche à pied : Découverte de la faune et la flore de l'estran.

J5 CHÂTEAU D'EAUCOURT

- Journée découverte du Moyen-Âge avec un apprentissage par le geste. Les élèves participent à 4 ateliers pédagogiques et participatifs (bâisseur, forgeron, bourrelier et arbalétrier).
- Voyage retour.

5 jours à partir de **449€ / élève**

Planning - 3 jours

J1 BAIE DE SOMME OBSERVATION DES PHOQUES

- Voyage aller.
- Sortie naturaliste encadrée par un guide animateur, observation de la faune et la flore de la baie.
- Excursion à pied, observation de la colonie de phoques de la baie.
- Installation au centre d'accueil.

J2 PÊCHE À PIED / MUSÉE MARÉIS

- Pêche à pied : Découverte de la faune et la flore de l'estran.
- Visite guidée du musée / aquarium dédié à la pêche et aux animaux marins de Manche et mer du Nord. Puis atelier "je sculpte mon poisson".

J3 CHAR À VOILE

- Initiation au char à voile, à la découverte d'un sport utilisant la force du vent pour se propulser.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **299€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Vendée, côte de lumière

Bien connu pour ces longues plages de sable et ses îles,

ce territoire vendéen est aussi riche de marais, de forêts et de dunes :

des lieux propices à l'exploration, entre terre et océan.

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- **Pêcher à pied** dans les rochers et classer les espèces, étudier la chaîne alimentaire sous-marine.
- **Découvrir le port de pêche** de St-Gilles Croix de Vie, un vieux quartier de marins à l'habitat préservé.
- **Observer les oiseaux** et apprendre à les identifier, à les classer (migrateur, de passage ou estivant).
- **Comprendre le fonctionnement d'un marais salant**, le circuit de l'eau et la récolte du sel dans une saline.
- **Randonner sur la dune** : Étude de l'adaptation de la faune et la flore au climat marin, sensibilisation à la fragilité de l'écosystème.
- **Fabriquer son cerf-volant** et apprendre le phénomène des masses d'air.
- **Visiter un chantier ostréicole** et comprendre l'élevage de l'huître.
- **Découvrir la vie insulaire** sur l'île de Noirmoutier ou l'île d'Yeu.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Journée au Puy du fou** : Les spectacles, les villages reconstitués du Grand Parc emportent les élèves dans un grand voyage pédagogique.
- **Visiter une «Bourrine»**, l'habitat rustique du marais vendéen en terre couverte de végétaux.
- **Analyser le fonctionnement et les caractéristiques d'un château d'eau**, et à 70m du sol, découvrir le panorama à 360 ° sur les marais, les îles, la forêt...
- **Observer les éoliennes**, étudier leur fonctionnement et aborder la notion d'énergie renouvelable.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Voile, paddle, surf et chat à voile.

HÉBERGEMENTS

- Centres tout récemment rénovés, situés à proximité du bord de mer.



Planning - 5 jours

J1 CHÂTEAU DE TIFFAUGES

- Voyage aller.
- Visite guidée et animée du château de Tiffauges et découverte du conservatoire des machines de guerre médiévales.
- Installation au centre d'accueil.

J2 PORT DE PÊCHE - PÊCHE À PIED

- Visite guidée du port de pêche de St-Gilles Croix de Vie
- Pêche à pied : découverte de la faune et la flore de l'estran.

J3 CHAR À VOILE - CERF-VOLANT

- Initiation au char à voile.
- Fabrication et initiation au pilotage d'un cerf volant : chaque élève repartira avec sa création.

J4 MARAIS SALANTS VISITE D'UNE BOURRINE

- Découverte du fonctionnement des marais salants et du métier de paludier.
- Visite d'une «Bourrine», habitat rustique du marais vendéen, en terre couverte de végétaux.

J5 ÉCOSYSTÈME DE LA DUNE

- Sortie découverte sur la dune, appréhender la protection de son écosystème.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **428€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Planning - 5 jours

J1 PORT DU BEC

- Voyage aller.
- Visite du port du Bec aménagé pour accueillir une quarantaine de bateaux de pêche ainsi que de nombreux chalands ostréicoles.
- Installation au centre d'accueil.

J2 OSTRÉICULTURE - MARAIS SALANTS

- Rencontre avec un ostréiculteur afin de découvrir le métier d'éleveur affineur.
- Découverte du fonctionnement des marais salants et du métier de paludier.

J3 PARC ÉOLIEN - CHAR À VOILE

- Observation des éoliennes et étude de leur fonctionnement avec notion d'énergie renouvelable.
- Initiation au char à voile.

J4 LAND'ART SUR LA PLAGE MARAIS VENDÉEN

- Land'art sur la plage : création avec les éléments de la laisse de mer.
- Découverte du marais vendéen en canobus.

J5 ÉCOSYSTÈME DE LA DUNE

- Sortie découverte sur la dune, appréhender la protection de son écosystème.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**



Languedoc

escale maritime

Gens de mer et de terre ont gravé leur histoire au cœur du Languedoc, dans les cités et les ports, sur la côte ou dans les massifs, à travers leurs savoir-faire et leurs héritages...

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

- Découvrir l'étonnante biodiversité du salin de Gruissan et l'histoire du sel : méthode de culture, vieux outils de saunier.
- Étudier la laisse de mer et se sensibiliser à la pollution. Comprendre les effets du réchauffement climatique sur le milieu marin.
- Les pieds dans l'eau, pratiquer une petite pêche à l'épuisette pour découvrir qui se cache sous l'eau de la lagune.
- Sur les pas d'une conteuse, partir écouter les légendes des pays du vent, à Gruissan ou sur l'île Ste Lucie.
- Participer à un grand jeu de piste en garrigue en quête de récits et d'anecdotes de marins.
- Découvrir le patrimoine maritime de Sète et l'histoire de la pêche, des thoniers aux petits métiers.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Voile, planche à voile, kayak paddle et char à voile.

PATRIMOINE : HISTOIRE, ART ET NATURE

- Visiter des sites et musées dédiés à la période gallo-romaine : Amphoralis, La Villa Loupian, les jardins méditerranéens romains, les vestiges antiques de Narbonne. Ateliers mosaïque, poterie, fouilles...
- Entrer dans l'histoire médiévale de l'abbaye de Fontfroide. Visite et atelier bâtisseurs.
- Apprendre à dessiner ou peindre les paysages provençaux, guidé par un artiste.
- Partir en randonnée pédestre dans le massif de la Clape où vignes, garrigues, pechs. bruissent de mille vies.
- Participer à un atelier d'initiation aux chants et danses occitanes.
- S'initier à l'ornithologie au Roc de Conilhac ou sur l'île St Martin (LPO Aude)

HÉBERGEMENTS

- Centres situés en bord de mer, plages accessibles à pied.



Planning - 3 jours

J1 KAYAK DE MER

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Initiation au kayak de mer.

J2 SALINS DE GRISSAN CHAR À VOILE

- Visite des salins : découverte de l'écomusée du sel et des richesses écologiques (faune et flore) de ces steppes salées.
- Initiation au char à voile.
- Soirée chants et danses occitanes.

J3 LAISSE DE MER - PORT DE PÊCHE

- Étude de la laisse de mer animée par un guide nature et création en Land'art.
- Découverte du port de pêche de Sète, des différents types de chalutiers et de pêches.
- Voyage retour.

3 jours à partir de 299€ / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Planning - 5 jours

J1 LAISSE DE MER - LAND'ART

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Étude de la laisse de mer animée par un guide nature et création en Land'art.

J2 INITIATION VOILE PÊCHE À L'ÉPUISETTE

- Initiation à la voile sur optimist ou catamaran : étude des vents et des courants, vocabulaire utilisé à bord, apprentissage des nœuds et utilisation de la voile et du gouvernail pour manœuvrer.
- Pieds dans l'eau, pêche à l'épuisette à la recherche de la petite faune de la lagune.

J3 ACTIVITÉ VOILE - ORNITHOLOGIE

- Poursuite de l'initiation à la voile.
- Sortie ornithologique entre lagunes et garrigue (au Roc de Conilhac ou sur l'île St Martin).

J4 GENS DE MER À GRISSAN

- Visite des salins : découverte de l'écomusée du sel et des richesses écologiques (faune et flore) de ces steppes salées.
- Grand jeu de piste sur les récits et légendes de marins : des énigmes à résoudre en équipe.

J5 HISTOIRE MARITIME DE SÈTE

- Visite du port de pêche et parcours du quai de la Marine jusqu'au môle Saint-Louis.
- Voyage retour.

5 jours à partir de 448€ / élève



Classe *montagne*

Changer d'air et élargir son horizon...

En montagne, le dépaysement est instantané.

Skis aux pieds ou bâtons de marche en main, dans le blanc
de la neige ou le vert des forêts, les beautés naturelles
des grands espaces alpins procurent de vrais frissons.



Scannez ce QR code avec votre smartphone
et retrouvez toutes nos classes montagne





Trappeurs

parc des volcans

En mode trappeur ou skis aux pieds,

munis de pelles ou de jumelles, les élèves goûtent aux délices de l'hiver :

évasion assurée **sur les pentes restées sauvages des massifs de l'Auvergne.**

ACTIVITÉS SPORTIVES

Activités encadrées par des moniteurs agréés

- **Randonner en raquettes et se sensibiliser au respect de la montagne :** Découverte de la faune, la flore, la complexité et la fragilité du milieu.
- **Randonner en montagne :** Lecture de paysage et découverte de l'évolution du milieu en rapport avec l'activité humaine.
- **Étudier la neige dans tous ses états :** Du flocon à la congère, la neige se transforme et les cristaux se métamorphosent. Munis de pelles, de sondes et de divers outils, les élèves vont à la découverte de la neige.
- **Construction d'un igloo de survie :** Différentes méthodes possibles en fonction de l'état de la neige.
- **Atelier DVA :** Atelier ludique pour apprendre à se servir d'un Détecteur de Victimes d'Avalanche (DVA)
- **Pratiquer le ski de fond,** encadrés par des moniteurs de l'école de ski français.

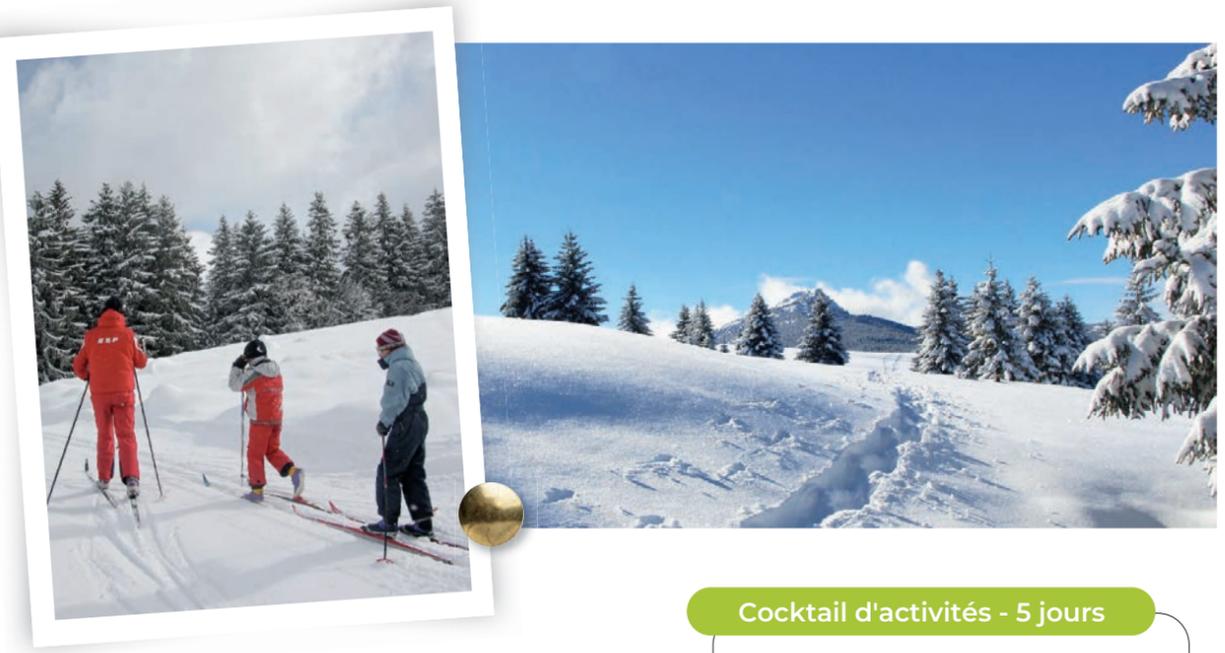
- **S'initier au biathlon :** Alternance de ski de fond avec du tir à la carabine laser.
- **Journée trappeur :**
 - **Partir en randonnée raquettes :** Parcourir les forêts, les volcans sous la neige.
 - Pique-niquer dans une yourte.
 - **Participer à l'activité chiens de traîneaux :** Découverte des chiens et des attelages.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Visiter le musée de l'école rurale :** La vie des enfants auvergnats l'hiver en 1930. Atelier d'écriture à la plume.
- **Découvrir le volcan de Lemptégy :** Visite animée du site. Faut-il craindre le réveil du volcan ? Les élèves mènent l'enquête...

HÉBERGEMENTS

- **Les centres sont situés au cœur du parc des volcans.**



Trappeurs - 5 jours

J1 PARC DES VOLCANS

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Découverte raquettes aux pieds de l'environnement enneigé.

J2 DU FLOCON À LA CONGÈRE SKI DE FOND

- Munis de pelles, sondes et de divers outils, découverte de la neige, du flocon à la congère.
- Initiation au ski de fond encadrée par des moniteurs de l'ESF.

J3 BIATHLON CONSTRUCTION D'IGLOO

- Initiation au biathlon : alternance de ski de fond avec du tir à la carabine laser.
- Construction d'un igloo de survie.

J4 JOURNÉE TRAPPEURS

- Randonnée en raquettes.
- Pique-nique dans une yourte.
- Initiation à l'activité chiens de traîneaux.

J5 MUSÉE DE L'ÉCOLE RURALE

- Visite du musée et atelier d'écriture à la plume.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **469€ / élève**

Cocktail d'activités - 5 jours

J1 VOLCAN LEMPTÉGY

- Voyage aller.
- Visite animée du site de Lemptégy. Faut-il craindre le réveil du volcan ?
- Installation au centre d'accueil.

J2 DU FLOCON À LA CONGÈRE SKI DE FOND

- Munis de pelles, sondes et de divers outils, découverte de la neige, du flocon à la congère.
- Initiation au ski de fond.

J3 MUSÉE DE L'ÉCOLE RURALE BIATHLON

- Visite du musée et atelier d'écriture à la plume.
- Initiation au biathlon.

J4 JOURNÉE TRAPPEURS

- Randonnée en raquettes.
- Pique-nique dans une yourte.
- Initiation à l'activité chiens de traîneaux.

J5 CONSTRUCTION D'IGLOO

- Construction d'un igloo de survie. Différentes méthodes possibles en fonction de l'état de la neige.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **479€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Neige et milieu montagnard

Au cœur d'un univers protégé,

à la rencontre de paysages exceptionnels,

une odysée blanche en skis, raquettes ou traîneau...



ACTIVITÉS SPORTIVES

Activités sportives encadrées par des moniteurs agréés :

- Pratique du ski alpin ou du ski de fond tous les jours pendant 2 heures avec l'école de ski français.
- S'initier à la pratique de la raquette, sensibiliser les élèves au respect de la montagne, étudier l'adaptation de la faune et la flore au milieu.
- Découvrir la sécurité en montagne par une sortie avec utilisation des balises ARVA, pelles, sondes...
- S'initier à la construction d'igloos.
- S'initier à la luge et au paret.
- S'initier au Biathlon.

Approcher une nature et une faune hivernale à l'écart des stations de sports d'hiver :

- S'initier à l'activité chiens de traîneaux, découvrir la meute, s'initier à l'attelage et à la conduite du traîneau à deux chiens...

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- Visiter la Maison du patrimoine : Évocation de la vie d'un village de montagne au début du XXe siècle. Atelier architecture montagnarde.
- Découvrir une ferme de montagne, ses animaux et la fabrication d'un fromage.
- Découvrir la gestion de la forêt en montagne avec un garde de l'ONF.
- Découvrir un domaine skiable, son fonctionnement et les enjeux de son exploitation dans un contexte de préservation des ressources.
- S'initier aux danses traditionnelles savoyardes.
- S'initier à la menuiserie à l'écomusée du bois et de la forêt, atelier autour du bois.

HÉBERGEMENTS

- Très beaux chalets rénovés, situés au pied des pistes ou à proximité



Grand Nord - 5 jours

J1 CONSTRUCTION D'IGLOO

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Initiation à la sécurité en montagne, utilisation des balises ARVA.
- Construction d'un igloo de survie.

J2 RANDONNÉE RAQUETTES SKI DE FOND

- Randonnée en raquettes sur le thème «faune et flore».
- Initiation au ski de fond encadrée par des moniteurs de l'ESF.

J3 MENUISERIE - SKI DE FOND

- S'initier à la menuiserie à l'écomusée du bois et de la forêt, atelier autour du bois.
- Initiation au ski de fond encadrée par des moniteurs de l'ESF.

J4 INITIATION AU PARET - BIATHLON

- Initiation au paret, luge traditionnelle.
- Initiation au biathlon.

J5 MAISON DU PATRIMOINE

- Visite guidée d'une ferme traditionnelle.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **489€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Ski alpin - 6 jours

J1 FERME MONTAGNARDE

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Découverte d'une ferme montagnarde, de ses animaux et de la fabrication d'un fromage.
- Préparatifs pour le ski alpin.

J2 CONSTRUCTION D'IGLOO SKI ALPIN

- Construction d'un igloo de survie.
- Initiation au ski alpin encadrée par des moniteurs de l'ESF.

J3 RANDONNÉE RAQUETTES SKI ALPIN

- Randonnée en raquettes sur le thème «faune et flore».
- Initiation au ski alpin encadrée par des moniteurs de l'ESF.

J4 FAUNE MONTAGNARDE SKI ALPIN

- Découverte de la faune montagnarde avec un intervenant spécialisé.
- Initiation au ski alpin encadrée par des moniteurs de l'ESF.

J5 JOURNÉE SKI ALPIN

- Initiation au ski alpin encadrée par des moniteurs de l'ESF.
- Passage des étoiles.

J6 DANSES SAVOYARDES

- S'initier aux danses savoyardes.
- Voyage retour.

6 jours à partir de **560€** / élève



Haute-Savoie

sur les chemins d'alpage

La montagne : des sentiers pour randonner, des rochers à escalader, des histoires à écouter, des savoir-faire à partager... et **4 saisons pour y goûter !**

DÉCOUVERTE DU MILIEU MONTAGNARD

- **Découvrir la forêt alpine avec l'ONF :** sa gestion, son exploitation, son rôle écologique.
- **Randonner et connaître les plantes sauvages,** alimentaires et médicinales. Cueillette et utilisation. Fabriquer son sirop de sapin.
- **La mare pédagogique, un milieu vivant :** sa faune, sa flore et son écosystème.
- **Randonner et lire le paysage montagnard :** « Le paysage vu d'en haut », gorges, falaises, alpages.
- **Au centre d'initiation à la nature montagnarde :** Comprendre les saisons, le climat et l'impact du réchauffement climatique.
- **Découvrir la prairie de montagne au printemps :** plantes et petites bêtes et atelier dessin aux pastels.
- **S'initier à la menuiserie** à l'écomusée du bois et de la forêt (atelier autour du bois).
- **Analyser les caractéristiques d'une rivière** (notions sur le développement durable).

- **Atelier «traces et empreintes».** À la découverte des traces d'animaux de la montagne et réalisation de moulages en plâtre.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Randonnée historique sur la Résistance :** Découverte guidée de l'organisation et la vie quotidienne du bataillon des Glières durant l'hiver 1944.
- **Visiter la Maison du patrimoine :** Évocation de la vie d'un village de montagne au début du XXe siècle. Atelier architecture montagnarde.
- **Découvrir une ferme :** ses animaux, la fabrication d'un fromage.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- VTT, biathlon, escalade, tir à l'arc, course d'orientation, et accrobranche.

HÉBERGEMENTS

- **Chalets situés en pleine nature** pour découvrir le milieu montagnard



Aravis - 4 jours

J1 MAISON DU PATRIMOINE

- Voyage aller.
- Visite guidée d'un chalet traditionnel (vie quotidienne au XIX^{ème} siècle). Atelier architecture montagnarde.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ECOMUSÉE DU BOIS MARE PÉDAGOGIQUE

- Initiation à la menuiserie à l'écomusée du bois et de la forêt.
- Découverte de la mare pédagogique sa faune, sa flore et son écosystème.

J3 RANDONNÉE BIODIVERSITÉ

- Journée de randonnée en montagne au col de la Colombière.
- Lecture de paysage,
- Découverte des traces d'animaux et réalisation de moulages en plâtre.

J4 TÉLÉPHÉRIQUE DU SALÈVE

- Ascension du Salève en téléphérique : Lecture de paysage afin de découvrir l'impact des hommes sur la montagne, le paysage habité, le paysage naturel.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **340€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Mont Blanc- 5 jours

J1 MONTAGNE AU PRINTEMPS

- Voyage aller.
- Découvrir la prairie de montagne au printemps : plantes et petites bêtes et atelier dessin aux pastels.
- Installation au centre d'accueil.

J2 RANDONNÉE BIODIVERSITÉ

- Journée de randonnée en montagne dans la réserve naturelle des Contamines.
- Lecture de paysage,
- Découverte des traces d'animaux et réalisation de moulages en plâtre.

J3 ÉCOSYSTÈME D'UN COURS D'EAU

- Promenade découverte au bord d'un torrent avec ateliers : pêche à l'épuisette, identification et observation, relevés sur la vitesse du courant et la qualité de l'eau.

J4 JOURNÉE À CHAMONIX

- Randonnée guidée autour du glacier des Bossons, avec lecture de paysage et prise de conscience du changement climatique.
- Découverte du parc animalier de Merlet, observation de marmottes, chamois et bouquetins...

J5 FERME MONTAGNARDE

- Découverte d'une ferme, de ses animaux et de la fabrication d'un fromage.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€ / élève**



Multisport en altitude

Le milieu montagnard : Une terre et des hommes, un milieu vivant, à parcourir, à déchiffrer et à aimer, **des sommets jusqu'aux vallées.**

ACTIVITÉS SPORTIVES

Encadrées par des intervenants agréés, les différentes activités proposées visent à développer les capacités physiques et sportives de chacun.

- **Escalade sur site naturel :**
 - Apprendre à adapter ses déplacements au milieu spécifique des roches et falaises.
 - S'éduquer à la responsabilité et à l'autonomie : connaissance du matériel (boudriers, cordes) et techniques d'assurance.
- **Initiation au biathlon :** S'initier à la course à pied et au tir au laser.
- **Randonnées pédestres :** Découvrir la faune et la flore et réaliser une performance mesurée en adaptant son effort aux spécificités du terrain.
- **VTT :** Apprendre les règles de sécurité : prises de risques contrôlées, respect des consignes, écoute mutuelle.
- **Tir à l'arc :** Se concentrer afin d'atteindre l'objectif recherché.

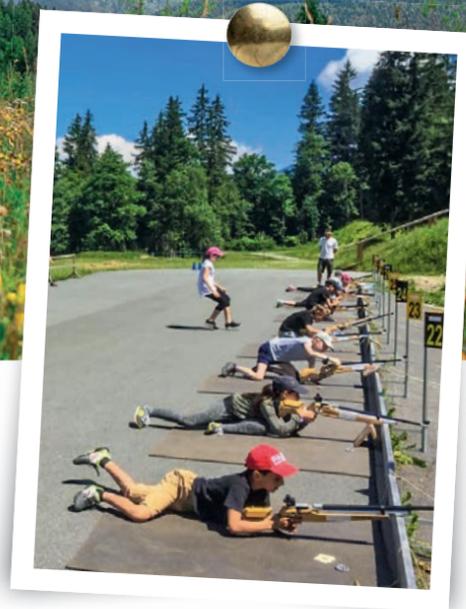
- **Course d'orientation :** Apprendre à lire une carte et à s'orienter.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Découvrir la météo de montagne** avec un intervenant spécialisé.
- **Visiter la Maison du patrimoine :** Évocation de la vie d'un village de montagne au début du XXe siècle. Atelier architecture montagnarde.
- **Comprendre le milieu montagnard,** à travers des randonnées et des ateliers pédagogiques : randonnée, lecture du paysage montagnard et découverte de la forêt alpine avec l'ONF.
- **S'initier aux danses traditionnelles savoyardes.**
- **Découvrir une ferme,** ses animaux et la fabrication d'un fromage.

HÉBERGEMENTS

- **Chalets situés en pleine nature** pour découvrir le milieu montagnard.



Mont-Blanc - 4 jours

J1 FERME MONTAGNARDE

- Voyage aller.
- Découverte d'une ferme montagnarde, de ses animaux et de la fabrication d'un fromage.
- Installation au centre d'accueil.

J2 VTT COURSE D'ORIENTATION

- Initiation au VTT.
- S'orienter, apprendre à lire une carte lors d'une course d'orientation.

J3 ACCROBRANCHE RENCONTRE HANDISKI

- Initiation à l'accrobranche.
- Sensibilisation au handisport : rencontre-partage avec un sportif médaillé olympique.

J4 RÉSERVE NATURELLE RANDONNÉE BIODIVERSITÉ

- Journée de randonnée en montagne dans la réserve naturelle des Contamines.
- Lecture de paysage,
- Découverte des traces d'animaux et réalisation de moulages en plâtre.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **370€ / élève**

Aravis - 5 jours

J1 ÉCOMUSÉE DU BOIS

- Voyage aller.
- Découverte d'une scierie et initiation à la menuiserie.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ESCALADE - TIR À L'ARC

- Initiation à l'escalade sur un site naturel.
- Découverte du tir à l'arc : Se concentrer afin d'atteindre l'objectif recherché.

J3 RANDONNÉE BIODIVERSITÉ

- Journée de randonnée en montagne au col des Aravis.
- Panorama sur les sommets,
- Découverte de la faune et la flore avec étude de l'étagement alpin.

J4 BIATHLON COURSE D'ORIENTATION

- Initiation au biathlon : Course à pied et tir au laser.
- S'orienter, apprendre à lire une carte lors d'une course d'orientation.

J5 FERME MONTAGNARDE

- Découverte d'une ferme montagnarde, de ses animaux et de la fabrication d'un fromage.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **446€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Climat *et météo*

Écoute, observe, mesure, questionne...

Le temps est dans tous ses états, et tu vas comprendre pourquoi !

DÉCOUVERTE DE LA MÉTÉOROLOGIE

En collaboration avec un intervenant en météorologie Les élèves découvrent les lois physiques qui régissent notre atmosphère par l'observation et l'expérience. Ils réalisent des expériences de physique pour comprendre la formation des nuages, la pluie, le vent...

- **Présentation des différents types d'instruments.**
- Apprentissage de l'utilisation des instruments des météorologues.
- **Explication des grands phénomènes atmosphériques.**
- **Construction d'une station météo** : réalisation d'une girouette, d'un pluviomètre, d'un anémomètre, d'un baromètre...
- **Visite d'un centre de météorologie.**
- **Mise en place du carnet de mesures** avec la station météo.
- **Étude du cycle de l'eau**, en étudiant rivières, sources et glaciers, en vallée de Chamonix.
- **Pratiquer l'orpaillage en rivière** et aborder les notions de géologie.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Randonner et lire le paysage montagnard.**
- **Comprendre ce qui fait les saisons et climats en montagne et l'impact du réchauffement climatique** au centre d'initiation à la nature montagnarde.
- **Découvrir l'érosion**, l'eau et les roches sédimentaires.
- **S'initier à la menuiserie** à l'écomusée du bois.
- **Découvrir une ferme de montagne**, ses animaux et la fabrication d'un fromage.
- **S'initier aux danses traditionnelles savoyardes.**

ACTIVITÉS SPORTIVES

- VTT, biathlon, accrobranche, course d'orientation, escalade et tir à l'arc.

HÉBERGEMENTS

- **Chalets situés en pleine nature** pour découvrir le milieu montagnard.



Planning - 4 jours

J1 CHANGEMENT CLIMATIQUE ÉROSION EN MONTAGNE

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Sensibilisation au changement climatique et réchauffement avec les intervenants météo.
- Comprendre comment l'érosion a façonné une vallée de montagne en randonnée dans le site de Sixt.

J2 ÉCOSYSTÈME D'UN COURS D'EAU

- Promenade découverte au bord d'un torrent de montagne avec ateliers : pêche à l'épuisette, identification et observation, relevés sur la vitesse du courant et la qualité de l'eau.

J3 GLACIER DES BOSSONS

- Randonnée guidée autour du glacier des Bossons, avec lecture de paysage et prise de conscience du changement climatique.

J4 CONSTRUIS TA PLANÈTE !

- Atelier de réflexion sur les secteurs d'activités responsables du changement climatique (loisirs, transports, habitat, alimentation). Les élèves sont amenés à élaborer une planète suivant leurs désirs et leurs besoins.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **349€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 CHANGEMENT CLIMATIQUE ÉROSION EN MONTAGNE

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Sensibilisation au changement climatique et réchauffement avec les intervenants météo.
- Comprendre comment l'érosion a façonné une vallée de montagne en randonnée dans le site de Sixt.

J2 DE LA CASCADE AU LAC

- Promenade à la découverte de la biodiversité et du cycle de l'eau.
- Le castor et son environnement : A la recherche des traces et indices de présence du castor.

J3 GLACIER DES BOSSONS

- Randonnée guidée autour du glacier des Bossons, avec lecture de paysage et prise de conscience du changement climatique.

J4 COURSE D'ORIENTATION ÉNERGIES RENOUVELABLES

- S'orienter, apprendre à lire une carte lors d'une course d'orientation.
- Atelier énergies renouvelables : expérimenter et manipuler l'énergie éolienne avec des maquettes.

J5 CONSTRUIS TA PLANÈTE !

- Atelier de réflexion sur les secteurs d'activités responsables du changement climatique. Les élèves sont amenés à élaborer une planète suivant leurs désirs et leurs besoins.
- Voyage retour.

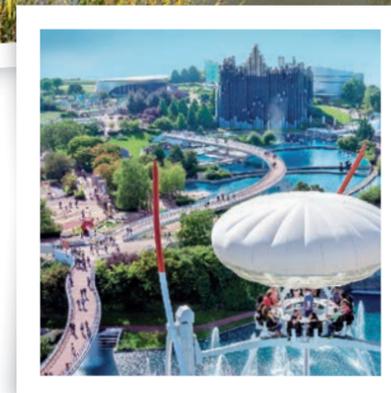
5 jours à partir de **419€ / élève**



Classe *sciences et nature*

Pour percer les mystères de la matière et du vivant,
la classe scientifique propose de palpitantes enquêtes
de terrain, à la recherche d'indices et de traces.

Découvertes, observations, analyses :
Ici, rien n'est impossible et tout est passionnant !



Scannez ce QR code avec votre smartphone
et retrouvez toutes nos classes sciences et nature



Astronomie

sous la voûte céleste

Apprentis astronomes sont conviés, instruments en main et les yeux écarquillés, à approcher l'univers fascinant des étoiles, des astres et autres pépites célestes...

ACTIVITÉS ASTRONOMIE

En collaboration avec un intervenant en astronomie. L'objectif principal de ce séjour est de faire découvrir aux élèves l'astronomie par l'observation et l'expérience.

- **Présentation des différents types d'astres.**
- **Apprendre la lecture des cartes du ciel :** Orientations et positionnements. Réalisation d'une carte du ciel.
- **Apprendre à utiliser le télescope :** Observation du ciel, du soleil, de la lune... Dessiner ses observations.
- **Comprendre quelques grands phénomènes d'astronomie :** levers et couchers de soleil, éclipses, comètes...
- Réaliser de petites expériences physiques.
- **En atelier, réaliser des maquettes, des instruments d'observation et de mesure :** maquette du système solaire, construction d'un astrolabe, d'un sextant, d'une fusée.
- **Partir vers l'infini :** Séances d'astronomie dans le planétarium transportable.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- EN HAUTE LOIRE :

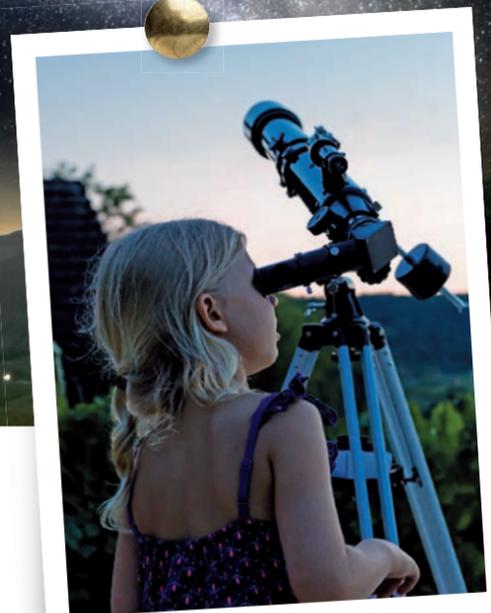
- **Course d'orientation :** S'initier à la lecture d'une carte et à l'utilisation d'une boussole. Recherche de balises en pleine nature aux alentours du centre.
- **Visiter le parc éolien de Saint Clément :** Découvrir l'histoire et le fonctionnement de ces géants ailés, aborder l'histoire, la production, la transformation et l'acheminement de l'énergie

- EN HAUTE SAVOIE :

- **Randonner et lire le paysage montagnard.**
- Au centre d'initiation à la nature montagnarde : **Comprendre ce qui fait les saisons et climats** et l'impact du réchauffement climatique.

HÉBERGEMENTS

- **Possibilité de réaliser la classe astronomie dans tous nos centres en France.**



Haute Loire - 4 jours

J1 VASTE UNIVERS

- Voyage aller.
- Visite de l'observatoire du Betz : découverte de l'allée des planètes (de Neptune à Mercure), de cadrans solaires, carte du ciel et maquettes de fusées. Observation du soleil avec une lunette spéciale filtrée et adaptée.
- Installation au centre d'accueil.
- **Soirée "L'œil au télescope".**

J2 COMPRENDRE LES ÉTOILES RANDONNÉE VOLCANS

- Construire et utiliser sa carte pour explorer le ciel, reconnaître les constellations pour se guider.
- Randonnée sur le mont Testavoivre à 1436m d'altitude, le plus haut volcan de la région. Découverte de la faune et la flore du massif.
- **Soirée "L'œil au télescope".**

J3 CONQUÊTE DE L'ESPACE

- Construire une fusée à air et à eau : dessin des plans, confection, découverte du principe action-réaction et lancement.
- Atelier « Le vent dans tous ses états ». Découverte des instruments de mesure du vent, expériences et réalisation d'une manche à air.

J4 PLANÉTIARIUM

- Séance d'astronomie dans un planétarium transportable.
- Voyage retour.

4 jours à partir de 359€ / élève

Haute Savoie - 5 jours

J1 CARTE DU CIEL

- Voyage aller.
- Construire et utiliser une carte du ciel mobile pour comprendre le ciel et reconnaître les constellations, selon la saison et la date.
- Installation au centre d'accueil.

J2 L'ASTRE SOLEIL RANDONNÉE FAUNE ET FLORE

- Observation du soleil avec des lunettes dédiées : interprétation, explications sur son dynamisme. Fabrication de son cadran solaire.
- Randonnée au col de la Forclaz. Découverte de la faune et la flore, lecture de paysage.
- **Soirée "L'œil au télescope".**



J3 SYSTÈME SOLAIRE ÉCOMUSÉE DU BOIS

- Les planètes à la loupe : position, phénomènes de révolution/rotation, planètes solides et liquides, astéroïdes... Construction d'une maquette du système solaire en 2D.
- Découverte d'une scierie et atelier d'initiation à la menuiserie.
- **Soirée "L'œil au télescope".**

J4 OBJECTIF LUNE PLATEAU DES GLIÈRES

- Compréhension de la lunaison et des phases lunaires, des éclipses (soleil et lune). Construction d'une maquette volumétrique 3D mobile.
- Randonnée historique au plateau des Glières.

J5 PLANÉTIARIUM

- Séance d'astronomie dans un planétarium transportable.
- Voyage retour.

5 jours à partir de 429€ / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



À l'école de la nature

Mille et une pattes, des fleurs, des fruits, des plumes, des ailes...

Le Morvan vallonné et boisé s'ouvre aux graines de curieux.

Il invite aux plus belles découvertes de son écosystème.

ACTIVITÉS NATURE

- **Travailler la laine** : les enfants lavent, cardent filent et réalisent des teintures végétales.
- **Confectionner son pain** : A partir de grains entiers, chaque enfant fabrique son petit pain. La pâte, le levain, le pétrissage, le façonnage.
- **Découvrir la faune et la flore des sous-bois** se situant à proximité du centre. Parfums et odeurs, bruits et chants, ombres et lumières... Activités encadrées par un animateur nature.
- **Approche scientifique et ludique du milieu aquatique** : pêche de la micro-faune dans un cours d'eau ou une mare, observation et classification.
- **Découvrir une fromagerie** : Atelier fabrication de fromage, de beurre et de confiture de lait.
- **Rencontre avec un apiculteur** et atelier d'extraction du miel.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- **Visiter le château médiéval de Guédelon** et découvrir la vie des compagnons au Moyen-Âge. Parcours pédagogiques à thème : « Le sentier des métiers » (5/8 ans) ou « Sur les pas des bâtisseurs » (9/11 ans).
- **Découvrir la ville médiévale de Noyers** en résolvant les énigmes d'un jeu de piste.
- **Découvrir la préhistoire dans les grottes d'Arcy sur Cure** : atelier de peinture rupestre.
- **Visiter la carrière de pierre d'Aubigny** et s'initier à la taille de pierre.
- **Découvrir la poterie de la Bâtisse** et s'initier au modelage.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Escalade, canoë, tir à l'arc.

HÉBERGEMENTS

- Centres récemment rénovés, situés dans l'Yonne ou le Morvan



Morvan - 3 jours

J1 MOULIN DE VANNEAU DU BLÉ AU PAIN

- Voyage aller.
- Visite guidée du moulin.
- Atelier fabrication du pain.
- Installation au centre d'accueil.

J2 MILIEU AQUATIQUE CONTES DU MORVAN

- Approche active du milieu aquatique par la pêche de la micro-faune dans un cours d'eau ou une mare.
- Balade contée en forêt, encadrée par un conteur musicien de la maison du patrimoine oral.

J3 AUTOUR DU JARDIN

- Ateliers pédagogiques autour du développement durable et de la biodiversité : graines, fruits, légumes, jardinage, land'art.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **289€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Bourgogne - 5 jours

J1 CHÈVRERIE ET RANDONNÉE AVEC LE TROUPEAU

- Voyage aller.
- Découverte d'une chèvrerie : Atelier traite des chèvres et dégustation de fromages.
- Randonnée dans les collines du Morvan avec le troupeau.
- Installation au centre d'accueil.

J2 DÉCOUVERTE DE LA FORÊT GROTTES D'ARCY

- Étude de la faune et la flore des sous-bois et fabrication d'abris à insectes.
- Visite des grottes préhistoriques d'Arcy-sur-Cure.

J3 POTERIE DE LA BÂTISSÉ CARRIÈRE D'OCRES

- Visite guidée de la poterie de la bâtisse et initiation au modelage.
- Découverte de la carrière des Beaux Arts et atelier peinture à l'ocre.

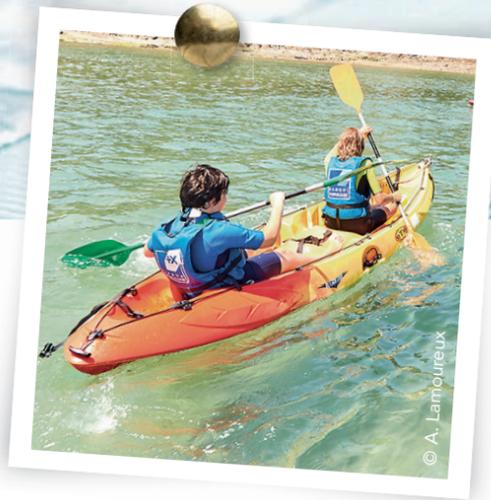
J4 AUTOUR DU JARDIN

- Journée à la découverte du jardin. Ateliers pédagogiques autour du développement durable et de la biodiversité : graines, fruits, légumes, jardinage, land'art.

J5 APICULTURE

- Rencontre avec un apiculteur et découverte du monde des abeilles. Atelier fabrication de bougies et dégustation de différents miels.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**



Classe *bleue*

Venez nager ! Une invitation à plonger dans l'eau, à progresser en natation, et à vivre ensemble bien d'autres aventures !

ACTIVITÉ NAUTIQUE en piscine chauffée (au centre d'accueil ou à proximité)

L'objectif de la classe bleue est de permettre aux élèves de progresser en natation, dans l'ambiance stimulante d'un voyage scolaire. Sous la direction d'un MNS diplômé d'État, les séances quotidiennes alternent des temps d'apprentissage avec des temps de jeux. Possibilité sur demande d'obtenir le Pass-Nautique.

EN AUVERGNE :

Activités patrimoine, sports et nature

- **Découvrir des cités médiévales et leurs trésors architecturaux** (abbatiale, fortifications, châteaux...) à Ébreuil, Gannat, Moulins...
- **S'aventurer dans la nature** : Randonner dans les Gorges de la Sioule – Participer à une balade nocturne – Suivre un sentier botanique pour découvrir les vertus des plantes sauvages.
- **Apprendre des savoir-faire** : ateliers pain, fromage ou beurre au sein d'une ferme pédagogique, ateliers fabrication de mangioire et abris pour petits animaux.
- **Initiation au tir à l'arc, biathlon d'été, VTT, kayak, équitation ou parcours acrobatique.**

EN VENDÉE :

Activités patrimoine, sports et nature

- **Découvrir des métiers, des lieux** : Visiter un marais salant et comprendre son fonctionnement – Visiter un port de pêche : découvrir son passé et ses activités. Parcourir un chantier ostréicole pour suivre le parcours des huitres.
- **Prendre un bain d'iode** : Randonner dans la dune et étudier l'adaptation de son écosystème au milieu marin – Pratiquer une petite pêche à pied – Observer les oiseaux, migrants ou estivants : les repérer et les identifier.
- **Être curieux et créatif** : en atelier, confectionner un cerf-volant, une éolienne ou un tripale, fabriquer un refuge pour la faune, réaliser une recette : gâteau ou pain, créer un land'art à partir de la laisse de mer.
- **Initiation au kayak de mer, paddle, voile ou char à voile.**

HÉBERGEMENTS

- **En Auvergne** : centre situé en pleine nature avec piscine intérieure.
- **En Vendée** : centre en bord de mer.



VENDÉE - 5 jours

J1 NATATION - LAISSE DE MER

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Séance 1 natation.
- Atelier découverte de la laisse de mer et Land'art.

J2 NATATION - PÊCHE À PIED ÉCOSYSTÈME DE LA DUNE

- Séance 2 natation.
- Pêche à pied : classification des espèces, étude de la chaîne alimentaire.
- Balade naturaliste dans la dune. Sa formation, son écosystème et sa protection.

J3 NATATION - INITIATION KAYAK MARAIS SALANT

- Séance 3 natation.
- Initiation au kayak de mer.
- Visite d'un marais salant : le circuit de l'eau et le travail du saunier, le rôle des marées.

J4 NATATION - ORNITHOLOGIE PORT DE PÊCHE

- Séance 4 natation.
- Sortie ornithologie pour observer les oiseaux marins : caractéristiques biologiques, mode de vie.
- Visite du port de pêche de Saint Gilles Croix de Vie : historique et évolution au fil du temps.

J5 NATATION - CERF-VOLANT

- Séance 5 natation.
- Création d'un cerf-volant.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **449€ / élève**

AUVERGNE - 5 jours

J1 NATATION - SENTIER BOTANIQUE

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Séance 1 natation.
- Sentier botanique : les secrets des plantes sauvages (médicinales, tinctoriales, comestibles...)

J2 NATATION - ORNITHOLOGIE CITÉ MÉDIÉVALE DE GANNAT

- Séance 2 natation.
- Initiation à l'ornithologie.
- Visite de la cité médiévale de Gannat et son château des sires de Bourbon.

J3 NATATION - ATELIER NICOIR RANDONNÉE NATURE

- Séance 3 natation.
- Atelier fabrication de nichoirs à oiseaux.
- Randonnée nature et géologie guidée dans les Gorges de la Sioule, à la recherche de traces du vivant (faune, flore).



J4 NATATION - CYCLE DE L'EAU INITIATION KAYAK

- Séance 4 natation.
- Animation sur le cycle de l'eau dans la nature.
- Balade en kayak au fil de l'eau.

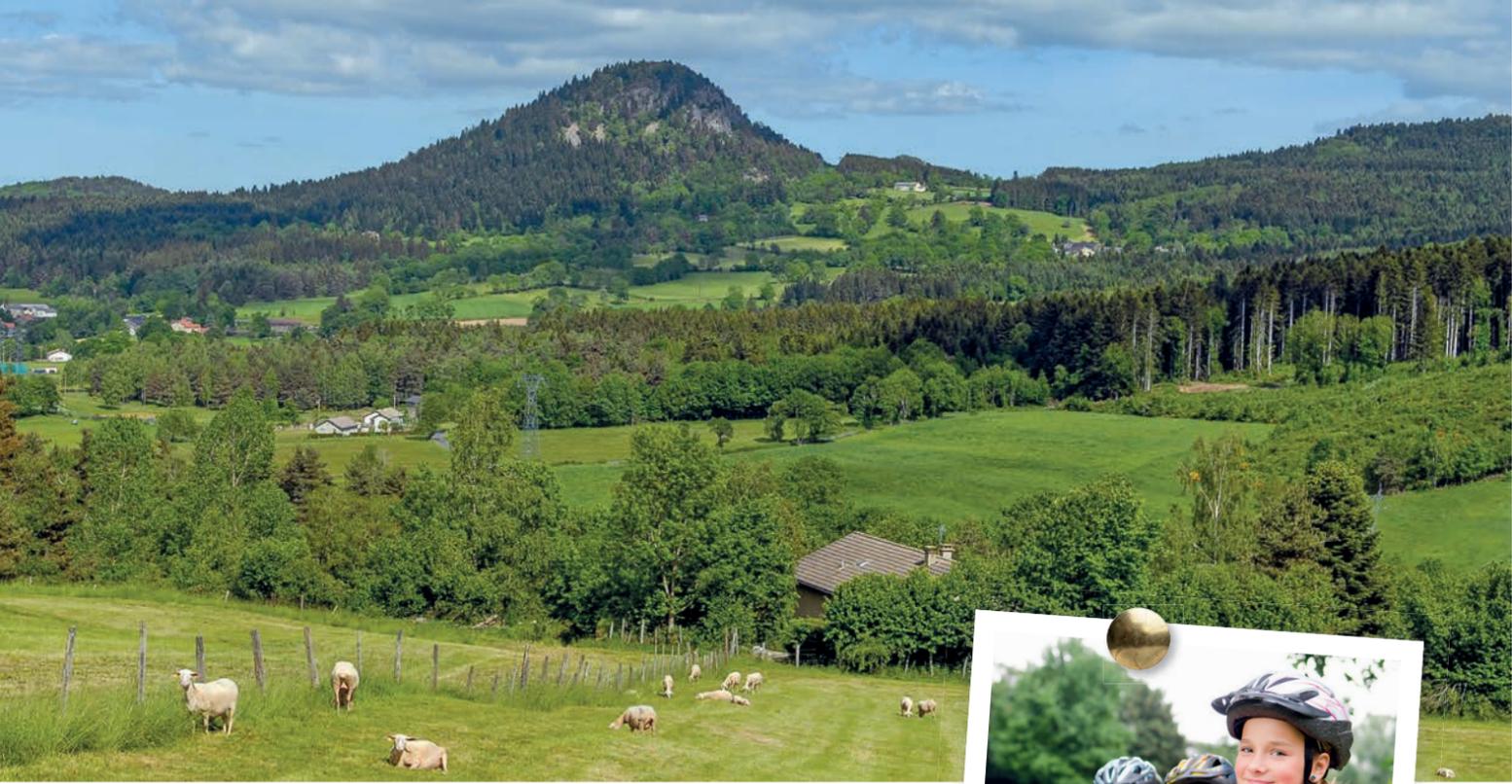
J5 NATATION - INITIATION VTT FERME PÉDAGOGIQUE

- Séance 5 natation.
- Initiation au VTT (maniement et parcours).
- Visite d'une ferme pédagogique et atelier au choix : pain, beurre.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **449€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Haute Loire

de massifs en volcans

Avec leur longue histoire géologique et leurs étonnants reliefs, **les grands espaces naturels de Haute Loire** forment un terrain idéal pour les amateurs d'expériences et d'action.

PATRIMOINE NATUREL

- **Découvrir les activités et les animaux d'une ferme authentique.**
S'initier à des savoir-faire paysans : transformation du lait au fromage, fabrication de la farine (circuit de la graine au pain), les secrets de la terre (jardinage et potager).
- **Comprendre la biodiversité d'un milieu (massifs de Haute Loire, forêt, cours d'eau) au cours d'une randonnée nature guidée :** relevés de traces d'animaux, rôle et vertus des plantes, interactions entre espèces.
- **S'initier à la géologie et mieux connaître les volcans :** Découvrir différentes familles de volcans, observer et prélever des roches volcaniques, lire des paysages.

PATRIMOINE HISTORIQUE

- **Aborder l'archéologie et la Préhistoire à travers divers ateliers participatifs :** parures et mobilier, la chasse, le feu, la poterie...
- **Découvrir d'authentiques constructions ou cités médiévales de la région :**

le château de Rochebaron et son système défensif, la volerie des aigles.

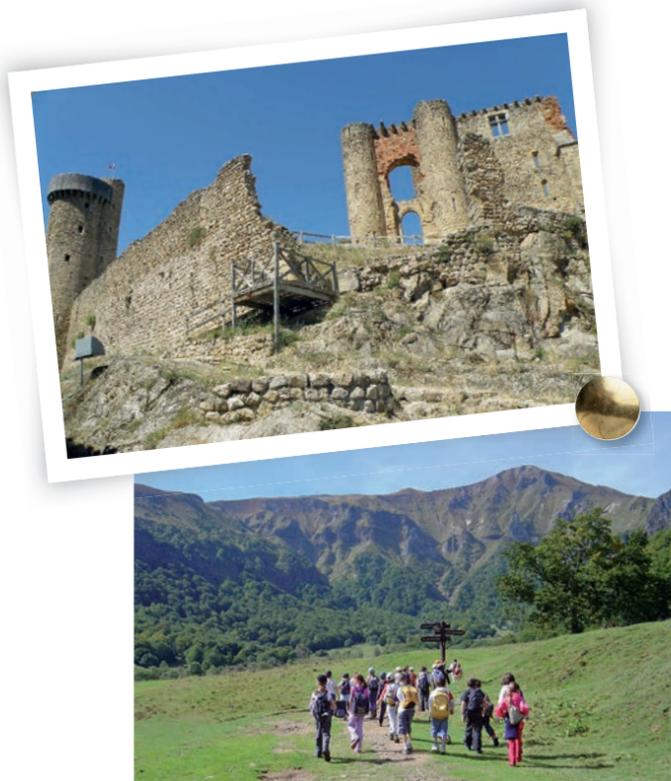
- **Visiter le lieu de mémoire de Chambon sur Lignon** pour découvrir le rôle d'accueil et de résistance de la région, durant la seconde guerre mondiale.
- **Plonger dans les mythes du monde rural et leurs légendaires figures** (loups garou, lutins, guérisseurs...) au musée des croyances populaires.
- **Vivre la classe des écoliers d'autrefois, blouse sur le dos, au musée de l'école rurale** de Monastier S/ Gazeille : atelier d'écriture à la plume et à l'encre.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- VTT, tir à l'arc, biathlon, kayak, randonnée, course d'orientation, parcours accrobranche et yoga.

HÉBERGEMENT

- **Centre situé en pleine nature** entouré de 6 ha de prés et forêts.



Planning - 3 jours

J1 CHÂTEAU-FORT DE HAUTE LOIRE

- Voyage aller
- Immersion au cœur du château de Rochebaron. Parcours de visite libre : architecture défensive - Seigneurs de Rochebaron. Découverte des oiseaux de la volerie (chouettes, buses, aigles, faucons, milans...) et démonstration en vol.
- Installation au centre

J2 MULTI SPORTS

- Initiation au VTT : exercices de maniement (freinage, contournement, franchissement d'obstacles) puis déplacement sur un itinéraire adapté.
- Initiation à la cani-rando : munis de harnais, les élèves apprennent à marcher dans un cadre naturel, en guidant leur chien à la voix.

J3 RANDONNÉE VOLCANS

- Randonnée volcanisme et géologie sur le mont Testavoire à 1436m d'altitude, le plus haut volcan de la région. Étude des roches, lecture de paysage. Sortie accompagnée par un animateur scientifique.
- Voyage retour

3 jours à partir de **299€ / élève**

Planning - 5 jours

J1 DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE

- Voyage aller
- Visite d'une authentique ferme : Plongeon dans le quotidien de dix générations de paysans du plateau du Mézenc à travers des objets d'époque évoquant leurs métiers, traditions et mode de vie.
- Installation au centre

J2 AUX SOURCES DE LA LOIRE

- Journée de randonnée guidée jusqu'au sommet du mont Gerbier de Jonc pour suivre le parcours des sources de la Loire jusqu'au fleuve qu'elles alimentent.
- Lecture de paysage (prairies, tourbes, cours d'eau), sensibilisation à la biodiversité des milieux : faune, flore.



J3 SPORT ET NATURE

- Initiation au biathlon d'été : apprentissage du tir à la carabine laser sur cible (couplé à la course à pied).
- Pratique du VTT : maniement et pilotage du VTT puis départ sur un itinéraire adapté.

J4 HISTOIRE DE VOLCANS

- Journée géologie et volcanisme. Lacs de cratères, sucs volcaniques, coulées basaltiques : exploration du massif du Velay aux côtés d'un accompagnateur montagne.

J5 AU TEMPS DE NOS GRANDS-PARENTS

- Visite de l'école rurale : dans une ancienne école transformée en musée, les écoliers vivent la classe comme autrefois. Dictée, calcul sur boulier, leçon de morale...
- Voyage retour

5 jours à partir de **439€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Volcans *terre de feu*

Une immersion dans le parc naturel des volcans d'Auvergne,
pour vivre la géologie à ciel ouvert. Lacs, volcans, minéraux, glaciers et
l'aventure Vulcania : une magnifique échappée !



ACTIVITÉS VOLCANISME

- **Découvrir les mystères du volcanisme et de la géologie au travers de randonnées, encadrées par des volcanologues :**
 - dans la chaîne des Puys : Puy-de-Dôme, Puy de la Vache, Puy de Vichatel,
 - en vallée de Chaudefour,
 - dans le massif du Sancy.
- **Explorer la présence de l'eau** ressource naturelle en découvrant le Lac Pavin (lac volcanique), en étudiant les minéraux présents dans l'eau (orpaillage en rivière) et en découvrant l'énergie hydraulique (barrage de Bort les Orgues).
- **Découvrir le volcan de Lemptégy :** Visite animée du site «Enquête à Lemptégy».
- Découvrir les volcans et comprendre le phénomène des séismes, à l'échelle mondiale, à **Vulcania**.
- Réaliser une maquette animée de volcan.
- **Lire le paysage** au sommet d'un des Puys auvergnats (croquis), étudier une carte et savoir s'orienter.

PATRIMOINE RÉGIONAL

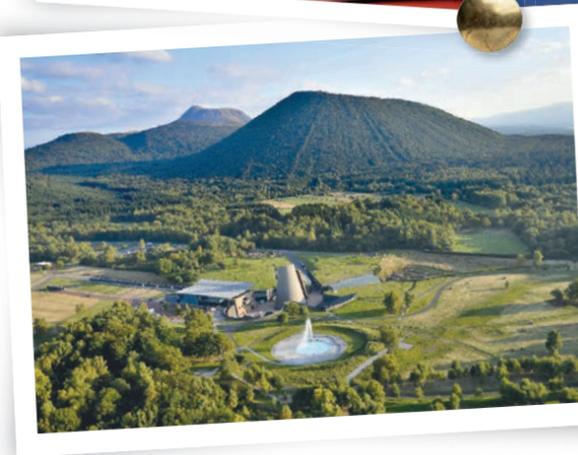
- **Découvrir le Moyen-Âge** en visitant le château de Murol et le village de Besse.
- **S'initier à l'histoire de l'art roman** à l'église Notre-Dame d'Orcival (atelier dessin).
- **Découvrir la Maison de la Toinette :** évocation de la vie traditionnelle d'un village auvergnat entre 1830 et 1912.
- **Visiter le musée de l'école rurale** et vivre la classe comme autrefois (dictée à la plume en blouse d'écolier).
- **Visiter une chèvrerie :** la ferme et son histoire, le troupeau.
- **S'initier aux danses auvergnates.**

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Randonnées pédestres, escalade, VTT.**

HÉBERGEMENT

- **Les centres sont idéalement situés au cœur du parc des volcans.**



Séjour possible sur l'île de la Réunion

Planning - 5 jours

J1 IMMERSION PAYSAGÈRE

- Voyage aller.
- Découverte panoramique de la vallée de la Dordogne et du massif volcanique des Monts Dore.
- Installation au centre d'accueil.

J2 RANDONNÉE CHAÎNE DES PUY

- Découverte du Puy de la Vache,
- Panorama sur les volcans.
- Descente dans un cratère et observation de roches volcaniques.

J3 VULCANIA

- Découverte des volcans et séismes à l'échelle mondiale.

J4 VALLÉE GLACIAIRE

- Découverte des structures internes d'un volcan et de l'édification du massif des Monts Dore.
- Découverte du dernier type éruptif, le MAAR : le lac Pavin.

J5 CHÂTEAU DE MUROL

- Découverte du Moyen Âge : "la vie quotidienne dans une chatellenie".
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 3 jours

J1 ENQUÊTE AU VOLCAN DE LEMPTÉGY

- Voyage aller.
- Visite animée du volcan. Faut-il craindre le réveil de Lemptégy ? Pour y répondre 4 équipes de détectives mènent l'enquête.
- Installation au centre d'accueil.

J2 RANDONNÉE CHAÎNE DES PUY

- Découverte du Puy de la Vache,
- Panorama sur les volcans de la Chaîne des Puys.
- Descente dans un cratère et observation de roches volcaniques.

J3 VULCANIA

- Découverte des volcans et séismes à l'échelle mondiale.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **279€ / élève**



La vie à la ferme

La nature est un monde fantastique qui accueille tous ceux qui sont prêts à l'explorer ! Et participer aux activités de la ferme permet de **s'éveiller aux sciences de la nature et de la vie...**



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- **Découverte et participation à la vie d'une ferme pédagogique :**
 - **Présentation de la vie à la ferme** et découverte du métier de paysan.
 - **Découverte des animaux** et nourrissage.
 - **Participation aux travaux de la ferme :** curer les clapiers, apporter du foin ou déplacer les animaux...
 - **Transformation de produits de la ferme** et atelier fabrication de pain.
 - **Confection d'un pain :** à partir de grains entiers, chaque enfant fabrique son petit pain. La pâte, le levain, le pétrissage, le façonnage.
- **Rencontre avec un apiculteur :** Découverte du monde des abeilles et des techniques apicoles. Atelier de fabrication de bougie à la cire d'abeille et dégustation de miel.
- **Découverte du monde des insectes** et fabrication de nichoirs à insectes.

- **Atelier laine :** Atelier pédagogique autour de la transformation de la laine : lavage, cardage, tissage...
- **Forêt de Fontainebleau :** Balade guidée à la découverte de la biodiversité de la forêt : son relief, ses essences, ses milieux...
- **Atelier Land'art** avec les matériaux ramassés dans les champs et dans la forêt.
- **Jeu de piste en forêt :** Traces et indices laissés par les animaux forestiers.
- **Création d'un herbier** sur plaques d'argile après collecte de feuilles et d'écorces
- **Peinture animalière** en forêt avec l'école de Barbizon.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Initiation au poney.**

HÉBERGEMENT

- **Dans un château rénové** avec un bel espace extérieur clos.



Planning - 3 jours

J1 FERME PÉDAGOGIQUE

- Voyage aller.
- Découverte des animaux et participation à la vie de la ferme.
- Atelier fabrication de pain.
- Installation au centre d'accueil.

J2 APICULTURE - INSECTES

- Découverte du monde des abeilles et atelier de fabrication de bougies.
- Découverte du monde des insectes et fabrication d'hôtels à insectes.

J3 FORÊT DE FONTAINEBLEAU ATELIER LAND'ART

- Balade guidée à la découverte de la biodiversité de la forêt : son relief, ses essences, ses milieux...
- Atelier Land'art : création d'une œuvre éphémère.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **279€ / élève**

Planning - 4 jours

J1 FORÊT DE FONTAINEBLEAU ATELIER LAND'ART

- Voyage aller.
- Balade guidée à la découverte de la biodiversité de la forêt : son relief, ses essences, ses milieux...
- Atelier Land'art : création d'une œuvre éphémère.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ATELIER LAINE JEU DE PISTE EN FORÊT

- Atelier pédagogique autour de la transformation de la laine : lavage, cardage, tissage...
- Jeu de piste en forêt : traces et indices laissés pas les animaux.

J3 FERME PÉDAGOGIQUE

- Découverte des animaux et participation à la vie de la ferme.
- Atelier fabrication de pain.

J4 MONDE DES INSECTES PEINTURE ANIMALIÈRE

- Découverte du monde des insectes et fabrication de nichoirs.
- Peinture animalière en forêt avec l'école des peintres de Barbizon.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **359€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Équitation

Hébergés à proximité du centre équestre, les jeunes cavaliers vont découvrir la passion du poney en pleine nature. Une classe à vivre au pas, au trot, et même au galop, pour les initiés !



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Chaque journée commence par les soins aux poneys. Les enfants créent ainsi un lien affectif avec eux, et les découvrent en toute confiance.

HIPPOLOGIE :

- Connaître et respecter les règles principales de sécurité.
- Découvrir le poney : l'aborder, le caresser, lui mettre le licol et apprendre le nœud d'attache de la longe.
- Identifier les robes de poneys, les parties de son corps.
- Connaître et utiliser le matériel de pansage.

ÉQUITATION :

- S'exercer à la conduite du poney à pied : promener son poney en licol.
- Exercices de monte en manège : monter et descendre de son poney, se tenir sur la selle, tenir ses rennes, faire avancer son poney, l'arrêter, lui demander de changer de direction et de changer d'allure.

- Développer ses aptitudes de cavalier : assouplissement et jeux équestres.
- Découvrir le milieu par des promenades à poney.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- Forêt de Fontainebleau : balade guidée à la découverte de la biodiversité de la forêt : son relief, ses essences, ses milieux...
- Jeu de piste en forêt : Partir chercher traces et indices laissés par les animaux forestiers.
- Atelier Land'art avec les matériaux ramassés dans les champs et dans la forêt.
- Atelier laine : atelier pédagogique autour de la transformation de la laine : lavage, cardage, tissage...
- Rencontrer un apiculteur : découverte du monde des abeilles.

HÉBERGEMENTS

- Centres avec poneys sur place ou à proximité.



Bourgogne - 4 jours

J1 ACTIVITÉ PONEY - ATELIER LAINE

- Voyage aller.
- Découverte des poneys : Observation du comportement de l'animal, de son lieu de vie et son anatomie.
- Atelier pédagogique autour de la transformation de la laine : lavage, cardage, tissage...
- Installation au centre d'accueil.

J2 ACTIVITÉ PONEY - APICULTURE

- «Au pas !» Initiation à l'équitation : Avancer, se diriger et s'arrêter.
- Découverte du monde des abeilles et atelier de fabrication de bougie.

J3 PROVINS

- Visite guidée de la cité médiévale de Provins avec spectacle : «La légende des chevaliers».

J4 ACTIVITÉ PONEY MONDE DES INSECTES

- «Au trot !», Approfondissement de l'équitation, découverte de l'allure supérieure.
- Découverte du monde des insectes et fabrication de nichoirs à insectes.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **379€** / élève



Deux Sèvres - 5 jours

J1 ACTIVITÉ PONEY

- Voyage aller.
- Découverte des poneys : Observation du comportement de l'animal, de son lieu de vie et son anatomie.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ACTIVITÉ PONEY CHÂTEAU DE BRÉZÉ

- «Au pas !» Initiation à l'équitation : Avancer, se diriger et s'arrêter.
- Visite guidée du château de Brézé, véritable forteresse souterraine.

J3 CADRE NOIR DE SAUMUR HABITATS TROGLODYTES

- Découverte des métiers du Cadre Noir : Ecuyers, soigneurs, selliers.
- Découverte des habitats troglodytes de Doué la Fontaine.

J4 ACTIVITÉ PONEY FERME PÉDAGOGIQUE

- «Au trot !» Approfondissement de l'équitation, découverte de l'allure supérieure.
- Découverte des animaux de la ferme et participation à la vie de la ferme pédagogique.
- Atelier fabrication de pain.

J5 ACTIVITÉ PONEY

- Initiation à la voltige à poney, avec exercices d'assouplissement et jeux équestres.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **449€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Au fil de la Loire

Le cours de l'eau et le cours de l'histoire, intimement mêlés...

La Loire est l'un des derniers fleuves sauvages d'Europe, patrimoine mondial de l'UNESCO. S'y reflètent des trésors d'architecture et de nature exceptionnels !

ACTIVITÉS NATURE

Accompagnés par un guide naturaliste, faire une approche inédite et intimiste de la faune sauvage des îles de la Loire :

- Découvrir les différentes méthodes de diagnostics et d'inventaires des milieux.
- Être capable de replacer la richesse d'un milieu dans son contexte économique et paysager.
- Découverte du fleuve en bateau : A son bord, voguer sur les eaux du fleuve, observer la faune et la flore, découvrir les différents métiers liés au fleuve...
- Mettre en évidence l'influence de l'homme sur son milieu.

Le Val de Loire recèle d'innombrables et précieux petits patrimoines et artisanats typiques. La batellerie, la boule de fort, la vannerie, la culture du chanvre...

- Découvrir les châteaux de Blois, Azay le Rideau, Chambord : visite guidée et atelier au choix.

- **Enfourcher une bicyclette et suivre le guide !** Le long des itinéraires sécurisés de la Loire à vélo, découvrir les nombreux châteaux de tuffeau. Le guide propose un parcours entre vignobles et vergers, sur quelques sentiers privilégiés où se dressent moulins et petits patrimoines bâtis.
- **S'initier à la sculpture, la taille de pierre.**

PATRIMOINE RÉGIONAL

- **Visiter des lieux insolites :** La champignonnière de Bourré, la carrière de Tuffeau, l'île des castors...
- **S'initier aux chants et danses de la Renaissance.**
- Pratiquer la peinture de Léonard au Clos Lucé.
- S'initier à la vannerie.

HÉBERGEMENTS

- Centres de 1 à 5 classes situés au cœur du Val de Loire.



Planning - 3 jours

J1 LOIRE HISTORIQUE

- Voyage aller.
- Visite-atelier au château d'Azay le Rideau : «Architecture et ornementation à la Renaissance».
- Installation au centre d'accueil.

J2 LOIRE NATURELLE

- Journée à la découverte de la biodiversité des bords de Loire : faune, flore, écosystèmes sur l'île de St-Dyé sur Loire.

J3 LOIRE ARTISTIQUE

- Fabrication de peinture végétale à base de plantes récoltées sur les bords de Loire et atelier peinture sur toile à ciel ouvert.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **280€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 CLOS LUCÉ

- Voyage aller.
- Visite du château du Clos Lucé avec livret pédagogique : une visite interactive et ludique pour découvrir le génie pluridisciplinaire de Léonard de Vinci.
- Installation au centre d'accueil.

J2 LE LONG DE LA LOIRE À VÉLO

- Journée guidée à vélo, le long des itinéraires sécurisés de la Loire à vélo, encadrée par des animateurs naturalistes de la Maison de Loire-Anjou

J3 CHÂTEAU DE LANGEAIS ATELIER DU COPISTE

- Visite guidée du château : «Sur les pas d'Anne de Bretagne».
- Découverte de l'univers de la calligraphie et écriture avec un calame.

J4 CHÂTEAU DE BRÉZÉ LA BOULE DE FORT

- Visite guidée du château de Brézé, véritable forteresse souterraine.
- Visite guidée interactive du musée historique de la boule de fort, un jeu patrimonial ligérien.

J5 ATELIER LAND'ART

- La richesse artistique de l'environnement naturel des bords de Loire est mise en valeur pour créer une œuvre collective et éphémère.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **444€ / élève**



Au cœur de la biodiversité

En Normandie, il y a la mer, les collines et les forêts...

des milieux rêvés pour mener des expériences passionnantes et aller voir du vivant !

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- **Explorer un milieu et apprendre à le respecter** : la faune et la flore du bocage, la biodiversité d'une roselière, les oiseaux d'une forêt... Écoute, observation, prélèvements, inventaire naturaliste...
- **Se sensibiliser au rôle des insectes pollinisateurs, abeilles, papillons, coccinelles, et autres fascinants butineurs** : visite chez un apiculteur, collecte et observation d'insectes, activités ludiques.
- **Se pencher sur l'importance des petits mammifères du jardin** : découvrir leur mode de vie, observer la petite faune à l'œuvre, comprendre comment la vie du sol rend la terre fertile, construire un refuge.
- **S'initier aux techniques du jardinage écologique** : utilisation des bons outils, découvertes des éco-gestes et techniques (permaculture, paillage), recherche des petits auxiliaires, associations de plantes...
- **Découvrir le cheminement de l'eau et le fonctionnement écologique de l'estuaire**. Pêche sur l'estran.

- **Pêcher dans un ruisseau**, et comprendre les stratégies d'adaptation des animaux au milieu aquatique et au courant.
- **Comprendre le trajet de l'eau domestique**. Expériences, modélisation, jeux. Possibilité de visite d'une station d'épuration.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- **Visiter le centre d'interprétation de l'estuaire de l'Orne** : expositions, animations.
- **Visiter une exploitation agricole** avec atelier de fabrication de beurre.
- **Découvrir une ferme pédagogique et ses animaux** : vie quotidienne, activités...
- Découvrir les secrets de fabrication du jus de pomme.
- **Apprendre à faire du pain** : Découverte des céréales utilisées, fabrication et cuisson du pain.

HÉBERGEMENT

- **Une authentique ferme normande** dans un écrin de verdure de 20 ha.



Planning - 3 jours

J1 ESTUAIRE DE L'ORNE ET VERGER

- Voyage aller.
- Sortie nature guidée au cœur de l'estuaire de l'Orne et ses magnifiques paysages naturels, entre terre et mer.
- Visite guidée d'un verger pour suivre le parcours de fabrication du pommier à la bouteille, avec dégustation de jus de pomme maison.
- Installation au centre d'accueil.

J2 L'EAU DANS LA NATURE ÉCOSYSTÈME FORESTIER

- Découverte de la biodiversité d'une rivière : balade au fil d'une rivière pour étudier la faune et la flore. Petits prélèvements, classification, sensibilisation aux interactions et adaptations au milieu.
- L'écosystème forestier : les petites bêtes du sol, les mammifères et les oiseaux. Observation sensorielle, recherche de traces et indices, identification...

J3 AU JARDIN

- Sensibilisation à la protection de la nature : visite d'une ferme pédagogique et atelier « habitants du potager » : parasites et auxiliaires.
- Visite et animation « quelle est cette fleur ? » dans un jardin d'herbes sauvages.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **280€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 PLANTES ET GRAINES

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Découverte d'un jardin de plantes sauvages : activités sensorielles et confection d'un herbier.
- Atelier cuisine durable : fabrication de pain perdu.

J2 LE BOCAGE NORMAND

- Découverte du bocage et du rôle de la haie : jeux de lecture de paysage et expériences.
- Randonnée-enquête à la recherche de traces et indices de présence des animaux dans la nature.

J3 LA PETITE FAUNE

- Rencontre et atelier avec un apiculteur : le rôle des abeilles et des pollinisateurs dans la nature.
- Atelier de construction d'un abri (nichoir, hôtel à insectes...) et sensibilisation à la protection des petits mammifères.

J4 FERME PÉDAGOGIQUE ET POTAGER

- Initiation aux techniques du jardinage écologique : compost, paillage, arrosage.
- Fruits, légumes, graines dans tous les sens : noms, odeurs, saveurs...

J5 BIODIVERSITÉ DE L'ESTUAIRE

- Découverte guidée de l'estuaire : lecture de paysage, étude de la faune et de la flore, ornithologie.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**

Robotique et environnement

Construire des robots, les programmer, les faire évoluer sur des parcours, résoudre des énigmes, s'initier au logiciel Scratch, autant de challenges que les apprentis informaticiens auront à relever au cours de ce séjour inédit !

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

En collaboration avec des intervenants spécialisés en robotique éducative : Ateliers de découverte «robotique éducative et environnement» construits autour d'un véritable projet de classe, lié à l'environnement du séjour.

- **S'initier à la robotique** (compréhension des enjeux) et aux outils robotiques (construction et programmation).
- **Les élèves sont répartis en 4 équipes : chaque équipe doit construire 1 ou 2 robots**, apprendre à les programmer en fonction de leur mission et reconstituer l'environnement dans lequel leurs robots vont évoluer.
- **Après une séquence d'observation de l'environnement**, chaque équipe travaille en ateliers sur plusieurs séances.
- **Chaque atelier est filmé** afin de pouvoir en faire une restitution à la fin du séjour.

HÉBERGEMENTS

- **Finistère sud** : centre situé face au port
- **Haute Savoie** : chalet proche de la station

PROJET EN FINISTÈRE SUD

Construction d'un pont robotisé afin de relier un port à une île :

Ce projet permet aux élèves, à travers l'observation de l'environnement du port, dans lequel ils vont vivre durant 5 jours, de fabriquer et de programmer des robots, en ayant au préalable reconstitué le port et l'accès à l'île, en maquette.

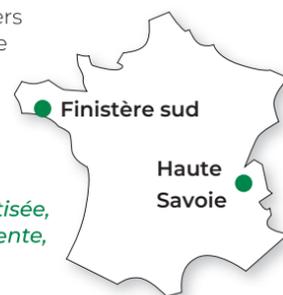
Réalisation d'un pont robotisé, de 2 robots roulants et d'un robot de surveillance.

PROJET EN HAUTE SAVOIE

Robotisation d'une station de ski.

Ce projet permet aux élèves, à travers l'observation de l'environnement de la station dans laquelle ils vont vivre durant 5 jours, de fabriquer et de programmer des robots, en ayant au préalable reconstitué la station en maquette.

Réalisation d'une télécabine robotisée, d'un robot télésiège et remonte-pente, d'un robot chasse-neige ainsi que d'un robot de surveillance.



Finistère sud - 4 jours

J1 INITIATION À LA ROBOTIQUE

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Initiation à la robotique et aux outils robotiques.
- Veillée : Présentation du projet.

J2 MAQUETTE DU PROJET PÊCHE À PIED

- Constitution des équipes et répartitions des tâches.
- Observation de l'environnement du port et réalisation d'une maquette.
- Pêche à pied dans les rochers et confection d'un aquarium.

J3 ATELIER ROBOTIQUE AQUARELLE EN BORD DE MER

- Atelier de construction et de programmation d'un pont robotisé et d'un robot roulant.
- Apprentissage des techniques de l'aquarelle en bord de mer.

J4 ATELIER ROBOTIQUE PHARE DE PENMARC'H

- Atelier de construction et de programmation d'un robot roulant et d'un robot de surveillance.
- Découverte de la gestion des phares et des balises, au phare de Penmarc'h.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **399€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Haute-Savoie - 5 jours

J1 INITIATION À LA ROBOTIQUE

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Initiation à la robotique et aux outils robotiques.
- Veillée : Présentation du projet.

J2 MAQUETTE DU PROJET RANDONNÉE

- Constitution des équipes et répartitions des tâches.
- Observation de l'environnement de la station de ski et réalisation d'une maquette.
- Randonnée à la découverte de la flore et la faune des montagnes.

J3 ATELIER ROBOTIQUE COURSE D'ORIENTATION

- Atelier de construction et de programmation d'une télécabine et d'un télésiège robotisés.
- S'orienter, lire une carte lors d'une course d'orientation.

J4 ATELIER ROBOTIQUE ÉCOMUSÉE DU BOIS

- Atelier de construction et de programmation d'un chasse-neige et d'un robot de surveillance.
- Initiation à la menuiserie à l'écomusée du bois.

J5 RANDONNÉE HISTORIQUE

- Randonnée guidée sur la résistance : Découverte de l'organisation et la vie quotidienne du bataillon des Glières, durant l'hiver 1944.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **459€ / élève**



Un territoire quatre éléments

De l'eau, de l'air, de la terre et du feu :

Une région se met dans tous ses états pour offrir d'inoubliables RDV nature.

EN HAUTE LOIRE

EAU : Cours d'eau (rivière ou ruisseau)

- Découverte des notions et phénomènes liés aux éléments : pression, force, équilibre...
- Atelier vie aquatique et qualité de l'eau.

TERRE : Au centre de la terre

- Visite d'une ferme et ateliers autour de la terre, des graines et de la culture des céréales.
- Descendre dans un cratère et observer les roches volcaniques issues du magma.

AIR : La force du vent

- Se rendre au pied d'une éolienne et comprendre son fonctionnement aux côtés d'un animateur scientifique.
- Atelier de fabrication en lien avec l'air : moulin à vent, cerf-volant, manche à air...

FEU : Volcans

- En randonnée guidée interactive, découvrir un site volcanique de Haute Loire.

HÉBERGEMENT :

- Centre entouré de 6 ha de prêtres et forêts.

EN VENDÉE

EAU : Le bord de mer

- Pêche à pied : découverte de la faune et la flore de l'estran.
- Balade en bateau sur " les marais de la Vie " : Les élèves découvrent l'histoire, la faune et la flore de l'estuaire.

TERRE : Marais vendéen

- Découverte d'un habitat typique : la bourrine. Les élèves mettent " les mains à l'argile " pour réaliser une maquette.
- Atelier cuisine des marais.

AIR : Le souffle de l'océan

- Visite commentée d'un parc éolien : le vent et l'énergie renouvelable.
- Confection d'une mini éolienne.

FEU : Découverte du feu

- Visite et démonstration d'allumage de feu au Préhisto'site du Cairn.
- Atelier gravures pariétales.

HÉBERGEMENT :

- Situé au cœur du marais poitevin.



Haute Loire - 4 jours

J1 TERRE - GRAINES DE VIE

- Voyage aller.
- Découverte d'une ferme, animaux et agriculture suivie d'un atelier participatif « de la graine au fruit » ou « du grain au pain ».
- Installation au centre d'accueil.

J2 BOL D'AIR À L'ÉCOLE DU VENT

- Visite ludique des huit espaces de l'école du vent pour se sensibiliser aux sciences et aux évolutions technologiques ...
- Au pied d'une éolienne, atelier sur la force du vent et la production d'une énergie renouvelable.

J3 FEU - VOLCANISME ET GÉOLOGIE

- Apprenti volcanologue : découverte du fonctionnement d'un volcan jusqu'à son éruption, avec expériences et fabrication de maquettes.
- Randonnée au pied d'un volcan : sortie guidée sur un site volcanique de la région. Étude des roches, lecture de paysage, recherche d'indices de volcanisme.

J4 LES MILIEUX AQUATIQUES

- Découverte ludique des petites bêtes de l'eau : écosystème de la mare et du ruisseau, mollusques, amphibiens, insectes, crustacés...
- Atelier énergie hydraulique : zoom sur les énergies d'aujourd'hui et de demain et fabrication de sa propre roue à aube pour expérimenter la force de l'eau.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **349€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Vendée - 5 jours

J1 FEU - PREHISTO'SITE

- Voyage aller.
- Découverte de savoir-faire préhistoriques et démonstration d'allumage de feu, au Préhisto'site du Cairn.
- Installation au centre d'accueil.

J2 TERRE - MARAIS VENDÉEN

- Découverte d'un habitat typique : la bourrine. Les élèves mettent "les mains à l'argile" pour réaliser une maquette.
- Atelier cuisine des marais : Après la découverte des ingrédients, les élèves réalisent des desserts traditionnels.

J3 AIR - LES ÉOLIENNES

- Découverte guidée d'un parc éolien.
- Atelier scientifique sur l'air et le vent et fabrication individuelle d'une mini éolienne.

J4 EAU - BORD DE MER

- Pêche à pied : découverte de la faune et la flore de l'estran.
- Balade en bateau sur "les marais de la Vie", les élèves découvrent l'histoire, la faune et la flore de l'estuaire.

J5 FAIS TON PAIN !

- Encadrés par un boulanger professionnel, les élèves s'initient à la fabrication du pain et repartent avec leur fournée.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€** / élève



Goût *et saveurs*

Que tous les gourmands s'apprêtent à mettre la main à la pâte et à partager de jolies expériences culinaires.

Du potager à l'assiette, il est question d'équilibre alimentaire, de produits sains et de recettes : les papilles s'ouvrent, les sens s'éveillent...

ACTIVITÉS CUISINE ET SAVEURS

Ces ateliers vont permettre aux enfants de découvrir : l'origine de nos aliments (jardinage, élevage...) des goûts, des saveurs en sollicitant tous leurs sens, des techniques de cuisine et d'être sensibiliser à l'équilibre alimentaire, au partage et au gaspillage.

- **Ateliers récréatifs autour du goût** : À partir de légumes, fruits, graines... Expérience sensorielle, en petits groupes, par le biais de jeux culinaires, en salle ou dans la nature : on sent, on touche, on goûte, pour s'ouvrir à des saveurs nouvelles.
- **Ateliers « Stop Gâchis »** : Sensibilisation au gaspillage alimentaire. Comment réutiliser les restes grâce à des recettes étonnantes et pleines de fantaisie.
- **Atelier la santé dans l'assiette** : Point sur les habitudes alimentaires, la valeur nutritive des aliments. Activités de décryptage d'étiquettes, composition de menus équilibrés et réalisation d'un produit santé : pâte à tartiner, sirop naturel, pizza santé...

- **Atelier création d'une recette atypique ou traditionnelle** : à partir d'un panier garni, de fleurs sauvages, de graines ou de produits de terroir, les élèves élaborent une recette maison salée ou sucrée.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- **Visiter une ferme en agriculture biologique** : Rencontre avec un maraîcher et promenade dans les champs afin de découvrir le travail de la terre dans le respect du mode de production AB.
- **Atelier jardinage** : En mettant la main à la terre, découvrir les bienfaits du potager.
- **Découvrir une ferme pédagogique** et ses animaux. Fabrication de pain.
- **Rencontrer un apiculteur** : Découverte du monde des abeilles, dégustation de miel et atelier bougies.

HÉBERGEMENTS

- **Dans un château rénové ou une authentique ferme normande.**



Bourgogne - 3 jours

J1 FERME PÉDAGOGIQUE ATELIER SENS ET GOÛT

- Voyage aller.
- Découverte des animaux de la ferme et participation à la vie de la ferme pédagogique.
- Jeux sur les 5 sens et réalisation d'une œuvre culinaire.
- Installation au centre d'accueil.

J2 APICULTURE - CUISINE

- Découverte du monde des abeilles et atelier de fabrication de bougies.
- A partir d'un panier garni, création d'une recette équilibrée.

J3 ATELIER "STOP GÂCHIS" AGRICULTURE BIOLOGIQUE

- Utilisation des restes pour réaliser une recette pleine de fantaisie.
- Rencontre avec un maraîcher spécialisé dans l'agriculture biologique.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **279€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Normandie - 5 jours

J1 AU JARDIN ET AU MOULIN

- Voyage aller.
- Découverte des herbes sauvages et des fleurs comestibles.
- Visite guidée d'un moulin et confection de pain perdu comme autrefois.
- Installation au centre d'accueil.

J2 LA FERME : SES CULTURES ET SES SAVOIR-FAIRE

- Visite de la ferme, des cultures sous serre puis atelier fruits et légumes.
- Atelier cuisine : réalisation d'une recette à partir d'ingrédients de saison (pommes, noix, fruits rouges).

J3 CONFECTION DE PAIN ET DE PRODUITS LAITIERS

- Découverte de la transformation du lait à la ferme et fabrication d'un fromage, yaourt ou de fromage blanc.
- Parcours guidé du blé au pain puis réalisation d'un petit pain.

J4 POTAGER ÉCOLOGIQUE

- Faire un potager en apprenant les bons gestes : paillage, compostage, travail de la terre.
- Atelier découverte des fleurs : approche sensorielle, exploration de leurs propriétés et vertus.

J5 POMMES ET ÉPICES

- Visite d'un verger et parcours de la pomme à la bouteille. Dégustation de jus de pomme.
- Visite des fortifications du château de Falaise et atelier découverte des épices utilisées au Moyen-Âge.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **439€ / élève**



© M. Huynh

L'aventure spatiale

Ingénieurs et aventuriers ont réalisé un rêve fou :
voler et franchir les frontières terrestres.

Certains ont imaginé ou mis au point d'incroyables machines, d'autres les ont pilotées.
Revivre cette épopée spatiale est un fantastique rendez-vous avec l'histoire et les sciences.

DÉCOUVERTE DE L'AÉRONAUTIQUE

Se sensibiliser aux sciences et à la technologie, guidé par des médiateurs et les nombreuses activités pédagogiques proposées par de grands musées tels qu'Aéroscoopia ou la Cité de l'espace.

- **Embarquer à bord de l'un des quatre avions mythiques du site** : le super Guppy, l'A300B, le Concorde et l'A380.
- Effectuer un parcours au cœur des espaces thématiques pour **découvrir les métiers ou les coulisses de l'aéronautique**, la construction des avions, l'armée de l'air...
- **Participer à un atelier scientifique** pour expérimenter des notions et inventions liées à l'air ou pour explorer l'évolution des matériaux des avions.
- **Parcourir les espaces dédiés à la découverte de l'aventure spatiale de la cité de l'espace** : décors immersif (mission apollo), centre de lancement, labo, stellarium...
- **Découvrir les secrets de Mars**, grâce à des expériences ludiques et sensorielles au musée de l'espace.

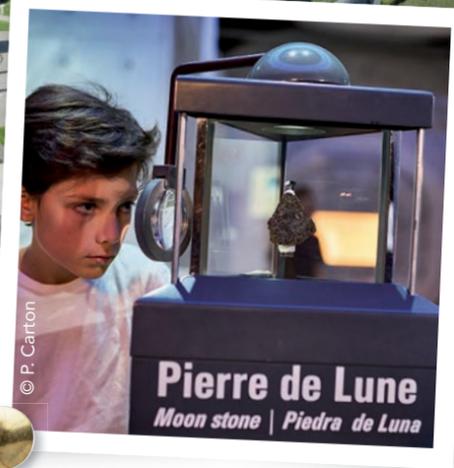
- **Voir évoluer des répliques grandeur nature des robots explorateurs**, les Rovers, et en découvrir la technicité.
- **Comprendre les étapes d'un programme martien** : de l'analyse sur place aux prélèvements. Démonstration menée par des animateurs du musée.
- **Découvrir l'histoire du site de Montaudran**, des lignes Latécoère et de l'aéropostale à travers les 700m² d'exposition. Participer à un atelier « l'aventure Saint Exupéry » ou « Histoires de pilotes ».

PATRIMOINE TOULOUSAIN

- **Découvrir les bords de la Garonne** pour comprendre comment le fleuve a été déterminant dans l'histoire de Toulouse.
- **Sur les pas d'un guide**, découvrir la ville rose : habitat et architecture, Moyen-Âge...

HÉBERGEMENT

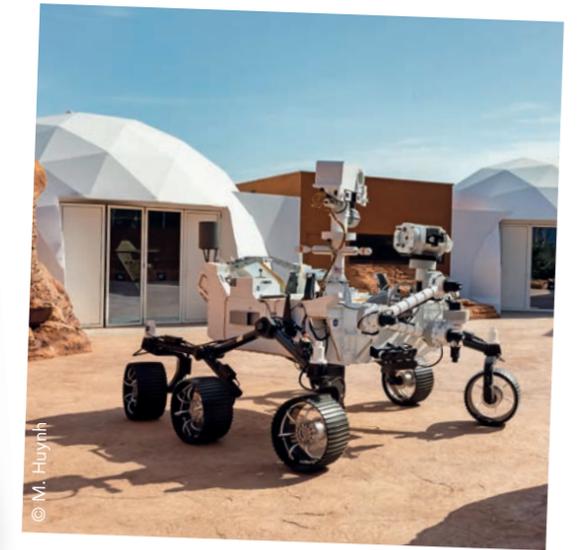
- **Situé entre Toulouse et Carcassonne.**



© P. Carton



© M. Huynh



© M. Huynh

Planning - 3 jours

J1 L'ENVOI DES PIONNIERS

- Voyage aller.
- Visite de l'Envol des pionniers : l'histoire des premières lignes aériennes.
- Atelier découverte de l'aventure Antoine de Saint Exupéry.
- Installation au centre d'accueil.

J2 LE MUSÉE AÉROSCOPIA : TOUS À BORD !

- Visite guidée dans les espaces d'exposition, ponctuée d'escales, pour découvrir les évolutions de l'avion, la vie à bord, l'avion en tant qu'objet technique. Visite d'avions.
- Atelier pédagogique (dans la ferme de Pinot) : découverte et expériences liées à l'aéronautique, sur l'air ou sur les matériaux des avions.

J3 LA CITÉ DE L'ESPACE

- Découverte des espaces du musée : expositions, jardins et divers animations sur l'aventure spatiale.
- Atelier pédagogique : découverte interactive du monde des fusées, des robots martiens, des astronautes (C2) Les caractéristiques d'un vol spatial ou rdv lune (C3)
- Voyage retour.

3 jours à partir de **279€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 4 jours

J1 L'ENVOI DES PIONNIERS

- Voyage aller.
- Visite de l'Envol des pionniers : l'histoire des premières lignes aériennes.
- Atelier découverte de l'aventure Antoine de Saint Exupéry.
- Installation au centre d'accueil.

J2 LA CITÉ DE L'ESPACE

- Découverte des espaces du musée : expositions, jardins et divers animations sur l'aventure spatiale.
- Atelier pédagogique : découverte interactive du monde des fusées, des robots martiens, des astronautes (C2) Les caractéristiques d'un vol spatial ou rdv lune (C3).

J3 LE MUSÉE AÉROSCOPIA : TOUS À BORD !

- Visite guidée dans les espaces d'exposition, ponctuée d'escales, pour découvrir les évolutions de l'avion, la vie à bord, l'avion en tant qu'objet technique. Visite d'avions.
- Atelier pédagogique (dans la ferme de Pinot) : découverte et expériences liées à l'aéronautique, sur l'air ou sur les matériaux des avions.

J4 TOULOUSE

- Sur les pas d'un guide, découvrir la ville rose à partir d'une thématique : habitat et architecture, Toulouse au Moyen-Âge ou Toulouse dans tous les sens.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **349€ / élève**



Classe *patrimoine*

Reflets de territoires, mémoires collectives,
les patrimoines composent la magnifique identité des régions.

Pour en distinguer les singularités et construire des repères,
il faut plonger dans le passé, fouler de nouveaux espaces,
vivre des expériences inédites.



Scannez ce QR code avec votre smartphone
et retrouvez toutes nos classes patrimoine





La magie de Noël

Sapins givrés et décorés, maisons à colombages illuminées, odeurs d'épices, boutiques et marchés animés... Noël fait délicieusement vibrer papilles et pupilles !

ACTIVITÉS AUTOUR DE NOËL

Découvrir le patrimoine de l'Alsace au moment des fêtes de Noël et les traditions dont elle est le berceau :

- **Journée à Strasbourg** : Visite guidée de la petite France en bateau. Découverte du marché de Noël autour de la cathédrale.
- **Un Noël à Riquewihr** : Visite guidée d'un village traditionnel alsacien au moment des fêtes.
- **Visite de la Confiserie des Hautes Vosges** : Assister aux étapes de la fabrication artisanale de plus de 30 sortes de bonbons...
- **Atelier cuisine** : Confection d'un Kouglof ou d'un pain d'épices de Noël.
- **Découverte du marché de Noël à Colmar.**
- **Visite du musée du jouet de Colmar** : Une merveilleuse collection de deux mille jouets du XIXe siècle à nos jours.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- Visiter le château du Haut-Koenigsbourg.



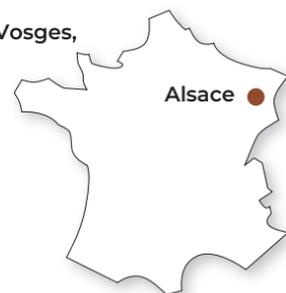
- **Visiter une fabrique de fromage alsacien** : «le münster» et déguster cette spécialité.
- **Visite guidée de l'écomusée d'Alsace**, un village vivant qui regroupe d'authentiques constructions alsaciennes.
- **Atelier de confection de «Bredede»**, petits gâteaux alsaciens préparés pour les fêtes de fin d'année.
- **En tenue de mineur, visiter les mines d'argent de Sainte Marie** et partager un goûter à la lueur des bougies de Noël.
- **Atelier chants de Noël**, issus du répertoire traditionnel.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Randonner sur les ballons des Vosges**, à pied ou en raquettes, selon l'enneigement. Découverte de la faune et flore.

HÉBERGEMENT

- **Centre situé en pleine nature** dans une jolie vallée vosgienne.



Planning - 3 jours

J1 NOËL À KAYSERBERG

- Voyage aller.
- Visite guidée de Kayserberg : Marché de Noël, ruelles médiévales et boutiques illuminées exposition de Noël dans la salle de l'Arsenal.
- Installation au centre d'accueil.

J2 NOËL À COLMAR LA MAISON DU PAIN

- Marché de Noël de Colmar, chorale des enfants sur barque avec chants traditionnels (la petite Venise).
- Découverte du musée et du fournil. Atelier « la main à la pâte » pour réaliser un petit pain.

J3 NOËL D'HIER À AUJOURD'HUI A L'ÉCOMUSÉE D'ALSACE

- Les arts et traditions de Noël en Alsace, à travers de nombreuses animations et expositions, des ateliers poétiques et des ateliers participatifs.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **279€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 NOËL À COLMAR

- Voyage aller.
- Balade historique sur le parcours illuminé de la ville alsacienne, le long des rues pittoresques magnifiquement décorées.
- Installation au centre d'accueil.

J2 HAUT KOENIGSBOURG MINES D'ARGENT

- Visite théâtralisée du château mis en ambiance pour les fêtes de Noël.
- En tenue de mineur, et à la lueur des bougies, visite des mines d'argent et goûter de Noël.

J3 CUISINE, DANSES ET CHANTS BALADE CONTÉE

- Atelier cuisine : confection d'un kouglof ou d'un pain d'épices.
- Atelier danses et chants dans la tradition musicale alsacienne.
- 17h : balade contée au cœur du parc illuminé de Wesserling, sur les pas de personnages hauts en couleurs qui transmettent à leur manière les valeurs de Noël.

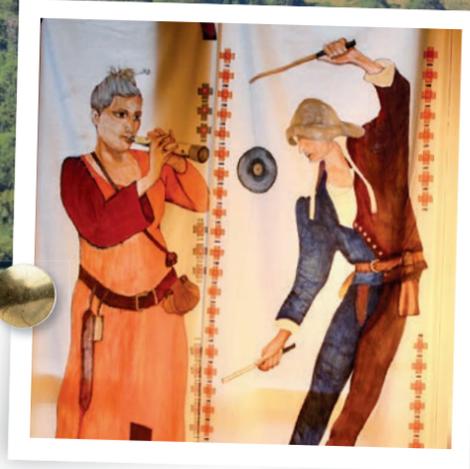
J4 NOËL D'HIER À AUJOURD'HUI A L'ÉCOMUSÉE D'ALSACE

- Les arts et traditions de Noël à travers de nombreuses animations et expositions, des ateliers poétiques et des ateliers participatifs.

J5 CONFISERIE DES HAUTES VOSGES

- Visiter la confiserie et assister à la fabrication artisanale des bonbons cuits dans des chaudrons en cuivre.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€** / élève



Auvergne

la vie de château

Placé sur la grande route allant de Paris au Languedoc, livré à de multiples périls, **le pays d'Auvergne fut un territoire d'églises, de seigneurs et de villes,** et devint terre royale à partir du XV^{ème} siècle. Un passé fascinant !

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- Découvrir l'un des monuments fortifiés de la région : le château de Val, le château de Muro.
- S'initier à un savoir-faire ou une coutume du Moyen-Âge, en participant à un atelier : taille de pierre, blasons, danses médiévales...
- Participer à une chasse au trésor, dans les passages secrets du château fortifié de Chazeron.
- Sur les pas d'un guide comédien, savourer anecdotes et légendes qui content les secrets et merveilles d'une ville médiévale : Besse en Chandesse.
- Étudier l'art roman en arpentant les ruelles d'Orcival dont un pèlerin détaille les bijoux architecturaux.
- S'immerger dans le Moyen-Âge, dans une forteresse troglodytique, accueilli par le seigneur du fief et sa mesnie qui évoquent leur quotidien : us et coutumes, soins et médecine, nourriture, éducation.
- Découvrir les techniques artistiques et le savoir-faire des bâtisseurs du Moyen-Âge,

en perçant les mystères de la magnifique cathédrale clermontoise.

- Parcourir Clermont-Ferrand et ses quartiers historiques, pour lire son histoire médiévale à travers les empreintes laissées dans ses rues bordées de maisons et de commerces.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- Découvrir la Maison de la Toinette : évocation de la vie traditionnelle d'un village auvergnat entre 1830 et 1912.
- Visiter le musée de l'école rurale et vivre la classe comme autrefois (dictée à la plume en blouse d'écolier).
- S'initier aux danses auvergnates.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Canoë kayak, escalade, VTT, initiation à la pêche, randonnées.

HÉBERGEMENTS

- Centres situés au cœur du parc des volcans.



Planning - 3 jours

J1 CHÂTEAU DE MUROL

- Voyage aller.
- Visite guidée du château de Muro. Découverte du Moyen-Âge : " La vie quotidienne dans une chatellenie".
- Installation au centre d'accueil.

J2 AU TEMPS DES SEIGNEURS

- Atelier taille de pierre et réalisation d'un bas-relief.
- Découverte et pratique des musiques et danses médiévales.

J3 FORTERESSE DE VAL

- Visite guidée de la forteresse de Val : cette forteresse construite au XV^{ème} siècle est l'un des châteaux les plus remarquables et les mieux conservés d'Auvergne.
- Croisière sur le lac de Bort les Orgues depuis le château.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **285€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 CHASSE AU TRÉSOR

- Voyage aller.
- Chasse au trésor au château de Chazeron.
- Installation au centre d'accueil.

J2 CHÂTEAU DE LA BÂTISSE

- Visite animée et mise en scène du château.
- Atelier corde et côte de maille.

J3 FORTERESSE DE JONAS RANDONNÉE NATURE

- Visite de la forteresse troglodyte de Jonas : sur les pas du seigneur des lieux, évocation des us et coutumes, soins et médecine, nourriture, éducation, au Moyen-âge.
- Randonnée nature autour du lac Pavin.

J4 AU TEMPS DES SEIGNEURS

- Atelier taille de pierre et réalisation d'un bas-relief.
- Découverte et pratique des musiques et danses médiévales.

J5 BESSE EN CHANDESSE

- Visite historique et théâtralisée de Besse en Chandesse. Anecdotes et légendes content les secrets et merveilles d'une ville médiévale.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**



Gallo-romains *par Toutatis!*

Les Celtes s'installent en Gaule cinq siècles avant J.-C.

En -58, Jules César s'empare de la Gaule. Les tribus se regroupent autour de Vercingétorix pour repousser l'envahisseur romain : leur destin est en marche...

HISTOIRE ET PATRIMOINE

De nombreuses visites, consolidées par des ateliers pédagogiques, permettent aux élèves d'appréhender cette civilisation : mode de vie, savoir-faire, coutumes...

- **Autun, cité antique** : Découverte de l'immense enceinte augustéenne : 4,5 km de remparts gallo-romains ont été conservés, ainsi que deux portes romaines, le théâtre antique, la pierre de Couhard...
- **Visite des monuments romains d'Autun** avec livret (dessins ou images des monuments à compléter).
- **Atelier mosaïque** : Présentation de la technique au centre archéologique d'Autun puis élaboration d'une mosaïque.
- **Atelier de traitements de mobilier issu de fouilles archéologiques à Autun**. Observer, trier, interpréter. Évoquer les traces du passé et comprendre une civilisation.
- **Rencontre avec un archéologue** : son métier, ses recherches, ses lieux et outils d'investigation.

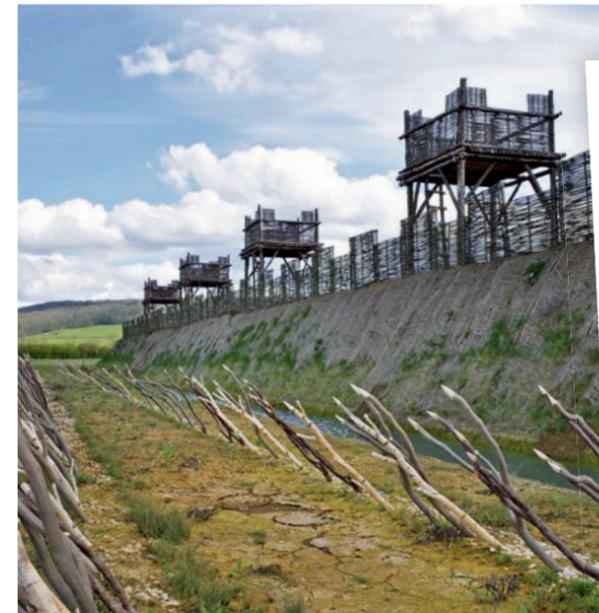
- **Se restaurer à l'époque gallo-romaine** : La nourriture dans la vie quotidienne. Atelier pratique de reconnaissance d'épices utilisées dans l'Antiquité. Dégustation de dattes fourrées de noix et trempées de miel et de poivre.
- **Découverte du parc archéologique de Bibracte** : Site archéologique présentant une synthèse de la civilisation celtique à travers l'Europe. Atelier pédagogique : Céramique, tissage, fouilles archéologiques...
- **Visite guidée du Muséoparc d'Alésia** : La visite permet de découvrir les armées gauloise et romaine. Initiation aux jeux gallo-romains.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Course d'orientation, kayak, randonnée dans le Morvan**

HÉBERGEMENT

- **Centre situé en pleine nature au cœur du Morvan.**



Planning - 3 jours

J1 MUSÉOPARC D'ALÉSIA FRAPPE DE MONNAIE

- Voyage aller.
- Visite guidée du Muséoparc d'Alésia : Comprendre l'organisation de la ville (construction, fortifications, camps) et découvrir les armées gauloise et romaine, Vercingétorix et César.
- Atelier frappe de monnaie.
- Installation au centre d'accueil.

J2 JOURNÉE À AUTUN

- Présentation de la ville antique, des quartiers puis de la maison gallo-romaine (plan, pièces, confort).
- Atelier de reconstitution d'une maison romaine.

J3 BIBRACTE / ALIMENTATION

- Visite du parc archéologique de Bibracte présentant une synthèse de la civilisation celtique à travers l'Europe.
- Au musée, les élèves recherchent les objets liés à l'alimentation et les restes d'aliments trouvés lors des chantiers des fouilles.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **279€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 4 jours

J1 MUSÉOPARC D'ALÉSIA ROMAINS ET GAULOIS

- Voyage aller.
- Visite guidée du Muséoparc d'Alésia : Comprendre l'organisation de la ville et découvrir les armées gauloise et romaine, Vercingétorix et César.
- Découverte des équipements des guerriers romains et gaulois et construction d'un camp romain.
- Installation au centre d'accueil.

J2 JOURNÉE À AUTUN

- Présentation de la ville antique, des quartiers puis de la maison gallo-romaine (plan, pièces, confort).
- Atelier de reconstitution d'une maison romaine.

J3 BIBRACTE / FIBULE ET TISSUS

- Visite du parc archéologique de Bibracte présentant une synthèse de la civilisation celtique à travers l'Europe.
- Découverte des éléments de parure et de l'habillement des Gaulois à travers la rencontre de deux matières le métal et le tissu.

J4 COURSE D'ORIENTATION

- Découverte de la lecture d'une carte et des moyens pour s'orienter (rose des vents, boussole), avant une course d'orientation historique.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **349€ / élève**



Au fil de l'histoire

La Bretagne est constellée d'histoires et de légendes qui se sont tissées avant même la naissance de l'écriture. Vestiges préhistoriques, fiers châteaux ou ruelles médiévales appellent à s'aventurer dans un passé qui a semé d'incomparables trésors.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- Découvrir les sites et monuments mégalithiques de Carnac ou de Locmariaquer : dolmens, tumulus ou menhirs, et expérimenter quelques gestes préhistoriques.
- Découvrir les sculptures sur pierre du Cairn de Gavrinis, chef d'œuvre de la Bretagne sud.
- écouter les multiples histoires du site mégalithique de Petit Mont (Presqu'île de Rhuys), de la préhistoire à la 2ème guerre mondiale, en passant par la Gaule romaine.
- Sur les pas d'un comédien, aborder le Moyen-âge par la visite immersive du château de Suscinio.
- Visiter le cœur historique de la ville médiévale de Vannes, des vieilles ruelles jusqu'au port.
- Parcourir les espaces du Musée des Arts, Métiers et Commerces reconstituant des scènes typiques de l'artisanat et des métiers, au début du 20ème siècle.
- S'initier aux danses folkloriques ou aux jeux traditionnels bretons, aux côtés d'un chansonnier.

- Plonger dans l'histoire de la vie d'une communauté insulaire à l'époque de la marine à voile, au musée Marins et Capitaines de l'île d'Ars.

DÉCOUVERTE DU MILIEU MARIN

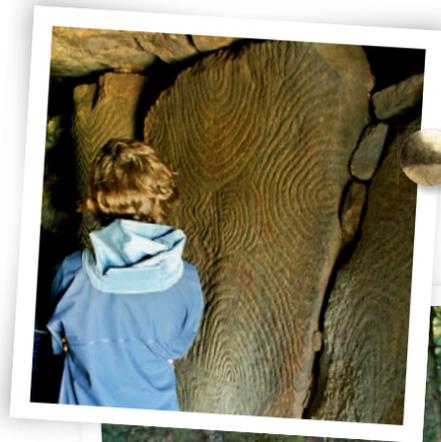
- Randonner sur la côte sauvage pour approcher ses richesses et appréhender sa protection.
- Explorer des milieux sensibles tels que la dune, l'estran, le marais salants.
- Découvrir la beauté de l'île aux moines, l'île d'Ars, l'île de Gavrinis ou la presqu'île de Ruys.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Voile, char à voile et kayak.
- Tir à l'arc, course d'orientation.

HÉBERGEMENTS

- Situés en bord de mer, certains centres donnent sur la dune et les plages.



Planning - 3 jours

J1 CARNAC

- Voyage aller.
- Visite du musée de la préhistoire : collections, objets et outils, démonstration des techniques d'allumage du feu.
- Sortie sur le terrain à la découverte des tumulus, menhirs et alignements, suivie d'un atelier préhistoire (tir au propulseur, polissage...).
- Installation au centre d'accueil.

J2 JOURNÉE MÉDIÉVALE À VANNES

- « Vannes au Moyen-Âge », visite découverte des fortifications, de l'habitat et de la cathédrale.
- Atelier aquarelle encadré par un peintre. Réalisation de croquis des rues et maison à pans de bois.

J3 VILLAGE DE POUL-FÉTAN

- Découverte d'un village breton aux toits de chaume où l'on vit encore en 1850. Les habitants en costumes invitent à perpétuer des gestes ancestraux : fabrication du beurre, du pain, tressage de corde...
- Voyage retour.

3 jours à partir de 280€ / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Planning - 5 jours

J1 CAIRN DE GAVRINIS

- Voyage aller.
- Nature et culture sur l'île de Gavrinis. Découverte de son cairn, joyau du néolithique, et des beautés du Golfe du Morbihan.
- Installation au centre d'accueil.

J2 JOURNÉE EN PRÉHISTOIRE

- Parcours découverte des alignements de Carnac guidé par un conférencier.
- Atelier techniques préhistoriques : polissage de pierre, tir au propulseur, broyage de grains.

J3 CHÂTEAU DE SUSCINIO

- Visite guidée de la forteresse : « Le domaine de Suscinio au fil des siècles »
- Atelier du patrimoine pour s'initier à un savoir-faire médiéval : pavement, fouilles archéologiques, tir à l'arbalète.

J4 JOURNÉE MÉDIÉVALE À VANNES

- « Vannes au Moyen Age », visite découverte des fortifications, de l'habitat et de la cathédrale.
- Atelier aquarelle encadré par un peintre. Réalisation de croquis des rues et maison à pans de bois.

J5 DU MOYEN-AGE À LA RENAISSANCE

- Suivez le guide au Château de Josselin pour découvrir mille ans d'histoire : de la forteresse médiévale aux choix architecturaux et innovations de la Renaissance. Accès libre au parc et à la roseraie.
- Voyage retour.

5 jours à partir de 420€ / élève



Périgord

l'épopée médiévale

De leur passé médiéval, les somptueuses vallées de la Dordogne et du Lot gardent des trésors ! **Au travers d'ateliers initiatiques le Moyen-Âge se laisse découvrir sans limites.**

HISTOIRE ET PATRIMOINE

Découvrir le Moyen-Âge à travers la visite de sites et de châteaux, ainsi que par la pratique d'ateliers :

- Visiter le château féodal de Beynac et découvrir la vie quotidienne au Moyen-Âge.
- Découvrir la ville médiévale de Sarlat en résolvant les énigmes d'un jeu de piste.
- Comprendre la guerre au Moyen-Âge, au château de Castelnaud, en utilisant les arbalètes, les catapultes...
- Visiter un moulin papetier du XVIe siècle et fabriquer son parchemin.
- Découvrir l'archéologie en s'initiant aux fouilles sur un chantier reconstitué.
- S'initier à l'art du vitrail, la calligraphie, l'enluminure, la poterie, la construction d'une catapulte...
- Découvrir l'art roman à l'abbaye de Cadouin et s'initier à la pratique de la sculpture.
- Randonner en forêt : Découvrir les ressources forestière.

- Découvrir l'habitat troglodytique de la Roque St Christophe. Démonstration du treuil à tambour.
- Visiter la bastide de Domme.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- Promenade commentée en Gabarre, bateau traditionnel à fond plat de la Dordogne : la vie des gabarriers et la découverte des châteaux...
- Rencontrer un apiculteur et apprendre à extraire du miel.
- Visite d'un moulin papetier traditionnel et fabrication de papier avec les élèves.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Randonnées pédestres, escalade, canoë, VTT.

HÉBERGEMENT

- Belle maison de style périgourdin entourée de 2 ha d'espaces verts.



Planning - 4 jours

J1 CHÂTEAU DE BEYNAC

- Voyage aller.
- Visite du château de Beynac et découverte de la vie quotidienne au Moyen-Âge.
- Installation au centre d'accueil.

J2 CHÂTEAU DE CASTELNAUD ATELIER VITRAIL

- Atelier « Armes et armures du Moyen-Âge » au château de Castelnaud, à la découverte de la panoplie complète du chevalier.
- Atelier médiéval autour de l'art du Vitrail.

J3 ENLUMINURE / CALLIGRAPHIE BASTIDE DE DOMME

- Découverte de l'histoire de l'écriture et de la fabrication du livre médiéval : atelier enluminure et calligraphie.
- Visite de la bastide de Domme.

J4 SARLAT CITÉ MÉDIÉVALE

- Jeu de piste « à la découverte de la cité médiévale de Sarlat » encadré par un animateur du patrimoine.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **349€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 LA ROQUE ST CHRISTOPHE

- Voyage aller.
- Découverte de l'habitat troglodytique de la Roque St Christophe.
- Démonstration du treuil à tambour.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ENLUMINURE / CALLIGRAPHIE DESCENTE EN GABARRE

- Découverte de l'histoire de l'écriture et de la fabrication du livre médiéval. Atelier enluminure et calligraphie.
- Descente de la Dordogne en gabarre bateau traditionnel de la Dordogne à fond plat.

J3 CHÂTEAU DE CASTELNAUD ATELIER ARMES ET ARMURES

- Visite guidée du château de Castelnaud, véritable forteresse dominant la vallée de la Dordogne.
- Atelier « Armes et armures du Moyen-Âge » au château de Castelnaud, à la découverte de la panoplie complète du chevalier.

J4 ABBAYE CADOUIN ATELIER SCULPTURE

- Visite guidée de l'abbaye de Cadouin. La visite amène les élèves à comprendre l'implantation d'une abbaye médiévale et la vie monastique.
- Atelier sculpture sur pierre.

J5 CHÂTEAU DE BEYNAC

- Visite du château de Beynac et découverte de la vie quotidienne au Moyen-Âge.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **425€ / élève**



Bourgogne

Compagnons-bâtisseurs

Devenir compagnon-bâtisseur en découvrant la construction d'un authentique château fort.
Être artisan, le temps d'un atelier... **une approche active et originale du Moyen-Âge !**

HISTOIRE ET PATRIMOINE

Aborder le Moyen Âge en découvrant des sites historiques, le chantier médiéval de Guédelon et ses ateliers :

- Visiter le château médiéval de Guédelon et découvrir la vie des compagnons : parcours pédagogiques à thème selon l'âge des enfants.
- Découvrir la ville médiévale de Noyers en résolvant les énigmes d'un jeu de piste.
- Comprendre la place de la religion au Moyen Âge à la basilique de Vézelay.
- Apprendre à façonner la terre aux ateliers pédagogiques de la poterie de la Bâtisse.
- Visiter le château médiéval de Blandy les Tours.
- Découvrir la ville médiévale de Provins.
- S'initier à l'art de l'héraldique (fabrication d'un blason et de ses armoiries), la calligraphie, l'enluminure, la cuisine médiévale...
- Confectionner son pain.

- S'émerveiller devant le spectacle des rapaces de Provins.
- Découvrir les fêtes et les jeux au Moyen-Âge.
- Visiter la carrière de pierre d'Aubigny et s'initier à la taille de pierre.
- Peindre la nature au musée de l'école des peintres de Barbizon.
- Travailler la laine (les enfants lavent, cardent, filent et réalisent des teintures végétales).
- Découvrir une fromagerie et participer aux ateliers de la ferme.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Escrime artistique, randonnées, escalade, canoë, tir à l'arc.

HÉBERGEMENT

- Centre situé au cœur d'un ancien village fortifié.



Planning - 3 jours

J1 CHANTIER DE GUÉDELON VISITE ET ATELIER

- Voyage aller.
- Visite du chantier médiéval de Guédelon.
- Atelier pédagogique à thème.
- Installation au centre d'accueil.

J2 BLANDY LES TOURS

- Découverte du château médiéval et du mode de vie d'un seigneur.
- Jeu historique au château fort.

J3 CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU INITIATION À L'ESCRIME

- Visite guidée du château royal.
- Initiation à l'escrime artistique : tenue, codes de conduite et bottes secrètes.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **285€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 CHANTIER DE GUÉDELON

- Voyage aller.
- Visite du chantier médiéval de Guédelon.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ENLUMINURE - VÉZELAY

- Atelier enluminure.
- Visite contée de Vézelay : Suivez l'un des personnages qui naguère foula le sol de Vézelay.

J3 CARRIÈRE D'AUBIGNY CHÂTEAU DE RATILLY

- Visite guidée de la carrière d'Aubigny et atelier taille d'une pierre par élève (à emporter).
- Visite guidée du château féodal de Ratilly, édifié au XIIIe siècle.

J4 TRAVAIL DE LA LAINE ATELIER HÉRALDIQUE

- Chaque enfant lave, carde, file la laine et réalise différentes teintures à partir de plantes tinctoriales.
- Initiation à l'art de l'héraldique : fabrication d'un blason et de ses armoiries.

J5 POTERIE DE LA BÂTISSÉ INITIATION MODELAGE

- Visite guidée de la poterie de la Bâtisse. Dans l'atelier 1930, découvrez l'histoire de la fabrication de la poterie.
- Initiation au modelage.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **439€ / élève**



© Déclic&Décolle

Préhistoire en Périgord

Gratter, chercher, trier, analyser, questionner... Retour 25 000 ans en arrière sur les terres du Périgord, où fouilles archéologiques et ateliers préhistoriques sont au programme.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

Aborder la préhistoire en découvrant des sites naturels et des musées dédiés à cette période :

- **Visiter les grottes de Lascaux IV, Cougnac, Pech-Merle...**
Découvrir la trace de l'homme dans ces lieux (peintures, gravures, empreintes...).
- **Visiter le musée national de la préhistoire aux Eyzies.**
- **Découvrir un habitat troglodyte** à la Roque St-Christophe.
- **Visiter le Thot**, espace Cro-magnon et découvrir l'art des cavernes.
- **Voyager dans le temps à l'abri Pataud** (découverte des strates d'une falaise).
- **Découvrir l'archéologie** en s'initiant aux fouilles sur un chantier reconstitué.
- **Découvrir la grotte de Villars**, une grotte préhistorique ornée.
- **Visite guidée du site de Rouffignac** « La grotte aux cent mammoths ».

- **S'initier aux gestes de l'homme de Cro-magnon en pratiquant ses activités :** peindre sur pierre avec des ocres naturelles, allumer le feu de manière ancestrale, tirer au propulseur et travailler l'os.
- **Atelier parure-bijoux :** Laver une perle, la polir et la personnaliser.
- **Atelier habitat au Paléolithique :** Construction d'une hutte en peau.
- **Atelier poterie au néolithique :** Expérimenter le montage au colombin d'argile et le décor des poteries néolithiques.
- **Lire le paysage en vallée de la Dordogne** (croquis), étudier une carte, savoir s'orienter et comprendre l'impact de l'homme sur son environnement.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Randonnées pédestres, escalade, canoë, VTT.**

HÉBERGEMENT

- **Belle maison de style périgourdin** entourée de 2 ha d'espaces verts.



© InstapadesStudio



© Sémitour

© Déclic&Décolle



Planning - 4 jours

J1 GROTTES DE VILLARS ART PARIÉTAL

- Voyage aller.
- Visite guidée de la grotte préhistorique ornée de Villars.
- Initiation à l'art pariétal et reproduction des animaux de la Préhistoire.
- Installation au centre d'accueil.

J2 FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES ATELIER PARURE

- Étude de la formation d'un habitat à l'époque de Cro-Magnon lors de fouilles archéologiques.
- Atelier parure-bijoux : laver une perle, la polir et la personnaliser.

J3 GROTTES DE LASCAUX IV LE THOT

- Découvrir la trace de l'homme (peintures, gravures, empreintes) en visitant les grottes de Lascaux IV.
- Visiter le Thot, espace Cro-magnon Découverte de l'art des cavernes.

J4 POTERIE AU NÉOLITHIQUE

- Atelier poterie au Néolithique : Expérimenter le montage au colombin d'argile et le décor des poteries néolithiques.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **349€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 GROTTES DE COUGNAC

- Voyage aller.
- Visite guidée des grottes préhistoriques de Cougnac et découverte de la trace de l'homme (peintures, gravures, empreintes).
- Installation au centre d'accueil.

J2 ART PARIÉTAL CHASSE PRÉHISTORIQUE

- Initiation à l'art pariétal, préparation des pigments et reproduction des animaux de la Préhistoire.
- Fabrication et manipulation d'armes de chasse (sagaie, bolas, propulseur). Démonstration de taille de silex et allumage de feu.

J3 GROTTES DE LASCAUX IV LE THOT

- Découvrir la trace de l'homme (peintures, gravures, empreintes) en visitant les grottes de Lascaux IV.
- Visiter le Thot, espace Cro-magnon Découverte de l'art des cavernes.

J4 FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES ATELIER HABITAT

- Étude de la formation d'un habitat à l'époque de Cro-Magnon lors de fouilles archéologiques.
- Atelier habitat au Paléolithique : construction d'une hutte en peau.

J5 ABRI PATAUD

- Voyager dans le temps à l'abri Pataud : découverte des strates d'une falaise.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **425€** / élève



© L. de Serres

Renaissance en vallée des Rois

Folie des grandeurs, Renaissance éclatante ! Le Val de Loire est l'écrin de somptueux châteaux : Langeais, Azay le Rideau, Clos Lucé... Suivez le guide !

HISTOIRE ET PATRIMOINE RÉGIONAL

Mieux connaître le Moyen-Âge et la Renaissance en découvrant des sites historiques et en participant aux ateliers pédagogiques :

- Suivre l'évolution architecturale des châteaux de Touraine :
 - **Le Moyen-Âge** : le château féodal de Loches ou Montbazou. S'initier à la calligraphie, l'enluminure, les musiques anciennes...
 - **La fin du Moyen-Âge** : le château de Langeais. Atelier du copiste, du marmiteau ou du tisserand. Le château de Fougères sur Bièvre : participer à un atelier médiéval.
 - **La Renaissance** : le château de Blois, Azay le Rideau, Chambord...
- S'initier à la peinture sur bois, la taille de pierre...
- Découvrir la révolution des sciences et des arts au château du Clos Lucé de Léonard de Vinci.
- Visiter les jardins de Villandry : histoire des jardins ainsi que leurs symboliques.
- S'initier à la vannerie chez un artisan.

- Lire le paysage en vallée de la Loire, étudier une carte, savoir s'orienter.
- Visiter les souterrains et habitats troglodytes des Goupillières : 3 fermes creusées dans le tuffeau.
- Randonner en vélo sur les pistes cyclables du bord de Loire.
- La carrière de Tuffeau : À 50 m sous terre, c'est de cette ancienne carrière qu'a été extraite la pierre qui a servi à bâtir les châteaux de Touraine.

ARTS ET HISTOIRE DES ARTS

- Atelier taille de pierre : réalisation d'un bas-relief.
- Pratiquer la peinture de Léonard au Clos Lucé.
- S'initier aux chants et danses de la Renaissance.

HÉBERGEMENTS

- Des centres situés au cœur du Val de Loire pour accueillir de 1 à 5 classes.



© L. de Serres



© L. de Serres



Planning - 3 jours

J1 CHÂTEAU DU RIVAU

- Voyage aller.
- Visite costumée «Il était une fois la vie de château».
- Atelier land'art dans les jardins du château.
- Installation au centre d'accueil.

J2 TROGLODYTES - ATELIER VITRAIL

- Visite d'habitats troglodytes creusés dans les falaises de Tuffeau.
- Découverte des outils et techniques du vitrail et réalisation d'une peinture sur plexiglas.

J3 CLOS LUCÉ - CHAMBORD

- Visite du château du Clos Lucé avec livret pédagogique.
- Visite guidée du château de Chambord.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **279€ / élève**

Planning - 4 jours

J1 CHÂTEAU DE FOGÈRES

- Voyage aller.
- Visite du château de Fougères sur Bièvre, un exemple de demeure seigneuriale fortifiée de la fin du Moyen-Âge.
- Atelier au choix : couleurs végétales, filature, bestiaire fantastique...
- Installation au centre d'accueil.

J2 CHÂTEAU DE LANGEAIS DANSES DE LA RENAISSANCE

- Visite du château de Langeais : S'initier à la tapisserie, réaliser des maquettes de château.
- Initiation aux danses de la Renaissance au château.

J3 AZAY LE RIDEAU - TROGLODYTES

- Atelier architecture au château d'Azay-le-Rideau.
- Visite d'habitats troglodytes creusés dans les falaises de Tuffeau.

J4 CLOS LUCÉ - CHAMBORD

- Visite du château du Clos Lucé avec livret pédagogique.
- Visite guidée du château de Chambord.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **359€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Camargue et garrigue

Une mosaïque exceptionnelle de milieux naturels ! De la culture du riz aux manades, des vestiges romains aux salins, **les richesses du passé côtoient celles du présent.**

HISTOIRE ET PATRIMOINE

Étudier le patrimoine de la Camargue et de la Garrigue, les écosystèmes, les activités économiques :

- Histoire de la garrigue et de ses exploitations agricoles.
- Découverte d'une manade de taureaux et courses camarguaises dans les arènes de Sommières.
- Découverte de la Camargue avec un guide naturaliste :
 - Visite guidée du parc ornithologique du Pont de Gau en compagnie d'un guide naturaliste.
 - Étude de la riziculture : visite d'un mas rizicole et de ses rizières.
 - Visite des salins de Giraud (le circuit du sel et son histoire).
 - Randonnée pédestre le long de la digue à la mer.
 - Remonter le petit Rhône en bateau et découvrir la richesse de son delta.

- Visite du site d'Ambrussum, une étape sur la via domitia (ancienne route romaine). Jeu de piste pour découvrir le site archéologique.
- Fouilles gallo-romaines : découvrir les techniques de fouilles et le matériel associé.
- Visite du moulin d'Alphonse Daudet.
- Traverser le pont du Gard dans sa canalisation et comprendre, sa conception.
- Découverte de Nîmes : les Arènes, la tour Magne, les Thermes, la maison Carrée.
- Visite de la cité médiévale d'Aigues Mortes : découverte des remparts et des tours, portes d'entrée de la Camargue.
- Atelier côte de maille, taille de pierre, frappe de monnaie...

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Canoë, VTT.

HÉBERGEMENTS

- Centre au pied de collines boisées ou centre en bord de méditerranée.



Planning - 3 jours

J1 PONT DU GARD - NÎMES

- Voyage aller.
- Traverser le pont du Gard dans sa canalisation et comprendre, sa conception.
- Visite guidée de Nîmes : Découverte des arènes et de la maison Carrée. Histoire et vie quotidienne des romains.
- Installation au centre d'accueil.

J2 MANADE DE TAUREAUX PARC DU PONT DU GAU

- Découverte d'une manade de taureaux et démonstration de courses camarguaises.
- Visite guidée du parc de Pont du Gau en compagnie d'un guide naturaliste.

J3 AIGUES-MORTES ARCHITECTURE MILITAIRE

- Visite de la cité médiévale d'Aigues Mortes : découverte des remparts et des tours, portes d'entrée de la Camargue.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **289€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Planning - 5 jours

J1 LA GARRIGUE

- Voyage aller.
- Découverte à pied de la garrigue encadrée par un intervenant nature et environnement : étude de la faune et la flore.
- Installation au centre d'accueil.

J2 MANADE DE TAUREAUX PARC DU PONT DU GAU

- Découverte d'une manade de taureaux et démonstration de courses camarguaises.
- Visite guidée du parc de Pont du Gau en compagnie d'un guide naturaliste.

J3 CAMARGUE

- Découverte des salins du midi, le circuit du sel et son histoire.
- Découverte en bateau du delta du Rhône et découverte de sa faune typique de Camargue.

J4 PONT DU GARD - NÎMES

- Traverser le pont du Gard dans sa canalisation et comprendre, sa conception.
- Visite guidée de Nîmes : Découverte des arènes et de la maison Carrée. Histoire et vie quotidienne des romains.

J5 MUSIQUE OCCITANE

- Animation musicale : initiation aux danses et chants occitans.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **449€ / élève**

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Patrimoine en Alsace

Elle est européenne, culturelle, moderne, fière de son passé,
riche de ses traditions et de sa gastronomie... L'Alsace, à découvrir et à aimer !

HISTOIRE ET PATRIMOINE

Découvrir la dimension historique, géographique et civique de la région en partant à la rencontre de lieux, de faits, de personnes.

- Étudier l'Alsace et l'Europe au XXe siècle, des deux guerres mondiales à l'unification européenne :
- Découvrir la citadelle souterraine de Verdun et ses champs de bataille de la guerre 14-18.
- Découvrir le musée des combats du col du Linge.
- Visiter le Mémorial 39-45 de Shirmeck sur le thème «P'tit Jeannot, un enfant au cœur de la tourmente».
- Découvrir l'écomusée d'Alsace.
- Visiter Colmar : Découverte des points forts du patrimoine architectural du vieux Colmar.
- Visiter Strasbourg : De la vieille ville médiévale au conseil de l'Europe, en passant par les quartiers Renaissance :
- Jeu de piste dans la ville.
- Découverte de la petite France en bateau.

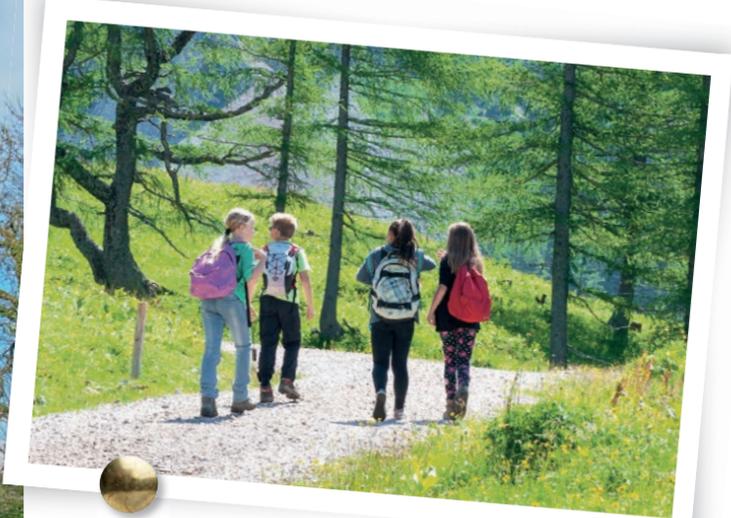
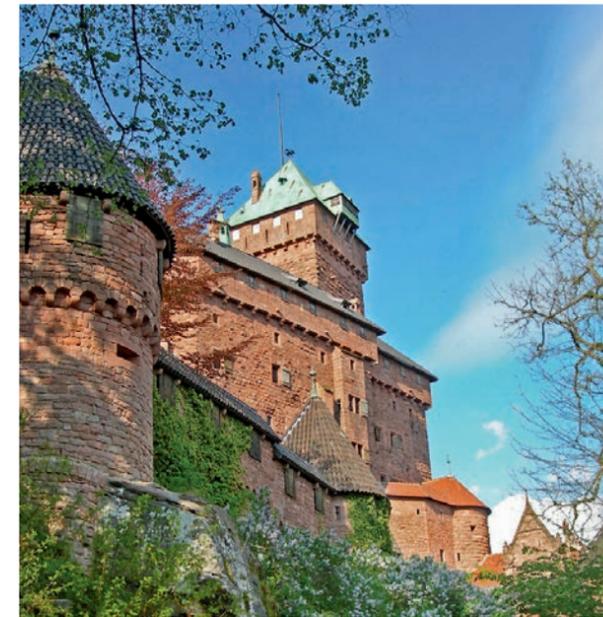
- Visiter le château du Haut-Koenigsbourg.
- Découvrir la confiserie artisanale des Hautes Vosges.
- En tenue de mineur, visiter les mines d'argent de Sainte Marie.
- Parcourir Riquewhir et découvrir ses vignobles.
- Visiter le château d'Hohlandsbourg.
- Découvrir le centre de réintroduction des cigognes et de la loutre.
- Visiter une fabrique de fromage alsacien «le Münster».
- Visiter le musée du train et la cité de l'Automobile de Mulhouse.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Randonnée, accrobranche, course d'orientation, tir à l'arc.

HÉBERGEMENT

- Centre situé en pleine nature dans une jolie vallée vosgienne.



Planning - 3 jours

J1 CONFISERIE ARTISANALE COLMAR

- Voyage aller.
- Découverte la confiserie artisanale des Hautes Vosges.
- Découverte des points forts du patrimoine architectural du vieux Colmar.
- Installation au centre d'accueil.

J2 FABRICATION DU MUNSTER HAUT KOENIGSBOURG

- Visite de la maison du fromage : Démonstration de la fabrication du Munster, et dégustation de fromage frais.
- Visite ludique du château du Haut Koenigsbourg. Les élèves s'imprègnent du quotidien et des particularités de la vie dans un château médiéval.

J3 ÉCOMUSÉE D'ALSACE

- Visite guidée de l'écomusée d'Alsace, village vivant recréé de toutes pièces qui regroupe d'authentiques constructions alsaciennes.
- Atelier pédagogique : bois, torchis, école d'antan ou cuisine.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **280€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 VERDUN

- Voyage aller.
- Visite en petit train de la citadelle souterraine de Verdun : véritable ville autonome construite sous la roche où vivaient plus de 10 000 hommes.
- Installation au centre d'accueil.

J2 COURSE D'ORIENTATION - TIR À L'ARC - DANSES ALSACIENNES.

- S'orienter, apprendre à lire une carte lors d'une course d'orientation.
- Initiation au tir à l'arc.
- Initiation aux danses traditionnelles alsaciennes.

J3 MINES D'ARGENT FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES

- En tenue de mineur, visite des mines d'argent de Sainte Marie.
- Initiation aux premiers gestes de l'archéologie par la fouille.

J4 RANDONNÉE VOSGES

- Randonner sur les ballons des Vosges (découverte de la faune et flore), étudier une carte, et savoir s'orienter.

J5 HAUT KOENIGSBOURG

- Visite ludique du château du Haut Koenigsbourg. Les élèves s'imprègnent du quotidien et des particularités de la vie dans un château médiéval.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **426€ / élève**



© A. Lamoureaux

Puy du Fou

marais poitevin



© Puy du Fou

Faire un tour en barque dans les marais. Entrer dans un château, se saisir d'un pinceau ou d'une arbalète. **Découvrir les spectacles grandioses au Puy du Fou.**

La Vendée nourrit toutes les curiosités !

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Vivre une journée au Puy du Fou :** Les spectacles, les villages reconstitués du Grand Parc emportent élèves et enseignants dans un grand voyage pédagogique. Ateliers pédagogiques : les rapaces, les chevaux.
- **Visiter le château de Tiffauges :** Découverte de l'architecture militaire, initiation à l'arbalète, atelier armure, héraldique.
- **Découvrir l'abbaye de Nieul-sur-l'Autise.** Atelier vannerie ou enluminure.
- **Le jardin médiéval :** Découvrir les plantes et leurs utilisations, préparation d'un banquet médiéval.
- **Visiter le musée de l'école rurale de Courlay :** Découvrir le musée en tenue d'écoliers, s'asseoir aux anciens pupitres en bois, écrire à la plume et à l'encre violette...
- **Visiter le centre minier de Faymoreau :** Une immersion qui permet de découvrir le quotidien des mineurs et fait revivre l'histoire de cet "or noir" local.

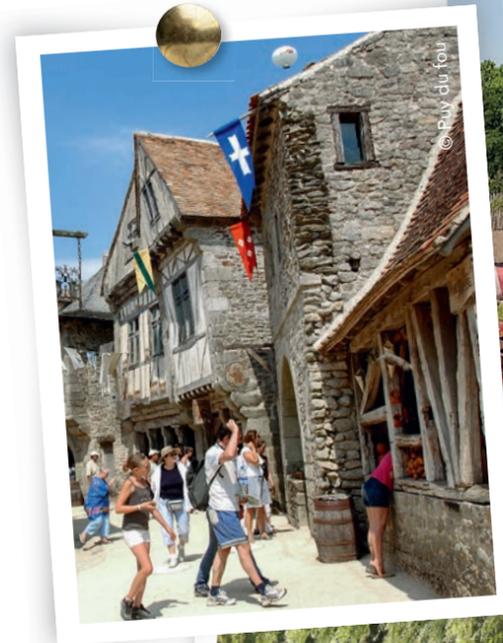
- **Visite-atelier à la maison de la meunerie :** Découvrir le travail du meunier, les mécanismes du moulin et l'énergie de l'eau. Ateliers de confection (pain, pâtisserie).
- **Explorer du marais poitevin :** Promenade commentée au cœur du marais à pied ou en barque.
- **Journée à la réserve biologique du marais poitevin.** Atelier pêche à l'épuisette en rivière : observation et classification. Atelier autour de la biodiversité.
- **Visiter le bioparc de Doué la Fontaine** en participant à des ateliers consacrés à la protection des espèces menacées ou aux métiers du zoo.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Pêche à la ligne, tir à l'arc, canoë, golf, équitation.

HÉBERGEMENTS

- Centres idéalement situés entre le marais poitevin et le Puy du Fou.



© Puy du Fou



Planning - 3 jours

J1 CHÂTEAU DE TIFFAUGES

- Voyage aller.
- Visite guidée et animée du château de Tiffauges.
- Découverte du conservatoire des machines de guerre médiévales.
- Installation au centre d'accueil.

J2 PARC DU PUY DU FOU

- Journée au parc du Puy du Fou. Découverte des nombreux spectacles et des villages reconstitués du Grand Parc pour un grand voyage pédagogique.

J3 PROMENADE EN BARQUE

- Découverte en barque du marais poitevin et de son écosystème.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **282€ / élève**

Planning - 5 jours

J1 ABBAYE DE NIEUL

- Voyage aller.
- Découverte de l'abbaye de Nieul-sur-l'Autise. Quelle était la vie dans un monastère médiéval ?
- Installation au centre d'accueil.

J2 PARC DU PUY DU FOU

- Journée au parc du Puy du Fou. Découverte des spectacles et des villages reconstitués.

J3 RANDONNÉE PROMENADE EN BARQUE

- Randonnée pédestre dans le marais poitevin.
- Découverte en barque du marais poitevin et de son écosystème.

J4 PARC DU PUY DU FOU

- Journée au parc du Puy du Fou. Suite de la découverte du Grand Parc du Puy du Fou.

J5 MUSÉE DE L'ÉCOLE RURALE

- Découvrir le musée de l'école rurale en tenue d'écoliers, s'asseoir aux anciens pupitres en bois, écrire à la plume et à l'encre violette...
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Plages du débarquement

Il y a le littoral : vivant, animé, varié. Il y a la campagne : vallonnée, boisée, sereine.

L'histoire des hommes et leur combat pour la liberté se sont gravés ici,

dans le sable, un jour de juin 1944...

SECONDE GUERRE MONDIALE

Découvrir la seconde guerre mondiale à travers la visite de sites et musées sur le débarquement :

- Découvrir la stratégie du débarquement et les endroits cruciaux, en partant toute une journée sur les plages, avec un guide du patrimoine.
- Comprendre la participation américaine à la libération en visitant le cimetière de Colleville.
- Visiter le mémorial pour la paix de Caen.
- Atelier pédagogique : «Le journal de Suzon». Découvrir la vie d'un enfant de 10 ans pendant l'occupation.
- Appréhender la vie des canadiens pendant l'occupation, au musée du Juno Beach.
- Découvrir l'importance stratégique du Pégasus Bridge au Mémorial Pégasus.
- Visiter le port-musée d'Arromanches et plonger au cœur de l'histoire au cinéma circulaire à 360°.
- Visiter le mémorial des civils à Falaise.

PATRIMOINE NORMAND

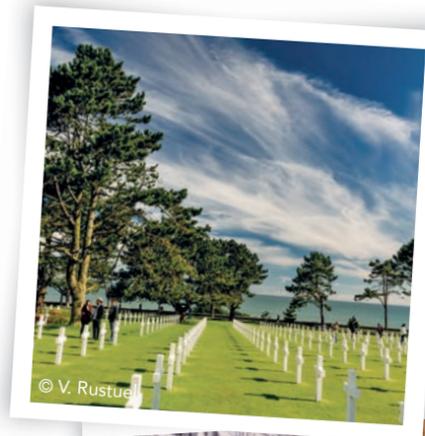
- Traverser la baie du Mont-St-Michel à pied et étudier les marées et l'écosystème des prés salés.
- Découvrir la tapisserie de Bayeux.
- S'initier à la fabrication de beurre dans une ferme normande.
- Visiter le port de pêche de Port en Bessin et le port de commerce de Ouistreham.
- Découvrir le bocage et la forêt normande. Visite encadrée par des intervenants du CPIE de Caen.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Randonnées VTT, char à voile, canoë, escalade en salle, golf.
- Activité cerf-volant

HÉBERGEMENT

- Authentique ferme normande située dans un écrin de verdure de 20 ha.



© V. Rustuel



© S. Dévé



© L. Durand

Planning - 5 jours

J1 PORT-MUSÉE D'ARROMANCHES

- Voyage aller.
- Visite du port-musée d'Arromanches et immersion au cœur de l'histoire au cinéma circulaire à 360°.
- Installation au centre d'accueil.

J2 PLAGES DU DÉBARQUEMENT

- Circuit guidé des plages :
 - Le port artificiel d'Arromanches.
 - Le cimetière militaire américain de Colleville-sur-mer.
 - La Batterie de Longues-sur-Mer.
 - La Plage d'Omaha Beach et la pointe du Hoc.

J3 MÉMORIAL PÉGASUS CHAR À VOILE

- Visite guidée du mémorial Pégasus.
- Initiation au char à voile.

J4 MÉMORIAL DE CAEN

- Visite guidée retraçant les causes, le déroulement et les conséquences de la seconde guerre mondiale.
- Atelier pédagogique «Le journal de Suzon». Découvrir la vie d'un enfant de 10 ans sous l'occupation.

J5 FERME NORMANDE

- Visite guidée d'une ferme normande. Atelier fabrication de beurre et fromage.
- Voyage retour

5 jours à partir de **439€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 3 jours

J1 PLAGES DU DÉBARQUEMENT

- Voyage aller.
- Circuit guidé des plages :
 - Le port artificiel d'Arromanches.
 - Le cimetière militaire américain de Colleville-sur-mer.
 - La Batterie de Longues-sur-Mer.
 - La Plage d'Omaha Beach et la pointe du Hoc.
- Installation au centre d'accueil.

J2 MÉMORIAL PÉGASUS CHAR À VOILE

- Visite guidée du mémorial Pégasus qui rend hommage à la 6ème division Aéroportée Britannique.
- Initiation au char à voile.

J3 MÉMORIAL DE CAEN

- Visite guidée retraçant les causes, le déroulement et les conséquences de la seconde guerre mondiale.
- Atelier pédagogique «Le journal de Suzon». Découvrir la vie d'un enfant de 10 ans sous l'occupation.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **292€** / élève



© Futuroscope

De Léonard au Futuroscope



© JL Audy

La technicité du Futuroscope au service d'une éducation à l'image :

Écrans géants, effets spéciaux, images satellite, 3D, mondes réels ou imaginaires...

Devant les écrans, l'esprit critique et la concentration sont vivement conseillés.

LE FUTUROSCOPE

À travers ses espaces et grâce à d'époustouflants dispositifs technologiques, le parc du Futuroscope propose aux élèves de vivre de fabuleuses expériences. Ils explorent l'espace, le ciel, ou encore survolent les plus beaux sites de la planète. Tout au long de la journée, accès aux multiples attractions pédagogiques.

• Thèmes développés pour les scolaires :

- **La terre vue d'en haut :**
65 ans de conquête spatiale. Mieux connaître l'histoire de l'univers et de la Terre, les éléments du système solaire, la navette spatiale, le métier d'astronaute.
- **Les secrets de l'image :**
Découvrir le fonctionnement de dispositifs technologiques inédits et comprendre le pouvoir immersif de l'image.
- **Devenir un citoyen responsable :**
Être solidaire du monde de demain. Aborder la richesse et la fragilité du continent Antarctique, approcher les fascinants phénomènes climatiques (tornades).

LÉONARD DE VINCI ET PATRIMOINE

- **Visiter le château du Clos Lucé** avec un livret pédagogique.
- **Ateliers sciences et techniques :** s'initier aux notions d'hydraulique, d'aéronautique et de mécanismes.
- **Atelier dessin :** suivre les pas de Léonard de Vinci.
- **Azay le Rideau :** explorer un château de la Renaissance.
- **Atelier au château de Chaumont :** réaliser un carnet de découvertes.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Course d'orientation, VTT en forêt, vélo sur les bords de la Loire et canoë.

HÉBERGEMENTS

- **Des centres situés au cœur du Val de Loire** pour accueillir de 1 à 5 classes.



Touraine



© L. de Serres



© L. de Serres

Planning - 4 jours

J1 CHÂTEAU DE FOUGÈRES ATELIER ENLUMINURE

- Voyage aller.
- Visite du château de Fougères sur Bièvre, un exemple de demeure seigneuriale fortifiée de la fin du Moyen-Âge.
- Atelier architecture défensive.
- Installation au centre d'accueil.

J2 CHÂTEAU DU CLOS LUCÉ ATELIER SCIENTIFIQUE

- Visite du château du Clos Lucé avec livret pédagogique : Le château permet de comprendre, à travers une visite interactive et ludique, le génie pluridisciplinaire de Léonard de Vinci.
- Atelier scientifique : «Les ponts de Léonard».

J3 PARC DU FUTUROSCOPE

- Découverte du parc et de ses attractions basées sur le multimédia et des techniques cinématographiques, audiovisuelles et robotiques innovantes.
- Participation aux animations des thèmes proposés : immersion par projections en relief, simulateurs, reconstitutions, expérimentations en labo...

J4 PARC DU FUTUROSCOPE

- Suite de la découverte du parc du Futuroscope et de ses attractions.
- Spectacle nocturne.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **360€ / élève**

Planning - 2 jours

J1 CHÂTEAU DU CLOS LUCÉ ATELIER SCIENTIFIQUE

- Voyage aller.
- Visite du château du Clos Lucé avec livret pédagogique : Le château permet de comprendre, à travers une visite interactive et ludique, le génie pluridisciplinaire de Léonard de Vinci.
- Atelier scientifique : « Les ponts de Léonard ».
- Installation au centre d'accueil.

J2 PARC DU FUTUROSCOPE

- Découverte du parc et de ses attractions basées sur le multimédia et des techniques cinématographiques, audiovisuelles et robotiques innovantes.
- Spectacle nocturne.
- Voyage retour.

2 jours à partir de **219€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Découverte de Paris

De quais en boulevards, de places en ruelles, de monuments en musées,

Paris s'éveille et se raconte : des histoires d'hommes mêlées à la grande histoire...

PARIS AU FIL DE L'HISTOIRE

- **Circuit panoramique en car**, guidé, des principaux monuments et quartiers.
- **La Conciergerie** : première demeure royale et prison lors de la Révolution française.
- **Croisière au fil de la Seine** : au fil de l'eau, rencontre avec les monuments parisiens.
- **Visite guidée au château de Versailles** : " Versailles d'hier à aujourd'hui ".

PARIS ARTISTIQUE

- **L'opéra Garnier** : guidés par un conférencier, découvrez la richesse de son architecture et de sa décoration.
- **Chant lyrique** : initiation au chant lyrique dans les jardins des Tuileries.
- **Parcours-visite du musée Rodin** : recherche d'indices, jeux d'observation pour découvrir ce sculpteur.
- **Visite street art** : de questions en énigmes, les élèves découvrent d'œuvres de street art.
- **Atelier des lumières** : parcours immersif à la découverte d'un grand peintre.

- **Ciné-balade** : une visite guidée dans Paris, illustrée par des photos, extraits de films ou de dessins animés.

PARIS SCIENTIFIQUE ET INSOLITE

- **Visite de l'Exploradôme** et de son exposition scientifique à travers plus de 50 expériences interactives. Ateliers possibles sur : le corps, l'espace, la robotique...
- **La cité des sciences de la Villette** : Participation à des ateliers scientifiques.
- **Le Muséum d'histoire naturelle** : Découverte de la grande galerie des animaux.

PARIS SPORTIF

- **Visite guidée du stade de France** : Découverte des coulisses de la plus grande enceinte sportive et culturelle de France.
- **Initiation** : escrime ou escalade.

HÉBERGEMENT

- **Château de la fin XVIII^{ème}** situé dans un parc à proximité de Paris.



Planning - 2 jours

J1 AU CŒUR DE PARIS

- Voyage aller.
- Visite guidée de l'Opéra Garnier, découverte de la richesse de son architecture et de sa décoration.
- Croisière commentée du « Vieux Paris » au fil de l'eau, rencontre avec les monuments parisiens.
- Installation au centre d'accueil.

J2 CHÂTEAU DE VERSAILLES

- Visite guidée : " Versailles d'hier à aujourd'hui ".
- Initiation à l'escrime artistique : tenue, codes de conduite et bottes secrètes invitent à découvrir l'esprit d'un siècle.
- Voyage retour.

2 jours à partir de **249€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 4 jours

J1 OPÉRA GARNIER - ATELIER CHANT

- Voyage aller.
- Visite guidée de l'Opéra Garnier, découverte de la richesse de son architecture et de sa décoration.
- Initiation au chant lyrique dans les jardins des Tuileries.
- Installation au centre d'accueil.

J2 BALADE STREET ART ATELIER GRAFFITIS

- Visite street art dans un quartier de Paris : de questions en énigmes, les élèves découvrent de nombreuses œuvres de street art.
- Découverte et initiation aux différentes techniques des arts urbains.

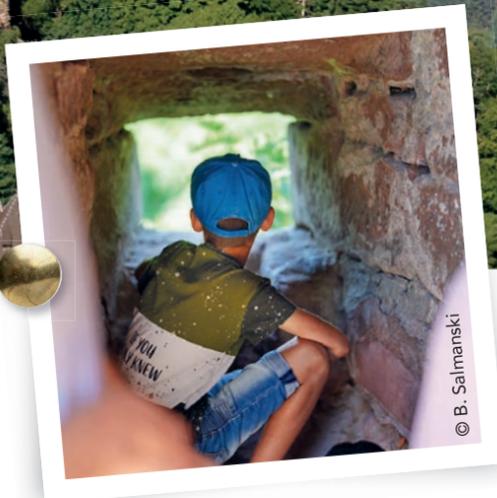
J3 FONDATION JÉRÔME SEYDOUX CINÉ-BALADE

- Visite découverte de l'exposition en cours (thème cinématographique) suivie d'un atelier autour des techniques du cinéma liées à l'histoire de Pathé.
- Ciné-balade : une visite de quartiers, illustrée par des photos, extraits de films ou de dessins animés.

J4 CROISIÈRE SUR LA SEINE

- Croisière commentée du « Vieux Paris » : au fil de l'eau, rencontre avec les monuments parisiens.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **400€ / élève**



Alsace

Seigneurs et chevaliers

Située au carrefour des routes européennes, l'Alsace a traversé des siècles de guerre et de paix.

Ses vestiges et monuments historiques en révèlent la puissance médiévale

tandis que d'autres éléments plus récents viennent enrichir son inestimable patrimoine.

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- **Découvrir Strasbourg, capitale alsacienne :**
 - Accompagnés par un guide, visiter la cathédrale de Strasbourg, joyau architectural.
 - Plonger dans son passé médiéval, au cours d'un circuit guidé : de la vieille ville aux constructions religieuses ou artistiques.
 - Participer à un jeu de piste et stimuler sa découverte de l'histoire de la ville par la recherche en équipe d'indices et d'empreintes.
 - Parcourir la petite France, ancien quartier de tanneurs, de meuniers et de pêcheurs, au fil de l'eau.
- **Retrouver l'histoire médiévale de Colmar** au gré d'un parcours historique interactif.
- **Visiter l'Ecomusée d'Alsace**, village musée reconstitué avec d'anciens bâtiments (maisons, fermes, ateliers), pour mieux connaître les modes de vie et traditions alsaciennes au début du XX^{ème} siècle.

- **Prendre part à un atelier**, pour acquérir savoir et savoir-faire : forge, charpente, sculpture sur bois, poterie.

PATRIMOINE RÉGIONAL

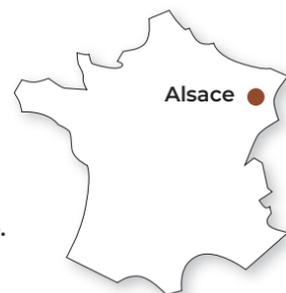
- **Visiter une fabrique de fromage alsacien ou une confiserie.**
- **Visiter le musée du train** à la Cité de l'automobile de Mulhouse.
- **Se rendre au cœur des mines d'argent de Sainte Marie**
- Découvrir le centre de réintroduction des cigognes et de la loutre.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Randonnée, spéléologie, tir à l'arc, canoë - kayak.**

HÉBERGEMENT

- **Centre situé en pleine nature dans une jolie vallée vosgienne.**



Planning - 5 jours

J1 VILLAGE MÉDIÉVAL DE KINTZHEIM

- Voyage aller.
- Visite historique de Kintzheim, depuis les ruelles séculaires jusqu'aux fortifications.
- Installation au centre d'accueil.

J2 CHÂTEAU HOHLANDBOURG ATELIER BLASONS

- Visite guidée du système défensif du château, avec muséographie.
- Atelier blasons. Règles de l'héraldique et confection d'un bouclier.

J3 ENTRAÎNEMENT D'UN CHEVALIER

- Initiation au tir à l'arc sur cibles, encadrée par un moniteur diplômé.
- Atelier musique, chants et danses : Arts et traditions populaires hérités du passé.

J4 SEIGNEURS ET COMBATS

- Ateliers de lutte médiévale pimentés d'humour : essayage d'armure. Initiation à la lutte : épée et bouclier, tir à l'arc médiéval.
- Spectacle de combat de chevaliers.

J5 ATELIERS DE LA SEIGNEURIE

- « Le patrimoine, c'est quoi ? » Les secrets de fabrication des châteaux, des maisons à pans de bois et colombages.
- « Les gestes du tailleur de pierre » : Initiation à la sculpture.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€ / élève**

Planning - 3 jours

J1 ATELIERS EN PAYS DE BARR

- Voyage aller.
- « Le patrimoine, c'est quoi ? » Les secrets de fabrication des châteaux, des maisons à pans de bois et colombages.
- « Sur le chantier des charpentiers ». Initiation à la fabrication de torchis.
- Installation au centre d'accueil.

J2 GUERRE ET CHEVALERIE

- Atelier armure + atelier technique de lutte (tir à l'arc, épée et bouclier).
- Spectacle de combat de chevaliers.
- Banquet médiéval en soirée.

J3 SEIGNEURS ET CHÂTEAUX

- Le château du Haut Koenigsbourg : visite théâtralisée.
- Spectacle de rapaces à la volerie des aigles.
- Voyage retour.

3 jours à partir de **279€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Verdun

terre de mémoire

Verdun est le symbole d'une bataille qui parle de toutes les autres.

Elle dit le courage et la volonté de tous les soldats. Sur ses chemins de mémoire, découvrez les dimensions historiques de la 1ère guerre mondiale.

BATAILLE DE VERDUN

- **Découvrir les champs de bataille de Verdun, véritable musée à ciel ouvert** : Les lieux historiques d'une bataille meurtrière qui commença le 21 février 1916, dura 300 jours, et devint le symbole même de la guerre de 14-18.
- **Déambuler dans les boyaux de ravitaillement**.
- **Visiter le fort de Douaumont ou de Vaux**, véritables forteresses stratégiques.
- **Découvrir l'ossuaire de Douaumont et son cimetière**, et assister à une projection rétrospective de la bataille.
- **Découvrir le village détruit de Fleury**, épicentre de la bataille de la Meuse et qui fut entièrement détruit par une pluie d'obus.
- **Au centre mondial de la paix**, effectuer une visite sur le thème « Que reste-t-il de la Grande Guerre ? ».
- **Découvrir la citadelle souterraine de Verdun** : Parcours en wagonnets dans les galeries de la citadelle.

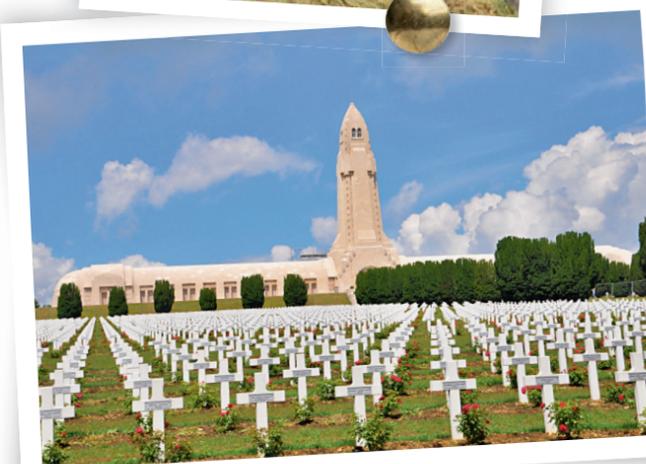
- **Découvrir la butte de Vauquois**, haut lieu de la guerre des mines.
- PATRIMOINE RÉGIONAL**
- **Découvrir la maison du miel et des abeilles** et s'initier à la fabrication d'une bougie.
 - **Visiter l'écomusée de Lorraine** : Découverte des maisons lorraines, lectures de paysages, ateliers sur les pratiques agricoles régionales.
 - **Découvrir l'histoire du château de Thillombois** au cours d'un spectacle interactif.
 - **Découvrir la vie d'un étang** (faune et flore). Observer les oiseaux limicoles et s'initier à la pêche.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Course d'orientation en vallée de la Meuse.**

HÉBERGEMENT

- **Centre situé au cœur du parc naturel régional de Lorraine.**



Planning - 4 jours

J1 BUTTE DE VAUQOIS CITADELLE SOUTERRAINE

- Voyage aller.
- Découvrir la butte de Vauquois, haut lieu de la guerre des mines.
- Parcours en wagonnets dans les galeries de la citadelle de Verdun.
- Installation au centre d'accueil.

J2 LA GRANDE GUERRE À VERDUN

- Circuit guidé à Verdun :
 - L'ouvrage de la Falouse où le temps s'est arrêté en 1916,
 - L'attaque du Fort de Vaux,
 - Le village détruit de Fleury,
 - L'ossuaire de Douaumont et une nécropole française.

J3 LA GRANDE GUERRE À ARGONNE

- Circuit guidé à Argonne :
 - La vie quotidienne des soldats,
 - Le Ravin du Génie, un camp reconstitué à l'arrière front,
 - Les objets des soldats à Romagne,
 - La plus grande nécropole américaine d'Europe.

J4 COURSE D'ORIENTATION

- Course d'orientation en vallée de la Meuse.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **359€** / élève

Planning - 2 jours

J1 BUTTE DE VAUQOIS CITADELLE SOUTERRAINE

- Voyage aller.
- Découvrir la butte de Vauquois, haut lieu de la guerre des mines.
- Parcours en wagonnets dans les galeries de la citadelle de Verdun.
- Installation au centre d'accueil.

J2 BATAILLE DE VERDUN

- Découverte des champs de bataille et du village détruit de Fleury.
- A Douaumont : Visite du fort, de l'ossuaire et du cimetière. Projection rétrospective de la bataille.
- Voyage retour.

2 jours à partir de **209€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



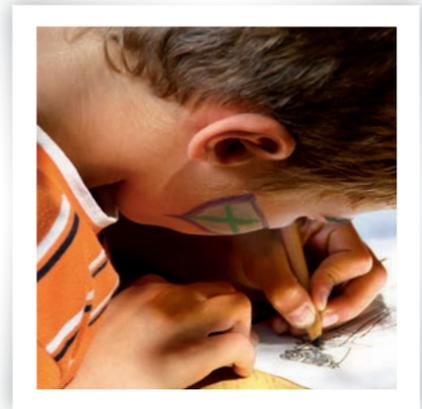
Classe *artistique*



Terre de légendes, de couleurs et de lumière,
chaque lieu peut inspirer si l'on y porte un certain regard.

La classe artistique invite à voir le monde autrement.

Guidés et initiés par des artistes passionnés,
les élèves s'emparent de mots, de gestes ou de pinceaux.



Scannez ce QR code avec votre smartphone
et retrouvez toutes nos classes artistiques





Théâtre et milieu marin

Côté cour : une approche du théâtre auprès de comédiens passionnés.

Côté jardin : une région riche et stimulante.

Et c'est sur scène que tout se joue, s'invente, se raconte...

ACTIVITÉS THÉÂTRE

Encadrés par un comédien professionnel, les élèves découvriront toutes les techniques du jeu d'acteur et de la mise en scène, afin de jouer leur pièce de théâtre en fin de séjour.

- **Découvrir le théâtre :**
 - Pratiquer des exercices corporels, vocaux et de mémoire.
 - Ressentir l'intelligence du texte, de l'espace et du jeu.
 - Développer l'expression des sentiments et des émotions.
- **Construire une pièce** à partir de la créativité, du vécu des enfants ou d'un support textuel.
- **S'initier au jeu improvisé** (du solo au groupe) autour de thèmes proposés.
- **Créer un spectacle collectif vivant**, prendre en charge un rôle, vivre le travail de répétitions jusqu'à la représentation finale.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- **Pêcher à pied dans les rochers** et classer les espèces, étudier la chaîne alimentaire sous-marine.
- **Naviguer dans le Golfe du Morbihan** et découvrir l'île aux Moines.
- **Découvrir la protection du milieu marin :** Présentation de l'importance du plancton.
- **Découvrir le fonctionnement d'un marais salant.**
- **Randonner sur la côte sauvage** et appréhender la protection de la dune et de son écosystème.
- **Visiter un chantier ostréicole.**
- **Observer les oiseaux** avec un guide naturaliste.

HÉBERGEMENTS

- **Centres situés en bord de mer**, proche de la dune ou des plages.



Finistère - 4 jours

J1 ATELIER THÉÂTRE

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Atelier théâtre : Échauffements corporels ludiques permettant une stimulation de l'imaginaire et une prise de conscience corporelle.

J2 PÊCHE À PIED - ATELIER THÉÂTRE

- Pêche à pied : Découverte de la faune et la flore de l'estran.
- Atelier théâtre : Phase de mise en scène à partir d'un texte adapté et d'improvisations.

J3 JEUX BRETONS - ATELIER THÉÂTRE

- Découverte et pratique d'anciens jeux bretons : le patigo, les palets sur planche, les boules bretonnes...
- Atelier théâtre : Préparation du spectacle.

J4 SPECTACLE

- Atelier théâtre : Préparation du spectacle et représentation.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **349€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Morbihan - 5 jours

J1 ATELIER THÉÂTRE

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Atelier théâtre : Échauffements corporels ludiques permettant une stimulation de l'imaginaire et une prise de conscience corporelle.

J2 CHÂTEAU DE SUSCINIO ATELIER THÉÂTRE

- Visite du château de Suscinio.
- Atelier théâtre : Phase de mise en scène à partir d'un texte adapté et d'improvisations.

J3 ORNITHOLOGIE ATELIER THÉÂTRE

- Observer les oiseaux avec un guide naturaliste.
- Atelier théâtre : Suite de la mise en scène avec réécriture des répliques par les enfants.

J4 OSTRÉICULTURE ATELIER THÉÂTRE

- Visiter un chantier ostréicole et comprendre l'élevage de l'huître.
- Atelier théâtre : Préparation du spectacle.

J5 SPECTACLE

- Atelier théâtre : Préparation du spectacle et représentation.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**



Création et écriture

Prenez une bonne dose d'imagination, des idées fraîches,

saupoudrez de mots et de couleurs. Remuez délicatement et laissez reposer ou mijoter...

La recette de création et d'écriture est une savoureuse expérience, à la portée de chacun !

CARNET DE VOYAGE :

Apprentissage du regard à travers les paysages rencontrés. Puis, par une approche artistique, expression de ce que chacun a vécu et ressenti lors des découvertes de la région. **Constitution d'un carnet individuel mêlant croquis, aquarelles et poésies.** Initiation aux techniques plastiques menée par une plasticienne.

CRÉATION D'UN LIVRE :

Comment naît un livre ? Quel sont les chemins des histoires ? Qui les invente et les écrit ? **Un passionnant travail créatif collectif (oral et écrit) mène à la réalisation d'un vrai livre.** Textes et illustrations sont guidés pas à pas par une autrice et éditrice d'ouvrages jeunesse.

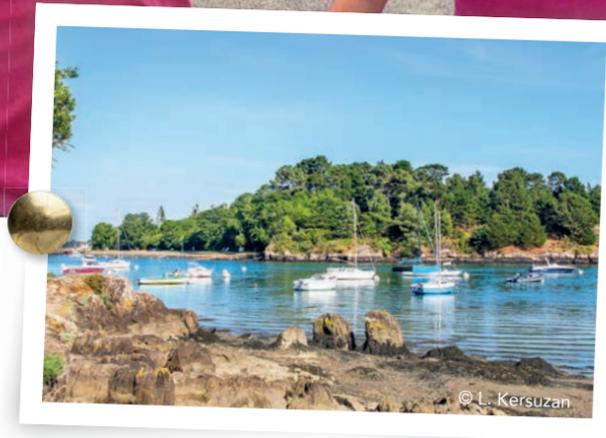
ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Participer à un atelier artistique en bord de mer : réalisation de croquis et rédaction de Haïkus avec une artiste peintre, dessin à l'aquarelle et autres techniques.

- **Découvrir la cité médiévale de Vannes :** Réalisation de croquis des ruelles et des maisons à colombages.
- **Approche du milieu marin :** atelier laisse de mer et land'art, découverte de l'écologie de la dune, pêche à pied dans les rochers.
- **Ateliers scientifiques avec un médiateur** pour appréhender le micro plancton, le phénomène des marées, l'énergie du vent (fabrication d'éoliennes ou de cerfs-volants).
- **Les hommes et la mer :** découvrir un port de pêche, visiter un chantier ostréicole.
- **Randonner sur la côte sauvage** pour approcher sa biodiversité.
- **Journée sur l'Île-aux-Moines :** promenade en bateau et découverte pédestre de l'île.

HÉBERGEMENTS

- Centres situés en bord de mer, proche de la dune ou des plages.



Carnet de voyage - 5 jours

J1 VANNES

- Voyage aller.
- Atelier « carnets de voyage » dans la ville médiévale de Vannes : réalisation de croquis des rues et maisons à pan de bois.
- Installation au centre d'accueil.

J2 LAND'ART - AQUARELLE

- Land'art sur la plage : découverte du lieu et création sur place avec les éléments de la laisse de mer.
- Apprentissage des techniques de l'aquarelle en bord de mer.

J3 L'ÎLE AUX MOINES

- Promenade contée sur les traces des korrigans.
- Atelier « carnets de voyage » sur l'île aux Moines : réalisation de dessins au crayon gras.

J4 DUNE - HAÏKUS

- Sortie découverte sur la dune et sensibilisation à la fragilité de son écosystème.
- Initiation à la réalisation d'haïkus, ces petits poèmes japonais inspirés de ce que chacun observe et ressent de son environnement (bruits, couleurs, événements...)

J5 AIR ET VENT

- Expériences ludiques et interactives pour approcher les mouvements de l'air, la force du vent. Fabrication de petites éoliennes.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **459€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Création d'un livre - 5 jours

J1 BALADE CONTÉE

- Voyage aller et installation au centre d'accueil
- Balade contée : au rythme du paysage et des pas, récit de légendes bretonnes, peuplées d'inoubliables personnages (korrigans, pirates, créatures marines...).

J2 CRÉATION LIVRE - JEUX BRETONS

- Le parcours du livre, la Bretagne et ses patrimoines. Canevas de l'histoire, recherche documentaire dans un fond constitué par l'intervenante (livres, illustrations...).
- Initiation aux jeux traditionnels bretons.

J3 CRÉATION LIVRE MARAIS SALANTS

- En 1/2 groupes, travail oral pour imaginer et créer les deux parties du récit. Mise en commun puis approfondissement du second jet de l'histoire.
- Visite des marais salants pour appréhender son fonctionnement, connaître le métier de paludier, la faune et la flore.



J4 CRÉATION LIVRE ÉTUDE DU PLANCTON

- Relecture du travail de la veille, pour l'améliorer, en 1/2 groupes. Préparation du travail d'illustration : contraintes, mise en cohérence (personnages, lieux, temps, actions).
- Étude du plancton. Découverte de la vie des principales espèces de phyto et de micro plancton : constitution de lames et observations au microscope.

J5 CRÉATION LIVRE

- Illustration et dernières touches à l'écriture de l'histoire.
- Temps commun de bilan du projet, lecture partagée.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **459€ / élève**



Les arts du cirque

Une piste, des artistes, des numéros : sous le chapiteau, se construit un formidable travail d'expression artistique.

Demandez le programme !



CIRQU'AU GALOP : cirque + équitation

Le cirque : activité encadrée par une Cie de cirque agréée (sous chapiteau chauffé)

- S'initier à différentes disciplines circassiennes selon une programmation définie : acrobaties et portés acrobatiques, équilibre sur objet, voltige de cirque, jonglage, détournement d'objets et jeu d'acteur.
- Apprendre à confectionner un petit matériel de cirque type balles de jonglage.
- Préparer et présenter un spectacle devant un public (parents, classes).

L'équitation : initiation dirigée par une monitrice diplômée (en centre équestre)

- Découvrir les installations.
- Approcher les poneys, participer aux soins (nourrissage, pansage).
- Pratiquer l'équitation (monte et voltige) : s'équilibrer, se propulser, se diriger.
- Partir en promenade dans les alentours (classe répartie en binômes).

Le dernier jour du séjour, possibilité de présentation d'un spectacle de cirque-équestre créé par les enfants, devant les parents : en soirée, sous chapiteau (nous consulter).

CIRQUE ET ENVIRONNEMENT :

Des activités de découverte de la nature complètent le programme cirque

- Visiter une ferme pédagogique : découvrir son quotidien et prendre soin des animaux.
- Apprendre à confectionner des recettes santé : cuisine bien-être, de saison.
- Mieux connaître les abeilles : Découvrir l'univers de la ruche. Visite et atelier bougie avec l'apicultrice.
- Partir randonner en forêt pour repérer, observer et apprendre à préserver la faune et la flore. Créer une œuvre éphémère en Land'art.
- Se glisser dans la peau d'ornithologue et étudier la vie des oiseaux : approche sensorielle et scientifique.
- Devenir incollable sur les insectes : les reconnaître, les classer et les protéger. Fabrication de refuges.



HÉBERGEMENT

- Dans un château rénové avec un bel espace extérieur clos.

Cirqu'au galop - 5 jours

J1 CIRQUE - CENTRE ÉQUESTRE

- Voyage aller.
- Rencontre avec les intervenants et présentation du programme. Exploration du matériel mis en place : boule, trapèze, fil, diabolos...
- Découverte du centre équestre.
- Installation au centre d'accueil

J2 CIRQUE - ÉQUITATION

- Poursuite des apprentissages, en roulement sur différents ateliers (jonglage, acrobatie et clown).
- Participation en alternance aux ateliers voltige, monte, soins aux poneys.



J3 CIRQUE - NATURE

- Suite de l'initiation avec choix d'une activité en particulier. Entraînement et répétition de geste techniques.
- Visite d'un site du patrimoine ou sortie découverte de l'environnement (ateliers à la ferme, découverte des petites bêtes...)

J4 CIRQUE - ÉQUITATION

- Suite des apprentissages et construction de numéros en petits groupes. Présentation des numéros aux autres élèves.
- Suite des ateliers pour approfondir les compétences travaillées.

J5 ÉQUITATION - CIRQUE

- Suite de l'initiation à la monte et répétition du numéro de voltige.
- Dernières répétitions, maquillage, et préparation des costumes.
- Répétition générale en fin d'après-midi et spectacle de la jeune Cie Cirqu'au galop.
- Voyage retour.

5 jours à partir de 429€ / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Cirque et environnement - 5 J

J1 CIRQUE - FORÊT

- Voyage aller.
- Rencontre avec les intervenants et présentation du programme. Exploration du matériel mis en place : boule, trapèze, fil, diabolos...
- Atelier en forêt (oiseaux - faune - flore)
- Installation au centre d'accueil

J2 CIRQUE - VIE À LA FERME

- Poursuite des apprentissages, en roulement sur différents ateliers (jonglage, acrobatie et clown).
- Découverte participative d'une ferme pédagogique avec nettoyage des enclos, nourrissage des animaux. Atelier des cinq sens.

J3 CIRQUE - PETITES BÊTES

- Suite de l'initiation avec choix d'une activité en particulier. Entraînement et répétition de geste techniques.
- Atelier découverte des insectes aux côtés d'un animateur nature et fabrication de petits refuges.

J4 CIRQUE - ABEILLES

- Suite des apprentissages et construction de numéros en petits groupes. Présentation des numéros aux autres élèves.
- Rencontre avec une apicultrice : visite commentée du rucher, dégustation et atelier confection d'une bougie à la cire.



J5 CENTRE ÉQUESTRE - CIRQUE

- Visite découverte d'un centre équestre et soins aux poneys.
- Dernières répétitions, maquillage, et préparation des costumes.
- Répétition générale en fin d'après-midi et spectacle.
- Voyage retour.

5 jours à partir de 429€ / élève



Sur les traces de Gauguin

Reflets d'eau ou de ciel, vagues de couleurs sur la palette du vent...

Aquarelle de rouge, jaune, bleu, vert, le paysage est à réinventer,

au bout d'un crayon ou d'un pinceau !



ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Encadrés par un artiste peintre, nous allons suivre le parcours de Gauguin en Bretagne à travers la découverte de sites et la pratique artistique.

- Découvrir le musée de l'école des peintres de Pont-Aven et s'initier au dessin au crayon gras sur les bords de l'Aven.
- Peindre à l'aquarelle les falaises du Pouldu, lieu d'inspiration de Gauguin.
- Découvrir la maison Marie Henry au Pouldu (décorée par Gauguin et ses amis).
- S'initier à l'acrylique en bord de mer, travailler sur la lumière et les reflets dans les paysages marins.
- Réaliser un carnet d'esquisses.
- Pratiquer la gravure en taille douce et réaliser des œuvres.
- Découvrir le chemin des peintres le long de la côte du Pouldu.

ACTIVITÉS MILIEU MARIN

- Pêcher à pied dans les rochers et classifier les espèces, étudier la chaîne alimentaire.
- Visiter un chantier ostréicole et comprendre l'élevage de l'huître.
- Découvrir le fonctionnement d'un marais salant.
- Randonner sur la côte sauvage et appréhender la protection de la dune.
- Naviguer dans le Golfe du Morbihan et découvrir l'Île aux Moines.
- Observer les oiseaux en bord de mer.

PATRIMOINE HISTORIQUE

- Découvrir le Moyen-Âge en visitant Vannes ou Quimper.

HÉBERGEMENTS

- Centres situés en bord de mer, proche des plages.



Planning - 4 jours

J1 ARTS PLASTIQUES

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Atelier en bord de mer : Découverte du style Gauguin et premiers apprentissages.

J2 JOURNÉE À PONT AVEN SUR LES TRACES DE GAUGUIN

- Visite du musée des peintres de l'école de Pont-Aven.
- Atelier de travail artistique au crayon gras sur les bords de l'Aven.

J3 AQUARELLE - PÊCHE À PIED

- Apprentissage des techniques de l'aquarelle en bord de mer. Réalisation d'œuvres individuelles.
- Pêche à pied : Observation, compréhension de la vie sur l'estran sableux et rocheux.

J4 VANNES ARTISTIQUE

- Promenade artistique dans la cité médiévale de Vannes : Découverte de la vieille ville, des remparts et des fortifications. Atelier dessin sur les maisons à pan de bois.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **359€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 ARTS PLASTIQUES

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Atelier en bord de mer : Découverte du style Gauguin et premiers apprentissages.

J2 JOURNÉE À PONT AVEN SUR LES TRACES DE GAUGUIN

- Visite du musée des peintres de l'école de Pont-Aven.
- Atelier de travail artistique au crayon gras sur les bords de l'Aven.

J3 AQUARELLE - PÊCHE À PIED

- Apprentissage des techniques de l'aquarelle en bord de mer. Réalisation d'œuvres individuelles.
- Pêche à pied : Observation, compréhension de la vie sur l'estran sableux et rocheux.

J4 JOURNÉE AU POULDU SUR LES TRACES DE GAUGUIN

- Visite de la Maison-Musée Marie Henry au Pouldu, décorée par Gauguin et ses amis.
- Promenade artistique sur le chemin des peintres, le long de la côte du Pouldu.

J5 VANNES ARTISTIQUE

- Promenade artistique dans la cité médiévale de Vannes : Découverte de la vieille ville, des remparts et des fortifications. Atelier dessin sur les maisons à pan de bois.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€ / élève**



Contes et légendes

Écrivains en herbe, aventuriers sans peur... Suivez les pas d'un enchanteur, sur les traces de chevaliers, korrigans et autres créatures fantastiques...

BRETAGNE " TERRE DE LÉGENDES "

- **Découvrir une terre de légendes :** Côte sauvage, marais, landes, rochers, grottes, criques, îles...
- **Effectuer une traversée en bateau vers une île du golfe du Morbihan :** île d'Arz ou île aux Moines.
- **Visiter un tumulus sur l'île de Gavrinis,** immense dolmen enfoui sous terre dont les inscriptions restent mystérieuses.
- **Découvrir les vestiges du château de Suscinio,** résidence d'Anne de Bretagne.
- **Plonger dans les légendes de la forêt de Brocéliande** au cours d'une balade contée, sur les traces de Merlin et la fée Viviane.
- **Visiter le site de Carnac** et les alignements de Kermario, du Menec.
- **Parcourir la ville médiévale de Vannes :** découverte de la vieille ville, des remparts et des fortifications.

ACTIVITÉS CONTES

- **Découvrir les contes de Bretagne et d'ailleurs :** évocation des croyances ancestrales et de la magie de certains lieux.
- **Soirée cinéma** avec projection de films inspirés des légendes celtiques.
- **Création littéraire avec l'écrivain :** réécrire un conte. Écriture collective (par petits groupes) des différents épisodes.
- **Découvrir et créer des haïkus.**
- **Réaliser des illustrations graphiques :** croquis de paysages bretons.
- **En fonction du projet, création d'un recueil** mettant en page le conte écrit par les enfants.

HÉBERGEMENTS

- **Centres situés en bord de mer,** proche de la dune ou des plages.



Finistère - 4 jours

J1 JEU DE PISTE À CONCARNEAU

- Voyage aller.
- Découverte ludique de Concarneau. Le jeu de piste commence par une histoire inspirée du lieu, de ses habitants et des légendes bretonnes.
- Installation au centre d'accueil.

J2 FORÊT DE BROCÉLIANDE

- Départ pour une journée de balade contée à la découverte des légendes de Brocéliande, sur les traces de Merlin et la fée Viviane.

J3 RANDONNÉE CONTÉE - DANSES

- Randonnée contée sur les sentiers de la côte sauvage de Cornouaille.
- A travers un conte traditionnel, les élèves sont initiés aux danses, aux traditions orales et découvrent le patrimoine breton de façon ludique.

J4 VILLAGE DE POUL-FÉTAN

- Découverte d'un village breton aux toits de chaume où l'on vit encore en 1850. Les habitants en costumes invitent à perpétuer des gestes ancestraux : fabrication du beurre, du pain, tressage de corde...
- Voyage retour.

4 jours à partir de **349€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Morbihan - 5 jours

J1 VANNES - CITÉ MÉDIÉVALE

- Voyage aller.
- Visite guidée de la cité médiévale de Vannes : Découverte de la vieille ville, des remparts et des fortifications...
- Installation au centre d'accueil.

J2 L'ÎLE AUX MOINES

- Balade artistique sur des sentiers de l'île aux Moines. Initiation au dessin de paysage sur un petit carnet de croquis.

J3 CARNAC - ATELIER ÉCRITURE

- Promenade contée retraçant les légendes des mégalithes de Carnac.
- Atelier d'écriture d'Haïku en bord de mer.

J4 CHEVALIERS ET DAMES D'UN JOUR

- Balade contée en forêt de Brocéliande : une immersion théâtralisée qui permet à chaque élève d'incarner un personnage légendaire. Épreuves et défis ponctuent le parcours.

J5 LAND'ART

- Land'art sur la plage : découverte du lieu et création sur place avec les éléments de la laisse de mer.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€ / élève**



Scènes de théâtre

Sur les pas des grands auteurs, Molière ou La Fontaine,

les comédiens en herbe travaillent l'art de la farce,

un genre théâtral hautement divertissant où corps et voix s'expriment à cœur joie.

ACTIVITÉS THÉÂTRE

Encadrés par 2 comédiens professionnels, les élèves découvriront toutes les techniques du jeu d'acteur et de la mise en scène, afin de jouer leur pièce de théâtre en fin de séjour.

- Découvrir le théâtre de Molière, les fables de La Fontaine à travers la farce et la comédie.
- Pratiquer des exercices corporels, vocaux et de mémoire.
- S'initier au jeu improvisé autour de thèmes proposés.
- Ressentir l'intelligence du texte, de l'espace et du jeu.
- Développer l'expression des sentiments et des émotions.
- Construire une pièce à partir de la créativité, du vécu des enfants ou d'un support textuel.
- Créer un spectacle collectif vivant sur les textes des auteurs choisis, prendre en charge un rôle, vivre le travail des répétitions jusqu'à la représentation finale.

DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE

- Visiter le château de Fontainebleau sur les pas de Molière.
- S'initier à l'escrime artistique : tenue, codes de conduite et bottes secrètes invitent à découvrir l'esprit d'un siècle.
- Visiter le château médiéval de Blandy les Tours : découvrir le mode de vie d'un seigneur (famille, cour, confort de vie).
- Découvrir la ville médiévale de Provins et le spectacle des rapaces.
- Découvrir les fêtes et les jeux au Moyen-Âge.
- Peindre la nature au musée de l'école des peintres de Barbizon.
- Jeu de piste en forêt : chercher traces et indices laissés par les animaux.
- Rencontrer un apiculteur : découvrir le monde des abeilles et des techniques apicoles.

HÉBERGEMENT

- Dans un château rénové avec un bel espace extérieur clos.



La Fontaine - 4 jours

J1 MUSÉE JEAN DE LA FONTAINE

- Voyage aller.
- Visite guidée du musée Jean de La Fontaine : « Au temps où les animaux parlaient », suivie d'un atelier (au musée) ou d'un parcours guidé dans la ville natale de l'écrivain.
- Installation au centre d'accueil.

J2 THÉÂTRE - SORTIE EN FORÊT

- Rencontre avec les comédiens, jeux d'échauffement et travail d'expression corporelle. Introduction au genre théâtral de la farce : situations et intrigues, jeu d'acteur.
- La faune du massif forestier de fontainebleau. Recherche de traces, écoute des bruits, observation des reptiles et des petites bêtes du sol.



J3 THÉÂTRE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

- Présentation des personnages/ animaux : leurs caractères et leurs relations. Travail sur les intentions puis construction de saynètes et élaboration du canevas.
- Visite contée au château de Fontainebleau : le bestiaire royal. A la recherche des animaux réels ou fantastiques qui se nichent dans les décors du château.

J4 JOURNÉE THÉÂTRE

- Répétitions des scènes : enchaînements des situations, rôles, mise en scène et filage.
- Représentation devant les parents.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **359€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Molière - 5 jours

J1 MUSÉE JEAN DE LA FONTAINE

- Voyage aller.
- Visite guidée du musée Jean de La Fontaine : « Au temps où les animaux parlaient », suivie d'un atelier (au musée) ou d'un parcours guidé dans la ville natale de l'écrivain.
- Installation au centre d'accueil.

J2 THÉÂTRE - PROVINS

- Expression orale : diction, intonation et expression corporelle : organisation spatiale.
- Visite guidée de la cité médiévale de Provins.

J3 THÉÂTRE MOLIÈRE À FONTAINEBLEAU

- Travail et création d'un spectacle sur les textes de Molière.
- Visite thématique du château de Fontainebleau : Molière fait redécouvrir aux élèves les plus belles pépites de son répertoire.

J4 ACTIVITÉ THÉÂTRE INITIATION À L'ESCRIME

- Mise en scène de plusieurs farces de Molière.
- Initiation à l'escrime artistique : tenue, codes de conduite et bottes secrètes.

J5 ACTIVITÉ THÉÂTRE RÉPÉTITION DU SPECTACLE

- Finalisation de la mise en scène de la pièce avec répétitions.
- Représentation devant les parents.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€** / élève



Cinéma

silence, on tourne!



Réaliser un reportage, un court métrage, un documentaire...

Une approche active du 7ème art avec l'écriture d'un scénario, des prises de vues, de son, et un montage final. Silence, on tourne !

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Le cinéma, comment ça marche ?

Comprendre comment on réalise un film :

- **Évoquer les étapes de la réalisation** et les métiers du cinéma.
- Découvrir et analyser des œuvres cinématographiques.
- **S'ouvrir au langage de l'image**, ses intentions et son étroite relation au son.
- Explorer l'outil cinéma qu'est la caméra vidéo.

Acquérir connaissances et savoir-faire, puis les mettre en pratique :

- **Discuter et échanger autour de la création du scénario.**
- **Affiner la perception de son environnement** afin d'utiliser les ressources du lieu de séjour.
- **Expérimenter le cadrage**, le flou, le caché, l'espace sonore lors des prises de vues.

- **Approcher le jeu d'acteur et la mise en scène**, mettre en valeur ses capacités d'expressions personnelles.
- **Finaliser un projet de film** en découvrant les possibilités offertes par le montage et le mixage.

L'objectif de cet atelier est de s'initier à la **production cinématographique**, concrétisée par la réalisation progressive des différentes étapes de la création et de la fabrication d'un film (à l'aide d'équipements vidéos, sonores ainsi que d'un logiciel de montage).

Cet atelier a aussi pour but de faire découvrir l'ensemble des métiers mis en jeu pour la création d'un film.

HÉBERGEMENT

- **Centre situé au cœur du Val de Loire.**



100% cinéma - 5 jours

J1 STORY BOARD

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Présentation des métiers du cinéma et premier story board.

J2 SCÉNARIO ET SCRIPT EXPRESSION CORPORELLE

- Découverte de la construction d'une histoire et du découpage des scènes.
- Atelier : Comment exprimer des sentiments différents face à la caméra ?

J3 TOURNAGE D'UN FILM

- Découverte du maniement des caméras professionnelles. Les élèves occupent successivement différents postes lors du tournage, afin de découvrir tous les aspects d'un tournage.

J4 MONTAGE - EFFETS SPÉCIAUX

- Atelier montage et découverte de tous les éléments d'une régie audiovisuelle numérique.
- Découverte des effets spéciaux : Bruitage, doublage, post-synchronisation...

J5 GÉNÉRIQUE

- Création du générique et finalisation du film.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **429€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Cinéma / patrimoine - 5 jours

J1 CHÂTEAU DE LOCHES

- Voyage aller.
- Visite du château médiéval de Loches et premières prises de vue dans Loches en présence de l'intervenant cinéma.
- Installation au centre d'accueil.

J2 SCÉNARIO ET SCRIPT TOURNAGE D'UN FILM

- Construction d'une histoire et du découpage des scènes.
- Découverte du maniement des caméras professionnelles. Les élèves occupent successivement différents postes lors du tournage, afin de découvrir tous les aspects d'un tournage.

J3 EXPRESSION CORPORELLE CHÂTEAU DE BLOIS

- Atelier : Comment exprimer des sentiments différents face à la caméra ?
- Visite pédagogique «Crime à la cour» au Château de Blois.

J4 TOURNAGE D'UN FILM MONTAGE

- Suite du tournage du film. Découverte des différentes règles qui régissent la prise de vue.
- Atelier montage et découverte de tous les éléments d'une régie audiovisuelle numérique.

J5 ZOO DE BEAUVAL

- Découverte du parc animalier, classé parmi les 10 plus beaux du monde.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **427€ / élève**



Sur les traces de Van Gogh

D'un Van Gogh enflammé, embrasant ses toiles,
à un Cézanne intense, illuminant les paysages de son enfance,

la Provence et ses peintres sont à découvrir les yeux grands ouverts !



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

La pratique artistique est au cœur de ce séjour où les situations d'expressions proposées conduiront les élèves vers des rencontres, des savoir-faire et des techniques très variés.

Appelés à découvrir les paysages qui les entourent, à s'imprégner des couleurs, des lignes, des mouvements qui s'en dégagent, les élèves essayeront ensuite d'en exprimer la réalité. Investis dans la pratique artistique, ils seront d'autant plus curieux de découvrir les paysages qui ont inspiré Van Gogh...

- Atelier peinture en intérieur et extérieur.
- Apprendre à fabriquer un papier d'art à l'ancienne.
- Apprentissage de différentes techniques d'expression : pastel, crayon gras, aquarelle...
- Circuit guidé sur les pas de Van Gogh en Arles : Découvrir les lieux qui l'ont inspiré lors de son séjour à Arles (jardins des Lices, place du Forum, amphithéâtre, pont de Trinquetaille...)

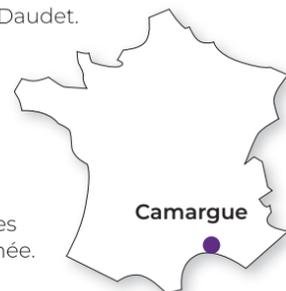
- Participer à un atelier dans les lieux qui ont inspiré Van Gogh ou Cézanne : Arles, Vauvenargues, Aix et la montagne Sainte Victoire, Fontaine de Vaucluse.
- Peindre en garrigue sur le sentier des collines.

PATRIMOINE RÉGIONAL

- Visite du parc ornithologique du Pont de Gau en compagnie d'un guide naturaliste.
- Remonter le petit Rhône en bateau et découvrir la richesse de son delta (flamants, taureaux, chevaux...)
- Découvrir le moulin d'Alphonse Daudet.
- Visiter la cathédrale d'images aux Baux de Provence.
- Visiter le moulin à papier de Fontaine de Vaucluse.

HÉBERGEMENTS

- Centre au pied de collines boisées ou centre en bord de méditerranée.



Planning - 4 jours

J1 VAN GOGH EN ARLES ATELIER PEINTURE

- Voyage aller.
- Découverte des lieux qui ont inspiré Van Gogh lors de son séjour à Arles.
- Atelier arts plastiques encadré par un artiste peintre.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ATELIER ENCRE DE CHINE SITE D'AMBRUSSUM

- Dessin à la manière de Van Gogh : Travail à l'encre de chine et roseaux de Camargue.
- Visite guidée afin de découvrir le site archéologique d'Ambrussum.

J3 SAINT RÉMY DE PROVENCE ET VAN GOGH

- Parcours guidé : Découverte du cloître de St Paul de Mausolle et de la chambre de Van Gogh.
- Peinture en garrigue sur le sentier des collines.

J4 CATHÉDRALE D'IMAGES BAUX DE PROVENCE

- Au cœur des Alpilles, découverte des monumentales Carrières de Lumières qui accueillent l'exposition "Van Gogh, la nuit étoilée".
- Voyage retour.

4 jours à partir de **352€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 VAN GOGH EN ARLES ATELIER PEINTURE

- Voyage aller.
- Découverte des lieux qui ont inspiré Van Gogh lors de son séjour à Arles.
- Atelier arts plastiques encadré par un artiste peintre.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ATELIER ENCRE DE CHINE SITE D'AMBRUSSUM

- Dessin à la manière de Van Gogh Travail à l'encre de chine et roseaux de Camargue.
- Visite guidée afin de découvrir le site archéologique d'Ambrussum.

J3 JOURNÉE EN CAMARGUE

- Découverte d'une manade de taureaux et démonstration de courses camarguaises.
- Découverte en bateau du Delta du Rhône et découverte de sa faune typique de Camargue.

J4 SAINT RÉMY DE PROVENCE ET VAN GOGH

- Parcours guidé : Découverte du cloître de St Paul de Mauzolle et de la chambre de Van Gogh.
- Peinture en garrigue sur le sentier des collines.

J5 CATHÉDRALE D'IMAGES BAUX DE PROVENCE

- Au cœur des Alpilles, découverte des monumentales Carrières de Lumières qui présentent des expositions digitales, immersives et contemporaines.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **423€ / élève**



Bande dessinée

Apprendre à décrypter le message des images,

en saisissant l'intérêt dans la communication, développer son esprit critique et sa créativité...

Un beau parcours initiatique dans l'univers de la BD !

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir l'histoire de la bande dessinée.
- Découvrir le métier d'auteur, dessinateur et illustrateur (témoignage d'un professionnel).
- Apprendre les techniques de création d'une BD : dessins, perspectives, personnages...
- Créer son environnement : décor, atmosphère...
- Élaborer des scénarios, des situations, des gags...
- Donner à chaque élève les outils nécessaires pour apprendre à regarder et à analyser une image.
- Éveiller la sensibilité et l'imaginaire.
- Favoriser l'esprit critique, entre l'imaginaire et la réalité de l'image.
- Réaliser une production commune.

Le tout est mené sous forme ludique et interactive, en collaboration avec l'auteur de bande dessinée.

Chaque élève, chaque classe, repart avec ses planches réalisées pendant le séjour.

DÉCOUVERTE DE LA RÉGION

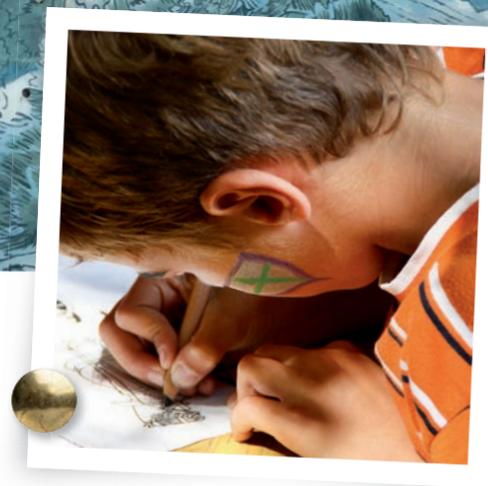
- **Journée à Angoulême** : Visite guidée de la cité internationale de la bande dessinée pour découvrir les murs peints de la ville : une bulle de créativité s'est posée sur les murs de la cité...
- Visiter la médiathèque du père Castor.
- Découvrir Uzerche et son abbaye : Rallye historique dans la ville médiévale.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- Pêche à la ligne en étang, cerf volant (fabrication et initiation à l'envol), tir à l'arc, course orientation, canoë-kayak ou VTT.

HÉBERGEMENTS

- Centres situés dans le Val de Loire ou en Dordogne.



Dordogne - 4 jours

J1 HISTORIQUE DE LA BD

- Voyage aller.
- Installation au centre d'accueil.
- Présentation de l'histoire de la bande dessinée.

J2 ATELIER BD - TIR À L'ARC

- Atelier BD : Apprentissage du croquis, de l'ébauche, du crayonné de la création d'un personnage.
- Initiation au tir à l'arc : se concentrer afin d'atteindre l'objectif recherché.

J3 ATELIER BD INITIATION AU CANOË

- Atelier BD : Élaboration de scénarios, de situations, de gags et réalisation d'un flip-book ou d'un jeu de mémoire.
- Initiation au canoë.

J4 ANGOULÊME

- Visite guidée de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image.
- Parcours guidé dans la ville à la découverte des murs peints d'Angoulême.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **354€ / élève**

Val de Loire - 5 jours

J1 DÉCOUVERTE DE BLOIS EN DESSIN

- Voyage aller.
- Atelier carnet de voyage : Au fil de déambulations dans la ville de Blois, chaque élève illustre son carnet. Ce voyage vers quatre lieux emblématiques de la ville permettra d'aborder différentes techniques de dessin.
- Installation au centre d'accueil.

J2 ATELIER BD TINTIN À MOULINSART

- Présentation de l'histoire de la bande dessinée.
- Atelier BD : Apprentissage du croquis, de l'ébauche, du crayonné de la création d'un personnage.
- Visite du château de Cheverny et de l'exposition Tintin à Moulinart.
- Atelier BD dans le parc du château.



J3 ATELIER BD LOIRE ARTISTIQUE

- Atelier BD : Création d'un environnement (décor, atmosphère).
- Fabrication de peinture végétale à base de plantes récoltées sur les bords de Loire et atelier peinture sur toile à ciel ouvert.

J4 ATELIER BD - LA BOULE DE FORT

- Atelier BD : Élaboration de scénarios, de situations, de gags et réalisation d'un flip-book ou jeu de mémoire.
- Visite guidée interactive du musée historique de la boule de fort, un jeu patrimonial ligérien.

J5 ATELIER BD

- Finalisation du projet BD.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **434€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Classe *sans frontière*

Comme tout voyageur rempli d'une insatiable curiosité,

**l'élève qui part à la rencontre d'autres cultures
et d'autres civilisations s'enrichit de mille histoires.**

Les trésors sur sa route font partie d'inestimables patrimoines
qu'il est invité à parcourir, comprendre et apprécier.



Scannez ce QR code avec votre smartphone
et retrouvez toutes nos classes sans frontière





Immersion linguistique

Pratique de la langue et découverte de la culture anglaise, au quotidien,

lors d'un séjour résolument british. Sports, cuisine, visites, conversation : what else ?!

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Séjour encadré par des intervenants de langue anglaise. L'objectif est de développer l'apprentissage de l'oral au travers d'activités ludiques.

- **Premières expériences linguistiques** et apprentissage du langage de la vie quotidienne à l'arrivée des enfants, pendant l'installation au centre.
- **Atelier de cuisine anglaise** : réalisation de muffins, cupcakes, pudding ou de la fameuse jelly... Travailler le vocabulaire culinaire et les unités de mesure.
- **Découverte de la monnaie anglaise**, avec la mise en scène d'un véritable marché. Chaque élève se familiarise avec les «pounds and pence» et le vocabulaire afin d'acheter ou vendre un produit sur le marché créé.
- **Initiation au cricket** : Comprendre et utiliser un vocabulaire anglais spécifique à l'activité, en découvrant la pratique, l'histoire et les règles du cricket.
- **Visite en franco-anglais** : Port en Bessin, St Malo, circuit des plages du débarquement.

- **Chasse au trésor en anglais** : Le jeu collectif permet aux enfants une révision ludique de tout ce qui a été vu depuis le début du séjour.
- **Création d'un journal de bord** agrémenté des comptes rendus d'activités, du vocabulaire acquis pendant le séjour et des recettes de cuisine anglaise.
- **Journée d'excursion sur l'île de Jersey, pour découvrir la culture anglo-saxonne.**
 - Visite ludique de St Hélier petit port britannique.
 - Déjeuner dans un «fish & chips» typique.
 - Jeu de piste et rencontre en petits groupes avec les habitants et les commerçants.
- **Veillée chansons anglaises ou contes anglais.**

ACTIVITÉS SPORTIVES

- **Cricket, rugby, char à voile.**

HÉBERGEMENTS

- **Centres situés près de St Malo ou du Mont St Michel.**



Jersey - 4 jours

J1 IMMERSION

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Rencontre avec les intervenants.
- Découverte de la vie quotidienne en anglais.

J2 ATELIER CUISINE INITIATION AU CRICKET

- Atelier cuisine anglaise : réalisation de muffins.
- Initiation au cricket.
- Soirée contes anglais.

J3 JOURNÉE À JERSEY

- Découverte ludique de St Hélier petit port britannique.
- Déjeuner dans un fish & chips.
- Jeu de piste en anglais, en petits groupes, avec les habitants et les commerçants de la ville.

J4 PLAGES DU DÉBARQUEMENT

- Visite et circuit guidé des plages du débarquement en franco-anglais.
- Voyage retour.

4 jours à partir de **399€ / élève**

Calvados - 5 jours

J1 IMMERSION

- Voyage aller et installation au centre d'accueil.
- Rencontre avec les intervenants.
- Découverte de la vie quotidienne en anglais.

J2 ATELIER CUISINE INITIATION AU CRICKET

- Atelier cuisine anglaise : réalisation de muffins.
- Initiation au cricket.
- Soirée contes anglais.

J3 PLAGES DU DÉBARQUEMENT

- Visite et circuit guidé des plages du débarquement en franco-anglais.

J4 ACTIVITÉS ANGLAISES

- Découverte de la monnaie anglaise, avec la mise en scène d'un véritable petit marché.
- Création d'un journal de bord agrémenté des comptes rendus d'activités, du vocabulaire acquis pendant le séjour et des recettes de cuisine anglaise.

J5 CHÂTEAU DE CRÈVECŒUR

- Visite et chasse au trésor en anglais, au château de Crèvecœur.
- Voyage retour.

5 jours à partir de **419€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**



Escapade en Angleterre

To be or not to be? Traverser la Manche, cap sur l'Angleterre, c'est aller rencontrer les mythes et les réalités d'un pays aux multiples facettes. Les activités culturelles, linguistiques ou sportives du séjour en dessineront les contours « so british ».

Les visites et découvertes permettent de donner un sens concret à la classe de découverte et de pratiquer l'anglais.

Chaque visite est l'occasion de se familiariser avec un nouvel environnement, de découvrir une nouvelle culture.

A LONDRES

- Buckingham Palace, la relève de la Garde, la tour de Londres, le Parlement, le musée de Londres...

AUTOUR DE LONDRES

- Visite du Château royal de Windsor : l'une des résidences officielles de la Reine.
- Visite de la ville d'Oxford et de ses nombreux collèges. Balade en punt sur la rivière Cherwell.
- Visite des studios Warner Bros, lieu de tournage des films de Harry Potter.
- Découverte du château de Douvres et de ses réseaux souterrains.

- Visite du musée consacré à l'écrivain Roald Dahl et parcours découverte dans le village sur les lieux ayant inspiré l'écrivain.
- Visite guidée de la cité médiévale de Canterbury : Cité historique, son centre est rempli de petites rues pittoresques.

Des cours de langue anglaise peuvent être également dispensés par des professeurs.

ACTIVITÉS SPORTIVES

- S'initier aux sports emblématiques pratiqués par les britanniques : Encadrés par des professeurs anglais, les élèves découvrent le badmington, le hockey sur gazon, le rugby ou le cricket.

HÉBERGEMENTS

- Centres situés au cœur de Londres ou à proximité dans la campagne anglaise.



Buckinghamshire
Londres



Buckinghamshire - 4 jours

J1 CANTERBURY

- Voyage aller en car et eurotunnel.
- Visite guidée de la cité médiévale de Canterbury.
- Installation au centre d'accueil.

J2 STUDIOS WARNER BROS

- Visite des studios Warner Bros, lieu de tournage des films de Harry Potter. Découverte des coulisses : plateaux, costumes et accessoires, effets spéciaux et animatroniques.

J3 INITIATION AU CRICKET CHÂTEAU DE WINDSOR

- Découverte du cricket avec un professeur anglais.
- Visite audio-guidée du château royal de Windsor, une des résidences officielles de la Reine.
- Temps de shopping à Windsor.

J4 CHILTERN OPEN AIR MUSEUM

- Visite du Chiltern Open Air Museum un écomusée proposant de nombreux ateliers pédagogiques.
- Voyage retour en car et eurotunnel.

4 jours à partir de **550€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Londres - 3 jours

J1 LONDRES MUSEUM OF LONDON

- Voyage aller en car et eurotunnel.
- Visite guidée des principaux quartiers et monuments de Londres.
- Visite guidée du Museum of London.
- Découverte de Covent Garden.
- Installation au centre d'accueil.

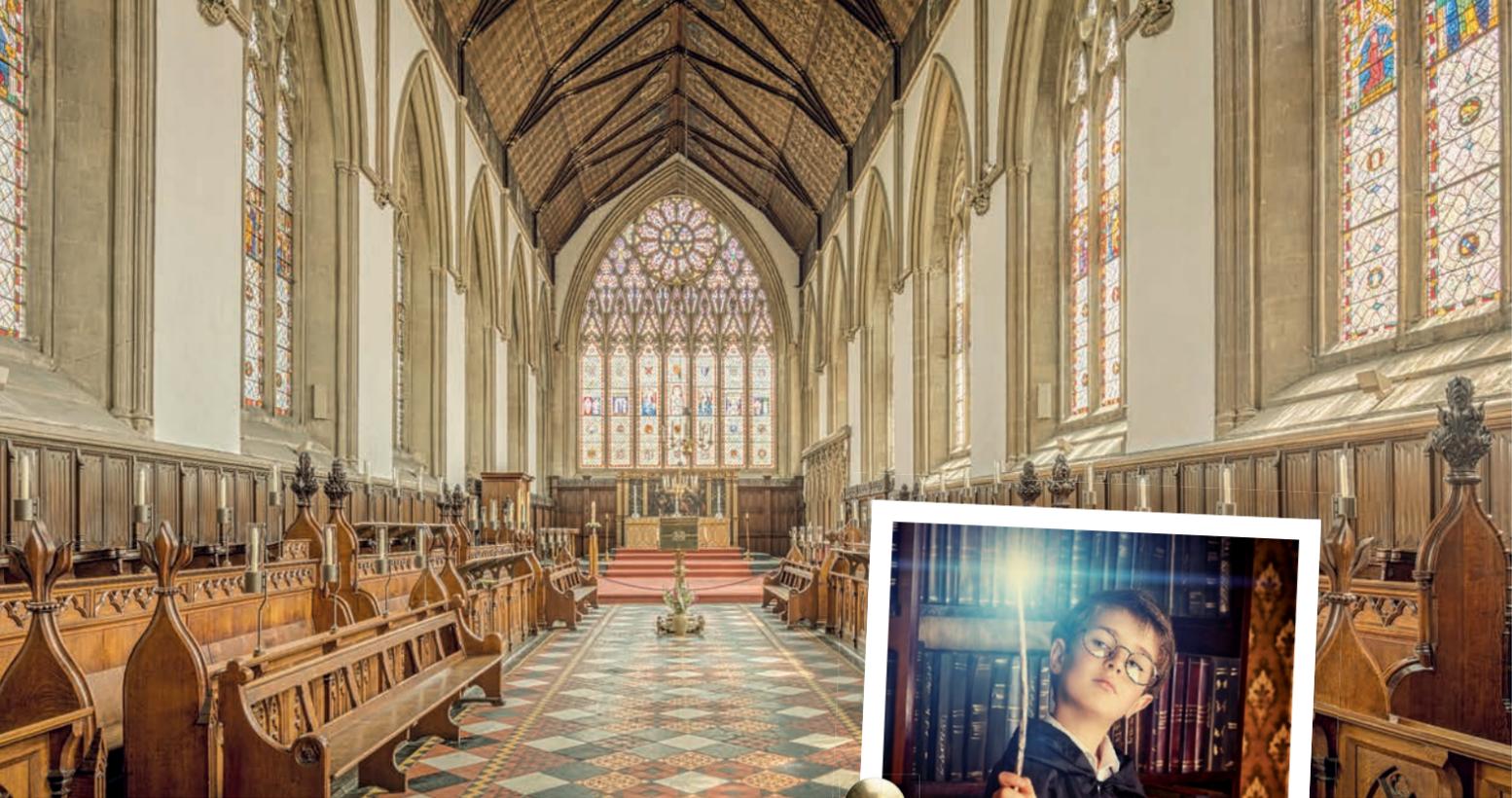
J2 INITIATION AU CRICKET SCIENCE MUSEUM

- Initiation au cricket avec un professeur anglais dans Hyde Park.
- Visite guidée du Science Museum.
- Dîner dans un fish and chips.

J3 CROISIÈRE SUR LA TAMISE MUSEUM OF CHILDHOOD

- Croisière sur la Tamise.
- Visite du Museum of Childhood pour découvrir les jouets à travers les âges et les époques.
- Voyage retour en car et eurotunnel.

3 jours à partir de **399€** / élève



Harry Potter

Au cœur des fabuleux studios Warner Bros

ou sur les sites de tournage, on retrouve avec délices et frissons un monde qui ensorcelle.

En Angleterre, la magie J.K. Rowling opère encore et toujours...

ACTIVITÉS THÈME HARRY POTTER

- **Découvrir Londres avec un guide, sur les traces de l'apprenti sorcier :** King's Cross, Leadenhall Market, Millenium Bridge...
- **Visiter les studios Warner Bros :** les coulisses de la saga Harry Potter et les secrets de tournage des films. Une succession d'espaces fabuleux où l'on retrouve des univers entiers de la saga.
- **Visiter avec un audioguide le Christ Church College,** prestigieuse institution, où ont été tournées de nombreuses scènes de la saga Harry Potter situées à Poudlard.
- **Visiter la cathédrale gothique de Gloucester,** cadre de plusieurs scènes de Poudlard (visite guidée).
- **Parcourir le village médiéval de Lacock,** son abbaye, dont divers lieux ont servi de décors à la saga HP.
- **Participer à un atelier magie en langue anglaise :** En apprentis sorciers, découvrir et apprendre plusieurs formes d'illusion et maîtriser quelques tours.

AUTRES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- **Visite guidée de la ville d'Oxford,** symbole de l'excellence de l'éducation anglaise.
- **Visite du musée Roald Dahl** et parcours découverte dans le village sur les lieux ayant inspiré l'écrivain.
- **Visite guidée de Canterbury :** cité médiévale, son centre est rempli de petites rues pittoresques.
- **Visite du château royal de Windsor :** l'une des résidences officielles de la reine.
- **Découverte du château de Douvres.**
- **Sports :** initiation par des professeurs anglais au cricket, hockey sur gazon, rugby ou badminton.

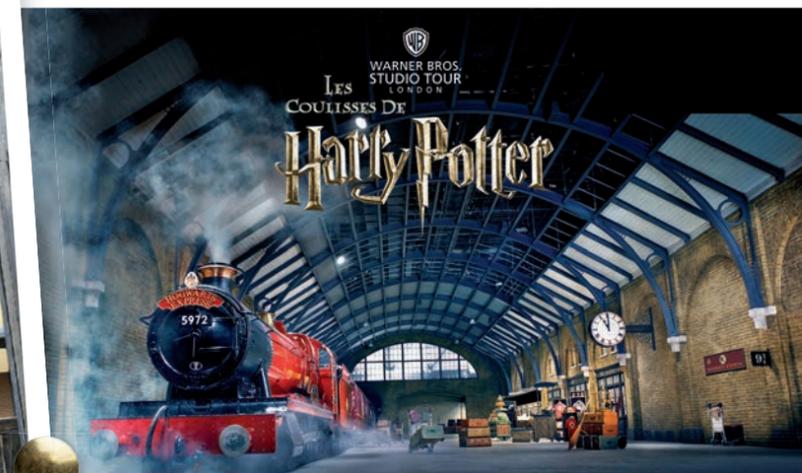
Des cours de langue anglaise peuvent être également dispensés par des professeurs.

HÉBERGEMENTS

- Centres situés au cœur de Londres ou à proximité dans la campagne anglaise.



Buckinghamshire
Londres



Planning - 4 jours

J1 LONDRES

- Voyage aller en car et eurotunnel.
- Visite guidée de Londres sur les traces de l'apprenti sorcier : King's Cross, Leadenhall Market, Millenium Bridge ...
- Installation au centre d'accueil.

J2 INITIATION AU CRICKET STUDIOS WARNER BROS

- Découverte du cricket avec un professeur anglais.
- Visite des Studios Warner Bros, lieu de tournage des films de Harry Potter.

J3 JOURNÉE À OXFORD

- Visite guidée de la ville d'Oxford, symbole de l'excellence de l'éducation anglaise.
- Visite audioguidée de Christchurch College, prestigieuse institution, où ont été tournées de nombreuses scènes de la saga.
- Temps de shopping à Oxford.

J4 ATELIER MAGIE

- Atelier magie en langue anglaise : découverte et apprentissage de différents tours de magie.
- Voyage retour en car et eurotunnel.

4 jours à partir de **559€** / élève

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 5 jours

J1 LONDRES

- Voyage aller en car et eurotunnel.
- Visite guidée de Londres sur les traces de l'apprenti sorcier : King's Cross, Leadenhall Market, Millenium Bridge ...
- Installation au centre d'accueil.

J2 INITIATION AU CRICKET STUDIOS WARNER BROS

- Découverte du cricket avec un professeur anglais.
- Visite des Studios Warner Bros, lieu de tournage des films de Harry Potter.

J3 JOURNÉE À GLOUCESTER

- Visite guidée de la cathédrale gothique de Gloucester, cadre de plusieurs scènes dans "la chambre des secrets".
- Visite privée du Barn Owl Centre, véritable sanctuaire pour hiboux et chouettes. Démonstration de vol de rapaces (hiboux, faucons...).

J4 JOURNÉE À OXFORD

- Visite guidée de la ville d'Oxford, symbole de l'excellence de l'éducation anglaise.
- Visite audioguidée de Christchurch College, prestigieuse institution, où ont été tournées de nombreuses scènes de la saga.
- Temps de shopping à Oxford.

J5 CHÂTEAU DE DOUVRES

- Visite du château de Douvres.
- Voyage retour en car et eurotunnel.

5 jours à partir de **649€** / élève



Escapade à Bruxelles

Mosaïque de communautés, siège de nombreuses institutions européennes, **Bruxelles est une capitale inattendue** qui assume son multiculturalisme à travers son architecture, ses artistes, ses traditions.

BANDE DESSINÉE

Découvrir l'histoire de la bande dessinée et à travers rencontres, pratiques et visites, éveiller la sensibilité et l'imaginaire de chacun.

- Découvrir le métier d'auteur et illustrateur (témoignage d'un professionnel).
- Rencontrer les héros de la bande dessinée Tintin, Gaston Lagaffe, Lucky Luke et bien d'autres encore à travers un parcours guidé au centre-ville.
- Musée Hergé : Guidés par un passionné, découvrir la vie et l'œuvre du créateur de Tintin et Milou.
- Musée de la figurine (Moofmuseum) : Entreprendre un voyage original au cœur du monde de la BD.
- Apprendre les techniques de création d'une BD : dessins, perspectives, personnages. Élaborer des scénarios et réaliser une œuvre commune.

PATRIMOINE BRUXELLOIS

- Explorer le centre historique de Bruxelles et ses richesses accompagné d'un guide.

- Découvrir l'Atomium : immense atome de 102 mètres de haut, emblème de la capitale.
- Musée Magritte : Suivre les pas de l'un des meilleurs artistes belges du XXe siècle.
- Visiter une chocolaterie artisanale (avec dégustation)
- Découvrir l'histoire de la Belgique au musée BELvue.

CAPITALE EUROPÉENNE

- Comprendre de façon claire et ludique l'univers du Parlement européen au Parliamentarium.
- Explorer les moments clés de l'histoire de l'Europe, lors d'une visite guidée à la maison de l'histoire européenne.
- Au parc mini-Europe, redécouvrir les capitales européennes à travers 350 miniatures



HÉBERGEMENTS

- Auberge de jeunesse située à la campagne proche de la capitale.



Planning - 3 jours

J1 BRUXELLES - CHOCOLATERIE

- Voyage aller en car.
- Visite guidée du centre historique de Bruxelles.
- Visite d'une chocolaterie artisanale bruxelloise suivie d'une dégustation.
- Installation à l'auberge de jeunesse.

J2 PARLEMENT EUROPÉEN PARLAMENTARIUM

- Visite guidée du Parlement européen et atelier pédagogique « Mon droit »
- Visite guidée du Parliamentarium, maison de l'histoire européenne.

J3 MUSÉE DE LA BD

- Visite guidée du centre belge de la bande dessinée, mettant à l'honneur Tintin, Gaston Lagaffe, Lucky Luke...
- Temps libre de shopping.
- Voyage retour en car.

3 jours à partir de **310€ / élève**

Tarifs transport compris au départ de l'école, calculés sur la base de 2 classes (50 élèves).

Pour personnaliser votre séjour, contactez-nous au : **04 50 32 00 28**

Planning - 4 jours

J1 BRUXELLES

- Voyage aller en car.
- Visite guidée du centre historique de Bruxelles.
- Présentation de l'historique de la bande dessinée.
- Installation à l'auberge de jeunesse.

J2 ATELIER BD CENTRE BELGE DE LA BD

- Atelier BD : Apprentissage du croquis et du crayonné de la création d'un personnage.
- Visite guidée du centre belge de la bande dessinée mettant à l'honneur Tintin, Gaston Lagaffe, Lucky Luke...

J3 ATELIER BD - PARCOURS BD

- Atelier BD : Création d'un environnement (décor, atmosphère). Élaboration de scénarios, situations, de gags et réalisation d'un flip-book.
- Découverte guidée du parcours BD, avec près de 60 fresques disséminées entre le centre ville et Laeken.

J4 ATELIER BD

- Atelier BD : Finalisation du projet BD.
- Voyage retour en car.

4 jours à partir de **439€ / élève**

Classe *sans cartable*

Alors que les cartables restent sagement fermés,

la classe ouvre grand ses portes.

Elle accueille professionnels et passionnés

pour partager d'inoubliables aventures pédagogiques.

Vers la culture, la nature, les sciences ... et au delà !



**Les classes sans cartable
sont 100% personnalisables**



Scannez ce QR code avec votre smartphone
et retrouvez toutes nos classes sans cartable



Nos conditions générales de vente

L'équipe Côté Découvertes porte un soin tout particulier à la réalisation des séjours. Le suivi de ceux-ci se fera sur chaque centre, garantissant ainsi le respect des prestations annoncées et une exigence permanente de qualité.

Côté Découvertes est un organisme titulaire d'une licence d'état de tourisme : n° LI 007 98 0004.

Sa garantie financière est assurée par Groupama. Notre organisme est couvert par une assurance de responsabilité civile auprès de Assurincio - 31000 Toulouse.

Comment réserver ?

Contactez "Côté Découvertes" qui vous donnera tous les renseignements complémentaires sur le séjour choisi.

Convention et annulation :

Lors de la réservation d'un voyage, une convention est établie et un acompte doit être versé afin d'arrêter définitivement les dates.

Cet acompte peut être fractionné en 2 versements, mais en tout état de cause, il doit nous être réglé en totalité 4 mois avant le départ de la classe. Le solde sera réglé au retour du séjour à réception de facture.

Toute annulation ou modification entraîne des frais dans les conditions suivantes :

- + de 60 jours avant la date de départ : 25 % du montant total du séjour,
- - de 60 jours avant la date de départ : 30 % du montant total du séjour,
- - de 20 jours avant la date de départ : 90 % du montant total du séjour.

Cette annulation doit nous être adressée par lettre recommandée avec accusé de réception, le cachet de la poste faisant foi comme date d'annulation.

Nos tarifs :

Tous les prix de cette brochure sont calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves. Dans le cas où le nombre d'élèves varierait, nos prix seront révisés.

Ils comprennent :

- Le transport aller et retour en autocar école - centre d'accueil.
- Les transports sur place.
- La pension complète au centre d'accueil (du dîner du premier jour au goûter du dernier jour).
- Les activités sportives, culturelles et de détente.
- Les entrées sur les sites.

Gratuités :

Nous offrons, la gratuité du séjour pour l'enseignant et 2 accompagnateurs de l'école par classe.

Textes de Lois

Les conditions générales de vente sont conformes au décret n° 94.490 du 15 juin 1994 pris en application de l'article 31 de la loi n° 92.645 du 13 juillet 1992 fixant les conditions d'exercice des activités relatives à l'organisation et à la vente de voyages ou de séjours.

Les dispositions des articles 95 à 103 du décret sus-indiqué figurent intégralement ci-après conformément à l'article 104 de ce même décret.

Article 95 :

Sous réserve des exclusions prévues au deuxième alinéa (a et b) de l'article 14 de la loi du 13 juillet 1992 susvisée, toute offre et toute vente de prestations de voyages ou de séjours donnent lieu à la remise de documents appropriés qui répondent aux règles définies par le présent titre. En cas de vente de titres de transport aérien ou de titres de transport sur ligne régulière non accompagnée de prestations liées à ces transports, le vendeur délivre à l'acheteur un ou plusieurs billets de passage pour la totalité du voyage émis par le transporteur ou sous sa responsabilité. Dans le cas de transport à la demande, le nom et l'adresse du transporteur, pour le compte duquel les billets sont émis, doivent être mentionnés.

La facturation séparée des divers éléments d'un même forfait touristique ne soustrait pas le vendeur aux obligations qui lui sont faites par le présent titre.

Article 96 :

Préalablement à la conclusion du contrat et sur la base d'un support écrit, portant sa raison sociale, son adresse et l'indication de son autorisation administrative d'exercice, le vendeur doit communiquer au consommateur les informations sur les prix, les dates et les autres éléments constitutifs des prestations fournies à l'occasion du voyage ou du séjour tels que :

- 1) La destination, les moyens, les caractéristiques et les catégories de transports utilisés ;
- 2) Le mode d'hébergement, sa situation, son niveau de confort et ses principales caractéristiques, son homologation et son classement touristique correspondant à la réglementation ou aux usages du pays d'accueil ;
- 3) Les repas fournis ;
- 4) La description de l'itinéraire lorsqu'il s'agit d'un circuit ;
- 5) Les formalités administratives et sanitaires à accomplir en cas, notamment, de franchissement des frontières ainsi que leurs délais d'accomplissement ;
- 6) Les visites, excursions et les autres services inclus dans le forfait ou éventuellement disponibles moyennant un supplément de prix ;
- 7) La taille minimale ou maximale du groupe permettant la réalisation du voyage ou du séjour ainsi que, si la réalisation du voyage ou du séjour est subordonnée à un nombre minimal de participants, la date limite d'information du consommateur en cas d'annulation du voyage ou du séjour ; cette date ne peut être fixée à moins de vingt et un jours avant le départ ;
- 8) Le montant ou le pourcentage du prix à verser à titre d'acompte à la conclusion du contrat ainsi que le calendrier de paiement du solde ;
- 9) Les modalités de révision des prix telles que prévues par le contrat en application de l'article 100 du présent décret ;
- 10) Les conditions d'annulation de nature contractuelle ;
- 11) Les conditions d'annulation définies aux articles 101, 102 et 103 ci-après ;
- 12) Les précisions concernant les risques couverts et le montant des garanties souscrites au titre du contrat d'assurance couvrant les conséquences de la responsabilité civile professionnelle des agences de voyages et de la responsabilité civile des associations et organismes sans but lucratif et des organismes locaux de tourisme ;
- 13) L'information concernant la souscription facultative d'un contrat d'assurance couvrant les conséquences de certains cas d'annulation ou d'un contrat d'assistance couvrant certains risques particuliers, notamment les frais de rapatriement en cas d'accident ou de maladie.

Article 97 :

L'information préalable faite au consommateur engage le vendeur, à moins que dans celle-ci le vendeur ne se soit réservé expressément le droit d'en modifier certains éléments. Le vendeur doit, dans ce cas, indiquer clairement dans quelle mesure cette modification peut intervenir et sur quels éléments.

En tout état de cause, les modifications apportées à l'information préalable doivent être communiquées par écrit au consommateur avant la conclusion du contrat.

Article 98 :

Le contrat conclu entre le vendeur et l'acheteur doit être écrit, établi en double exemplaire dont l'un est remis à l'acheteur, et signé par les deux parties. Il doit comporter les clauses suivantes :

- 1) Le nom et l'adresse du vendeur, de son garant et de son assureur ainsi que le nom et l'adresse de l'organisateur ;
- 2) La destination ou les destinations du voyage et, en cas de séjour fractionné, les différentes périodes et leurs dates ;
- 3) Les moyens, les caractéristiques et les catégories des transports utilisés, les dates, heures et lieux de départ et de retour ;
- 4) Le mode d'hébergement, sa situation, son niveau de confort et ses principales caractéristiques, son classement touristique en vertu des réglementations ou des usages du pays d'accueil ;
- 5) Le nombre de repas fournis ;
- 6) L'itinéraire lorsqu'il s'agit d'un circuit ;
- 7) Les visites, les excursions ou autres services inclus dans le prix total du voyage ou du séjour ;
- 8) Le prix total des prestations facturées ainsi que l'indication de toute révision éventuelle de cette facturation en vertu des dispositions de l'article 100 ci-après ;
- 9) L'indication, s'il y a lieu, des redevances ou taxes afférentes à certains services telles que taxes d'atterrissage, de débarquement ou d'embarquement dans les ports et aéroports, taxes de séjour lorsqu'elles ne sont pas incluses dans le prix de la ou des prestations fournies ;
- 10) Le calendrier et les modalités de paiement du prix ; en tout état de cause, le dernier versement effectué par l'acheteur ne peut être inférieur à 30 p. 100 du prix du voyage ou du séjour et doit être effectué lors de la remise des documents permettant de réaliser le voyage ou le séjour ;
- 11) Les conditions particulières demandées par l'acheteur et acceptées par le vendeur ;
- 12) Les modalités selon lesquelles l'acheteur peut saisir le vendeur d'une réclamation pour inexécution ou mauvaise exécution du contrat, réclamation qui doit être adressée dans les meilleurs délais, par lettre recommandée avec accusé de réception au vendeur, et signalée par écrit, éventuellement, à l'organisateur du voyage et au prestataire de services concernés ;
- 13) La date limite d'information de l'acheteur en cas d'annulation du voyage ou du séjour par le vendeur dans le cas où la réalisation du voyage ou du séjour est liée à un nombre minimal de participants, conformément aux dispositions du 7° de l'article 96 ci-dessus ;
- 14) Les conditions d'annulation de nature contractuelle ;
- 15) Les conditions d'annulation prévues aux articles 101, 102 et 103 ci-dessus ;
- 16) Les précisions concernant les risques couverts et le montant des garanties au titre du contrat d'assurance couvrant les conséquences de la responsabilité civile professionnelle du vendeur ;
- 17) Les indications concernant le contrat d'assurance couvrant les conséquences de certains cas d'annulation souscrit par l'acheteur (numéro de police et nom de l'assureur), ainsi que celles concernant le contrat d'assistance couvrant certains risques particuliers, notamment les frais de rapatriement en cas d'accident ou de maladie ; dans ce cas, le vendeur doit remettre à l'acheteur un document précisant au minimum les risques couverts et les risques exclus ;
- 18) La date limite d'information du vendeur en cas de cession du contrat par l'acheteur ;
- 19) L'engagement de fournir, par écrit, à l'acheteur, au moins dix jours avant la date prévue pour son départ, les informations suivantes :

- a) Le nom, l'adresse et le numéro de téléphone de la représentation locale du vendeur ou, à défaut, les noms, adresses et numéros de téléphone des organismes locaux susceptibles d'aider le consommateur en cas de difficulté, ou, à défaut, le numéro d'appel permettant d'établir de toute urgence un contact avec le vendeur ;
- b) Pour les voyages et séjours de mineurs à l'étranger, un numéro de téléphone et une adresse permettant d'établir un contact direct avec l'enfant ou le responsable sur place de son séjour.

Article 99 :

L'acheteur peut céder son contrat à un cessionnaire qui remplit les mêmes conditions que lui pour effectuer le voyage ou le séjour, tant que ce contrat n'a produit aucun effet.

Sauf stipulation plus favorable au cédant, celui-ci est tenu d'informer le vendeur de sa décision par lettre recommandée avec accusé de réception au plus tard sept jours avant le début du voyage. Lorsqu'il s'agit d'une croisière, ce délai est porté à quinze jours. Cette cession n'est soumise, en aucun cas, à une autorisation préalable du vendeur.

Article 100 :

Lorsque le contrat comporte une possibilité expresse de révision du prix, dans les limites prévues à l'article 19 de la loi du 13 juillet 1992 susvisée, il doit mentionner les modalités précises de calcul, tant à la hausse qu'à la baisse, des variations des prix, et notamment le montant des frais de transport et taxes y afférentes, la ou les devises qui peuvent avoir une incidence sur le prix du voyage ou du séjour, la part du prix à laquelle s'applique la variation, le cours de la ou des devises retenue comme référence lors de l'établissement du prix figurant au contrat.

Article 101 :

Lorsque, avant le départ de l'acheteur, le vendeur se trouve contraint d'apporter une modification à l'un des éléments essentiels du contrat tel qu'une hausse significative du prix, l'acheteur peut, sans préjudice de recours en réparation pour dommages éventuellement subis, et après en avoir été informé par le vendeur par lettre recommandée avec accusé de réception :

- soit résilier son contrat et obtenir sans pénalité le remboursement immédiat des sommes versées ;
- soit accepter la modification ou le voyage de substitution proposé par le vendeur ; un avenant au contrat précisant les modifications apportées est alors signé par les parties ; toute diminution de prix vient en déduction des sommes restant éventuellement dues par l'acheteur et, si le paiement déjà effectué par ce dernier excède le prix de la prestation modifiée, le trop-perçu doit lui être restitué avant la date de son départ.

Article 102 :

Dans le cas prévu à l'article 21 de la loi du 13 juillet 1992 susvisée, lorsque, avant le départ de l'acheteur, le vendeur annule le voyage ou le séjour, il doit informer l'acheteur par lettre recommandée avec accusé de réception ; l'acheteur, sans préjudice de recours en réparation des dommages éventuellement subis, obtient auprès du vendeur le remboursement immédiat et sans pénalité des sommes versées ; l'acheteur reçoit, dans ce cas, une indemnité au moins égale à la pénalité qu'il aurait supportée si l'annulation était intervenue de son fait à cette date.

Les dispositions du présent article ne font en aucun cas obstacle à la conclusion d'un accord amiable ayant pour objet l'acceptation, par l'acheteur, d'un voyage ou séjour de substitution proposé par le vendeur.

Article 103 :

Lorsque, après le départ de l'acheteur, le vendeur se trouve dans l'impossibilité de fournir une part prépondérante des services prévus au contrat représentant un pourcentage non négligeable du prix honoré par l'acheteur, le vendeur doit immédiatement prendre les dispositions suivantes sans préjudice de recours en réparation pour dommages éventuellement subis :

- soit proposer des prestations en remplacement des prestations prévues en supportant éventuellement tout supplément de prix et, si les prestations acceptées par l'acheteur sont de qualité inférieure, le vendeur doit lui rembourser, dès son retour, la différence de prix ;
- soit, s'il ne peut proposer aucune prestation de remplacement ou si celles-ci sont refusées par l'acheteur pour des motifs valables, fournir à l'acheteur, sans supplément de prix, des titres de transport pour assurer son retour dans des conditions pouvant être jugées équivalentes vers le lieu de départ ou vers un autre lieu accepté par les deux parties.

En cas de fautes d'impression ou oublis dans l'édition de cette présente brochure, Côté Découvertes se réserve le droit de rectifier toute erreur qui se serait glissée dans ce document.

Crédits photos : Photo de couverture : © Freepik

© Fotolia / Robert Kneschke - © CRT Centre-Val de Loire / S. Damart / G. Martin / C. Mouton - © www.britainonview.com
© Grotte de Villars - © Spiegelhalter Erich - © CDT 64 - © ADT du Haut-Rhin - © CDT du Vaucluse - © Vulcania
© Philippe Laplace - © OT St Jean de Luz - © Akim Benbrahim - © www.tourisme-alsace.com - © Clos Lucé / L. de Serres
© Paris Tourism Office - © Sandy Malagnoux - © Franck Chappaz / Aravis VTT - © A.Lamoureux / Vendee Expansion
© OT Calvados / Loic Durand / Sylvain Guichard / Anne Le Gall / Fabien Mahaut / Jean-Baptiste Pons - © bto / Ronan Gladu
© crtb Caroline Albain / Emmanuel Bertier / Yvon Boelle / Simon Bourcier / Yannick Derennes / Marc Le Rouge © Memorial de Caen
© Futuroscope - © Getty images - © Istock Sergey Dzyuba - © Suscinio / A. Jezequel - © Lemptégy / Prod03 - © CDT Touraine
© AAA / Nis&For - © AAA / Meyer - © Charentes tourisme «Citécration» / Florence Cestac / Marc-Antoine Mathieu

Apprendre *autrement*

www.cote-decouvertes.fr

*Classe
événement*



*Classe
artistique*



Classe de mer



*Classe
sans cartable*



*Classe
montagne*



*Classe
sciences et nature*



*Classe
patrimoine*



*Classe
sans Frontière*



Retrouvez en ligne :

- tous les projets de classes présentés dans notre brochure,
- des séjours développés en cours d'année,
- les nouvelles classes "sans cartable",
- un accès direct à votre espace enseignant,
- une demande de devis personnalisé...

... et des voyages scolaires pour les collèges-Lycées

Côté Découvertes ☎ 04 50 32 00 28

70, impasse du Ru - 74450 Saint-Jean-de-Sixt

cote.decouvertes@wanadoo.fr - www.cote-decouvertes.fr