

Édition 2025

Classes *sans cartable*



Côté Découvertes

Originale et éducative

la 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 !



BELLES RENCONTRES ET GRANDES DÉCOUVERTES

- **Des intervenants spécialistes dans leur domaine :** la transmission est au cœur de leur action.
- **Des activités au sein de l'école (ou à proximité)** qui rendent chaque élève acteur de ses apprentissages et enrichissent ses savoirs.
- **Des sorties (qui peuvent s'échelonner au cours de l'année).**
- **Des thèmes passionnants et des plannings personnalisables** qui s'harmonisent en fonction de vos attentes.*

La classe sans cartable est un projet de proximité qui invite à de belles rencontres et à de grandes découvertes !

Originale et éducative,
la formule « classe sans cartable » est
l'occasion de vivre la classe autrement
au sein de votre école !

* Certaines propositions dans nos plannings types devront être adaptées à votre localisation géographique, au niveau de vos élèves et à d'éventuels facteurs indépendants de notre volonté.

Des séjours à l'école, entre ateliers et sorties de proximité !



- Retour en préhistoire p.2
- Histoire médiévale p.4
- Renaissance et grandes inventions p.6
- Mémoires de guerres p.8
- Au fil de l'histoire p.10
- Conquistadors des mers p.12
- Nature et développement durable p.14
- Voyage au fil de l'eau p.16
- Bien dans sa tête, bien dans son corps... p.18
- Astronomie, sous la voûte céleste p.20
- Classe robotique p.22
- A l'école des apprentis sorciers..... p.24
- Les Arts du cirque p.26
- Scènes de théâtre p.28
- Cinéma : Silence, on tourne ! p.30
- BD et Street art..... p.32
- Lumière sur les femmes p.34
- Escalade en Orient p.36
- D'un continent à l'autre..... p.38
- Slam, poésie et art du geste..... p.40
- À l'école des impressionnistes..... p.42
- Graines d'artistes..... p.44
- Tout pour la musique ! p.46

C'est nouveau !



CRÉER L'ÉVÈNEMENT AUTOUR DU THÈME DE VOTRE CLASSE

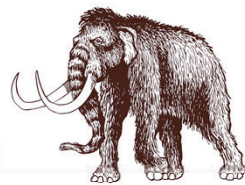
Nous vous proposons de créer un événement autour du thème de votre classe sous forme d'une restitution des apprentissages, présentée en soirée aux parents d'élèves.

Un moment de partage entre la classe, les intervenants et les familles pour clôturer cette semaine thématique : inauguration, spectacle, conférence, projection...

Pour plus d'information, contactez-nous au : 04 50 32 00 28



Retour en préhistoire



Gratter, chercher, trier, analyser, questionner...
Retour 25 000 ans en arrière pour aborder la Préhistoire entre fouilles archéologiques, visites et ateliers préhistoriques.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Le Paléolithique** : Initiation aux techniques du feu, de la chasse et à l'art pariétal, en utilisant les ocres.
- **Le Néolithique** : Découverte de la céramique et fabrication d'une hache pendeloque par polissage, d'une parure en pierre tendre ou encore d'une lampe à graisse.
- **Apprendre à utiliser des outils en silex** : Moudre du blé, racler une peau, casser des noisettes, écorcer du bois, percer de la stéatite...
- **Atelier Vannerie** : Fabrication d'un petit panier en rotin.



SORTIES À LA JOURNÉE

- **Reconstituer le mode de vie des hommes de la Préhistoire à travers la visite guidée de collections et d'objets archéologique d'un musée** : Paléolithique, Néolithique, âge du bronze : art pariétal, habitat, céramique.
- **L'âge du bronze et du fer** : Découverte de l'art du bronzier, outils, bijoux et parures.
- **Participation à un atelier** : Travail de l'argile (poterie), initiation à la peinture rupestre.
- **Visite d'un site archéologique** : Approche du travail des archéologues, des techniques de fouille, la lecture de paysage.



PLANNING 3 JOURS avec sortie

139€
prix par élève*

J1 - ATELIERS PRÉHISTOIRE

- **Découverte des animaux préhistoriques** et réalisation d'un mammoth en argile et bois.
- **Fabrication d'une véritable lampe à graisse.**

J2 - ATELIERS PRÉHISTOIRE

- « **Tout feu, tout flamme** » : Démonstration d'allumage de feu par friction et percussion, puis expérimentation.
- **Atelier chasse** : Fabrication et manipulation d'armes de chasse (sagaie, bolas, propulseur), initiation au tir au propulseur.

J3 - Sortie à la journée : ARTS PARIÉTAUX

- **L'art sur paroi du Paléolithique** : Art rupestre et sculpture. Découverte des méthodes, matériaux et outils utilisés. Pratique de la peinture et de la taille avec silex.
- **Statues et menhirs** : Découverte des menhirs, dolmens et autre tumuli, puis création individuelle.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS avec sortie

169€
prix par élève*

J1 - ATELIERS PRÉHISTOIRE

- « **Tout feu, tout flamme** » : Démonstration d'allumage de feu par friction et percussion, puis expérimentation.
- **Atelier chasse** : Fabrication et manipulation d'armes de chasse (sagaie, bolas, propulseur), initiation au tir au propulseur.

J2 - Sortie à la journée :

AU JARDIN D'ARCHÉOLOGIE

Une journée Préhistoire rythmée par des animations, reconstitution et manipulations.

- **Ateliers participatifs** : Les statues et les menhirs - Les premiers villages

J3 - ATELIERS PRÉHISTOIRE

- **Atelier Poterie** : Façonnage et décoration d'un petit récipient en argile.
- **Musique à la préhistoire** : Découverte des instruments à vent, à cordes et à percussion au Paléolithique !

J4 - ATELIERS PRÉHISTOIRE

- **Atelier "art de la Vénus"** : découverte de la symbolique de cette statuette préhistorique et création de sa Vénus, avec terre et ocre.
- **Atelier parure préhistorique** : présentation des parures (matériaux utilisés, formes...) puis confection d'une parure de coquillages et perles en terre.



CRÉER L'ÉVÈNEMENT

SOIRÉE FRESQUE ET MUSIQUE PRÉHISTORIQUE

Un moment de partage entre la classe, les intervenants et les familles pour clôturer cette semaine thématique.

Soirée proposée en supplément : nous contacter.

Histoire médiévale



Tailleur de pierre, calligraphe, potier tu seras...
Une côte de maille tu porteras... Le temps d'une halte médiévale inoubliable entre visites et ateliers pédagogiques !

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Les arts au Moyen-Âge**
 - **Atelier danse « dansez Dames et damoiseaux » :** Participation à des danses et présentation d'instruments du Moyen-Âge.
 - **Initiation à la calligraphie :** Travail d'écriture à la plume pour former les lettres et les lettrines de cet art religieux.
 - **Initiation à l'orfèvrerie** et découverte de l'art de la ciselure au repoussoir.
 - **Initiation au feutrage de la laine** et fabrication de perles en feutre.
- **Les bâtisseurs du Moyen-Âge**
 - **Initiation à la taille de pierre :** Au cours de cet atelier, chacun apprend, outils en main, à acquérir quelques gestes de base de ce savoir-faire.
 - **Atelier architecture médiévale avec travail sur la voûte romane :** construction d'un arc plein-cintre et d'un arc brisé.
 - **Atelier maquette de château à motte.**
- **Découverte de la fauconnerie :** Présentation de rapaces puis démonstration des oiseaux en vol avec possibilité d'initiation.

SORTIES À LA JOURNÉE

- Visite guidée de la ville médiévale de Provins et spectacle.
- Visite guidée de la cathédrale de Chartres et atelier art du vitrail.
- Visite guidée du château médiéval de Blandy les Tours.
- Visite contée à la basilique de St-Denis.
- Journée au château de Guédelon.



CRÉER L'ÉVÈNEMENT

SOIRÉE MÉDIÉVALE À L'ÉCOLE

Avec représentation des intervenants :
un moment de partage entre la classe,
les intervenants et les familles
pour clôturer cette semaine thématique.

Soirée proposée en supplément : nous contacter.

PLANNING 3 JOURS avec sortie

159€
prix par élève*

J1 - LES BÂTISSEURS

- **Initiation à la taille de pierre :** Au cours de cet atelier, chacun apprend, outils en main, à acquérir quelques gestes de base de ce savoir-faire.
- **Atelier architecture :** Les élèves découvrent les étapes d'un chantier médiéval, les acteurs, le choix du site, les matériaux, les outils. Ils réalisent la construction d'un arc plein-cintre et d'un arc brisé.

J2 - LES ARTS DU MOYEN-ÂGE

- **Initiation à la calligraphie :** Travail d'écriture à la plume pour former les lettres et les lettrines de cet art religieux.
- **Initiation à l'orfèvrerie** et découverte de l'art de la ciselure au repoussoir.
- **Initiation au feutrage de la laine** et fabrication de perles en feutre.

J3 - Sortie à la journée :

LA CATHÉDRALE DE CHARTRES

- **Visite guidée insolite de la tour Nord de la cathédrale** qui conduit le long des verrières.
- **Approche de l'art du vitrail** et de ses différentes techniques. Atelier de libre expression de peinture sur verre blanc à l'émail à froid.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28



PLANNING 4 JOURS avec sorties

189€
prix par élève*

J1 - LES ARTS DU MOYEN-ÂGE

- **« Dansez damoiselles et damoiseaux » :** Découverte et participation à des danses simples. Présentation musicale d'instruments joués au Moyen-Âge.
- **Découverte de la fauconnerie :** La fauconnerie est l'art ancestral de chasser avec un rapace. Présentation des oiseaux et démonstration en vol avec possibilité d'initiation.

J2 - Sortie à la journée :

VILLE MÉDIÉVALE DE PROVINS

- **Visite thématique de la ville fortifiée de Provins :** A l'assaut des remparts.
- **Spectacle :** « La légende des chevaliers »

J3 - LES BÂTISSEURS

- **Initiation à la taille de pierre :** Au cours de cet atelier, chacun apprend, outils en main, à acquérir quelques gestes de base de ce savoir-faire.
- **Atelier architecture :** Les élèves découvrent les étapes d'un chantier médiéval, les acteurs, le choix du site, les matériaux, les outils. Ils réalisent la construction d'un arc plein-cintre et d'un arc brisé.

J4 - Sortie à la journée :

VISITE THÉMATIQUE D'UN CHÂTEAU

- **Visite guidée du château :** découvrir au sein d'un château fort, le mode de vie d'un seigneur ou son architecture défensive.
- **Atelier pédagogique :** création de blasons, atelier art roman, art gothique ou jeu historique au château.

Renaissance et grandes inventions

Folie des grandeurs, Renaissance éclatante !
Suivez bien le guide pour découvrir des sites historiques,
et participez à des ateliers autant ludiques qu'instructifs.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

• Les arts à la Renaissance

- **Atelier danse « Dansez damoiselles et damoiseaux » :** Présentation musicale d'instruments joués à cette époque. Découverte et participation à des danses simples de la Renaissance.
- **Atelier enluminure :** Les élèves découvrent la technique et manipulent plumes et pinceaux en s'inspirant du bestiaire de l'époque.
- **Atelier taille de pierre à la Renaissance :** réalisation d'un bas-relief.
- **Initiation à l'escrime artistique :** Tenue, codes de conduite, bottes secrètes les invitent à découvrir l'esprit d'un siècle.

• La révolution des sciences

À travers une démarche expérimentale, découverte de grands inventeurs :

- **Léonard de Vinci :** principe des leviers et engrenages, transmission du mouvement et de la vitesse. Propriétés physiques de l'air (machines volantes). Réalisation d'une maquette de pont.
- **Gutenberg :** procédé de l'imprimerie. Impression d'un message.
- **Galilée et Copernic :** instruments d'observation du ciel, système solaire. Fabrication d'une lunette astronomique

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Visite guidée d'un château :** Vaux-le-Vicomte, Fontainebleau, Chantilly, ...
- **Visite théâtralisée** au château d'Auvers-sur-Oise.
- **Découverte et pratique du jeu de paume** au château de Fontainebleau.
- **Visite du musée-atelier de l'imprimerie :** toute l'histoire de l'impression.



PLANNING 3 JOURS avec sortie

159€
prix par élève*

J1 - Sortie à la journée :

CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

- **Visite guidée du château royal** et des jardins.
- **Initiation à l'escrime artistique :** tenue, codes de conduite et bottes secrètes invitent à découvrir l'esprit d'un siècle.

J2 - DANSES - FAUCONNERIE

- **« Dansez damoiselles et damoiseaux » :** Découverte de danses simples de la Renaissance et présentation musicale d'instruments.
- **Découverte de la fauconnerie :** La fauconnerie est l'art ancestral de chasser avec un rapace. Présentation des oiseaux et démonstration en vol avec possibilité d'initiation.

J3 - ENLUMINURE, ORFÈVRERIE, FEUTRAGE

- **Réalisation d'une lettre ou d'une figurine** en respectant **les techniques de l'enluminure.**
- **Initiation à l'orfèvrerie** et découverte de l'art de la ciselure au repoussoir.
- **Initiation au feutrage de la laine** et fabrication de perles en feutre.



Ces programmes sont 100% personnalisables
en fonction du niveau de vos élèves, de votre
localisation et surtout de vos envies !

PLANNING 4 JOURS avec sortie

169€
prix par élève*

J1 - ASTRONOMIE - IMPRIMERIE

- **Galilée et Copernic :** Découverte de leur histoire, leur processus de réflexion et les difficultés liées à leurs découvertes. Étude du système solaire, expériences et fabrication d'une lunette astronomique.
- **Gutenberg : Histoire de l'invention de l'imprimerie et son retentissement.** Réalisation d'un message en utilisant le procédé d'impression (lettres retournées).

J2 - MACHINES ET PONTS DE LÉONARD

- **Les machines de Léonard de Vinci :** Les élèves expérimentent le principe des engrenages sur des maquettes et découvrent la transmission du mouvement, la démultiplication de la vitesse.
- **Les ponts de Léonard de Vinci :** Les élèves se confrontent à des problèmes d'architecture pour réaliser une maquette de pont imaginé par Léonard.

J3 - Sortie à la journée :

UNE JOURNÉE AU CHÂTEAU

- **Visite thématique pour découvrir l'histoire d'un château de la Renaissance (Chantilly, Fontainebleau, Vaux-le-Vicomte, Auvers-sur-Oise...)** Architecture, artistes et hôtes célèbres, récits et légendes.
- **Selon le monument visité :** Découverte des jardins, des écuries, et possibilité d'atelier encadré : vitrail, la vie de cour, peinture...

J4 - ARTS PLASTIQUES - TAILLE DE PIERRE

- **L'art de Léonard :** Exploration de l'œuvre picturale de Léonard de Vinci, en particulier "l'homme de Vitruve" et atelier de pratique artistique.
- **Atelier taille de pierre :** Au cours de cet atelier, chacun apprend à mieux connaître l'importance de ce savoir-faire de la Renaissance et, outils en main, à acquérir quelques gestes de base.

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Mémoires de guerres



Sur les chemins de mémoire, saluer le courage et la volonté des soldats et des populations. Découvrir les dimensions historiques des deux grands conflits du XXème siècle.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

Ateliers de pratique artistique :

- **Arts plastiques** : Étude des dessins de guerre du peintre Ferdinand Léger et pratique artistique suivant le courant du « cubisme sur le front ».
- **Réalisation d'un carnet de tranchée sur le thème de la correspondance de guerre et du quotidien des soldats** (textes et images).
- **Cinéma** : Réalisation d'un petit film d'animation en s'inspirant d'un poème, d'un album ou d'un récit. Initiation à la technique des objets animés ou au papier découpé (story-board, prises de vues image par image).
- **Éducation à l'image** : Analyse de courts métrages dont l'action se situe au cœur des deux conflits mondiaux. Visionnage et débats à propos de l'histoire et des choix du réalisateur. Initiation à la prise de vue si 2 séances.
- **Atelier slam** : Encadré par des artistes professionnels, travail d'écriture et d'interprétation poétique (élocution, gestuelle, expression) de textes littéraires évoquant les guerres et la paix.

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Visite guidée du musée de la Grande Guerre** à Meaux et atelier « la grande guerre à la Une ».
- **Visite du musée de la figurine historique** : Découverte guidée des figurines évoquant la première guerre mondiale.
- **Visite guidée du Mont Valérien** et atelier « lettres de fusillés ».
- **Découverte du musée de l'armée** et du musée des compagnons de la libération dont le patrimoine (collections, objets) et les activités pédagogiques (parcours, ateliers) permettent de mieux connaître les périodes des deux guerres mondiales.



Une guerre est toujours un traumatisme.

Celles du XXème siècle, 14-18 et 39-45, inédites dans leur ampleur et leur forme, ont embrasé l'Europe et le monde.

✓ Comprendre l'enchaînement des faits, des choix et des stratégies, le choc sur les sociétés (civiles, militaires), les doctrines et les propagandes : autant de sujets que les médiateurs abordent lors d'animations ou de visites adaptées aux élèves du primaire.

✓ Un travail de mémoire pour ne pas oublier que la paix, si ardemment voulue au cœur des guerres, reste toujours à construire.



PLANNING 3 JOURS avec sortie

149€
prix par élève*

J1 - CINÉMA - ARTS PLASTIQUES

- **Atelier cinéma** : Création d'un petit film d'animation sur le thème de la guerre : choix des textes, du support (objets, découpage de formes, modelage). Premières animations et prises de vue.
- **Arts plastiques** : La guerre à travers l'expression artistique d'un artiste marqué par son vécu personnel de la guerre ou son regard sur les événements. Étude suivie d'une initiation au cubisme.

J2 - Sortie à la journée :

- **1ÈRE GUERRE MONDIALE** : Visite au Musée de la Grande guerre du Pays de Meaux.
+ atelier : Portrait de guerre ou BD.

OU 2ÈME GUERRE MONDIALE : Le mémorial du Mont Valérien. Atelier pédagogique + visite du musée des transmissions et du colombier militaire.

J3 - CINÉMA - ARTS PLASTIQUES

- **Atelier cinéma** : suite du travail de création d'un film animé. Prises de vue image par image, choix de sons (musique, dialogues).
- **Arts plastiques** : Poursuite du travail plastique et finalisation de l'œuvre, individuelle ou collective.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS avec sorties

169€
prix par élève*

J1 - CINÉMA - CARNET DE TRANCHÉE

- **Atelier cinéma** : Création d'un petit film d'animation sur le thème de la guerre : choix des textes, du support (objets, découpage de formes, modelage). Premières animations et prises de vue.
- **Atelier illustration** : Création d'un carnet de tranchée en technique mixte (aquarelle, pastel, peinture). Évocation du quotidien des poilus, de l'importance de témoigner et de transmettre.

J2 - ATELIER SLAM - CARNET DE TRANCHÉE

- **Atelier Slam** : Présentation du slam et de l'artiste. Travail d'échauffement et d'oralisation : Jeux de mots et de rythmes. Introduction du thème et lecture oralisée des textes s'y rapportant (lettres, poèmes, extraits de romans, chansons...)
- **Atelier illustration** : Suite et fin du carnet de tranchée, avec collage d'images et de textes puisés dans des courriers de soldats.

J3 - CINÉMA - ATELIER SLAM

- **Atelier cinéma** : Suite du travail de création d'un film animé. Prises de vue image par image, choix de sons (musique, dialogues).
- **Atelier Slam** : Alternance travail d'oralisation (portée de voix, rythme, expression) et de lecture des textes choisis. Interprétation finale.

J4 - Sortie à la journée : GUERRE 1939-1945

- **1ÈRE GUERRE MONDIALE : Le Musée des Armées** : Parcours Grande Guerre pour aborder le conflit et plus particulièrement la vie au front, la propagande, ou encore la vie des civils (Cycle 3). La vie au temps des poilus : l'héroïque histoire de Raoul Magrin-Vernerey (Cycle 2)
- **2ÈME GUERRE MONDIALE : Visite atelier "convaincre pour vaincre" au Musée de l'Ordre de la Libération** : Les parcours de Compagnons de la Libération et l'importance de la propagande pendant la Seconde Guerre mondiale (tracts, caricatures et affiches). Réalisation en petits groupes d'une affiche sur le thème de la paix.



Au fil de l'histoire



Tisser, sculpter, se battre en duel, danser, tirer au propulseur, s'émouvoir d'une bataille. Un retour vers le passé qui replace lieux, événements et hommes sur une frise chronologique bien vivante.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Ateliers Préhistoire** : Découverte du Paléolithique et du Néolithique incluant des ateliers d'initiation : techniques du feu, de la chasse, art pariétal, céramique, objets et outils usuels (lampe à graisse, hache...), bijoux.
- **Ateliers Antiquité** : Évocation du quotidien des gallo-romains à travers des animations découverte sur l'habitat, le vêtement, l'artisanat.
- **Ateliers Moyen-Âge** : Atelier d'initiation aux savoir-faire et au mode de vie de la société médiévale : calligraphie, enluminure, blasons, ateliers du bâtisseur (taille de pierre, voûtes, vitraux), feutrage, chasse et fauconnerie...
- **Ateliers Renaissance** : Ateliers artistiques : danse et instruments de musique, dessin et peinture à la manière d'un peintre de la Renaissance. Atelier sur le dessin symbole de Léonard de Vinci, l'homme de Vitruve, au cœur du bouillonnement artistique et intellectuel de la Renaissance
- **Ateliers de l'empire au XXIème siècle** : Visite, parcours guidés au sein de monuments ou ateliers à l'école : Napoléon 1er.

Mais aussi des ateliers de pratique artistique : cinéma d'animation, éducation à l'image, théâtre (Molière), peinture impressionniste...

SORTIES À LA JOURNÉE

- Journée au chantier médiéval de Guédelon. Visite animée du château fortifié de Blandy les Tours.
- Visite guidée d'un château de la Renaissance avec animation ou atelier : Chantilly, Fontainebleau, Saint Germain en Laye...
- L'art aux XIXème et XXème siècles : découverte de collections avec focus sur des œuvres, des techniques et ateliers de pratique.



PLANNING 3 JOURS « tout à l'école »

149€
prix par élève*

J1 - ATELIERS PRÉHISTOIRE

- « Tout feu, tout flamme » : Démonstration d'allumage de feu par friction et percussion, puis expérimentation.
- Atelier chasse : Fabrication et manipulation d'armes de chasse et initiation au tir au propulseur.

J2 - LES ARTS DU MOYEN-ÂGE

- « Dansez Damoiselles et damoiseaux » : Découverte et participation à des danses simples. Présentation musicale d'instruments joués au Moyen-Âge.
- Initiation à l'orfèvrerie et découverte de l'art de la ciselure au repoussoir.
- Initiation au feutrage de la laine et fabrication de perles en feutre.

J3 - Sortie à la journée :

RENAISSANCE ET INVENTIONS

- Visite et ateliers au musée de l'imprimerie : Découverte du principe de l'impression et l'évolution des techniques depuis Gutenberg, sans oublier l'histoire du papier et la diffusion des idées.
- Visite guidée du domaine de Courances.

PLANNING 4 JOURS avec sorties

189€
prix par élève*

J1 - L'ANTIQUITÉ

- Ateliers pédagogiques pour découvrir le mode de vie des populations gallo-romaines :
- Le costume des gallo-romains : Découverte, défilé et fabrication d'une fibule.
- Compter et écrire : Initiation à l'abaque et à l'écriture cunéiforme sur des tablettes d'argile.

J2 - Sortie à la journée :

VILLE MÉDIÉVALE DE PROVINS

- Visite thématique de la ville fortifiée de Provins :
« A l'assaut des remparts ».
- Spectacle : « La légende des chevaliers ».

J3 - ENLUMINURE - FAUCONNERIE

- Réalisation d'une lettre ou d'une figurine en respectant les techniques de l'enluminure.
- Découverte de la fauconnerie : La fauconnerie est l'art ancestral de chasser avec un rapace. Présentation des oiseaux et démonstration en vol.

J4 - Sortie à la journée :

L'EMPIRE ET LE XIXÈME SIÈCLE

- Au château de Fontainebleau, visite guidée Napoléon 1er, empereur des français : découverte des grandes réformes de Napoléon, son influence en Europe, ainsi que la vie de cour et les arts.
- Découverte et pratique du jeu de paume.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves.
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Conquérants des mers



Tous sur le pont, dans le sillage de ces marins exceptionnels qui se lancèrent à la conquête des océans, pour le meilleur ou pour le pire...

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- Découvrir l'histoire et la mythologie des vikings au cœur de l'Europe du Haut Moyen-Âge : le quotidien des célèbres guerriers du Nord, leurs navires, la navigation. Visite guidée à bord du voilier Viking Gungnir.
- Plonger dans l'univers viking à travers le 9ème art :
 - Rencontrer des autrices illustratrices : découvrir leur métier et l'univers fantastique de leur saga, basée sur des travaux d'historiens. Réaliser une case BD en crayonné-encré.
 - S'initier à la BD : aux côtés d'un professionnel, apprendre les techniques de création d'une BD. Sur le thème des vikings, travail de story-board, des personnages et scénarios, dessin, bulles...
- S'initier à l'escrime artistique : historique et évolution du duel au sabre et à l'épée, les combats de cinéma, et en vrais flibustiers, pratique du duel.
- Créer un portulan imaginaire en s'inspirant de portulans anciens : tracés des côtes, des îles, de reliefs, d'éléments marins et terrestres.
- Sur les pas des grands explorateurs de la Renaissance : Scientifiques, astrologues et physiciens, ont révolutionné la navigation : découverte de leurs inventions et fabrication de divers objets (boussole, astrolabe, carte du ciel...).

SORTIES À LA JOURNÉE

- Musée de la marine : visite contée ou guidée sur divers thèmes, selon les cycles : À l'abordage, toutes voiles dehors, bouille de marin, ...
- Exploradôme : atelier scientifique pour mieux appréhender les outils de navigation et leurs applications.
- BNF département manuscrits : atelier "découvre la carte médiévale".



Que ce soit pour ouvrir de nouvelles routes maritimes, pour conquérir des territoires inconnus ou encore faire commerce, des hommes ont laissé dans l'histoire la trace de leurs exploits.

✓ L'objectif des ateliers et visites proposés est de mettre la lumière sur ces personnages hors du commun qui bravèrent les dangers des océans : peuples vikings, grands explorateurs, légendaires pirates...

✓ C'est un tour d'horizon passionnant qui attend la classe, à travers des activités artistiques, scientifiques, et physiques... Bon vent !



PLANNING 3 JOURS avec sortie

137€
prix par élève*

J1 - Sortie : JOURNÉE VIKINGS

- Plongée dans l'univers viking : conférence interactive sur l'histoire et la mythologie des conquérants des mers et visite à bord d'un voilier viking entièrement reconstitué.
- Les légendes et la mythologie vikings racontées en BD : découverte des métiers de l'illustration et de l'écriture BD, aux côtés de bédéistes. Réalisation guidée d'une planche BD.

J2 - JOURNÉE PIRATES

- Présentation de l'historique du duel à l'épée, suivie d'une initiation à l'escrime au sabre.
- Fabrication d'une carte de navigation ancienne sur parchemin après étude de plans et cartes anciennes.

J3 - JOURNÉE GRANDS EXPLORATEURS

- Ateliers scientifiques autour des instruments et des modes de navigation : la boussole, le télescope, la caravelle, le ciel et l'étoile polaire.
- Démonstrations, expériences et petites fabrications : boussole, carte du ciel, ...



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS avec sortie

159€
prix par élève*

J1 - LÉGENDES VIKINGS EN BD

- Rencontre avec l'univers de la BD Vikingar et ses auteurs : le métier d'illustrateur / bédéiste. Réalisation guidée d'une case BD en crayonné.
- Initiation à la bande dessinée sur le thème des vikings. Création d'un story-board, recherche des personnages, du scénario.

J2 - Sortie : TOUS À BÂBORD

- Découverte du quotidien des guerriers vikings et de leur mode de vie. Conférence interactive et visite guidée d'une reconstitution de voilier viking : techniques de navigation, caractéristiques de l'embarcation, rôles à bord...
- Atelier BD (suite) : Création d'une planche BD avec élaboration d'un petit scénario, création dessins personnages et contexte, sur le thème des vikings.

J3 - JOURNÉE GRANDS EXPLORATEURS

- Ateliers scientifiques autour des instruments et des modes de navigation : la boussole, le télescope, la caravelle, le ciel et l'étoile polaire.
- Démonstrations, expériences et petites fabrications : boussole, carte du ciel, ...

J4 - PIRATES À L'HORIZON

- Présentation de l'historique du duel à l'épée, suivie d'une initiation à l'escrime au sabre.
- Fabrication d'une carte de navigation ancienne sur parchemin après étude de plans et cartes anciennes.

Nature et développement durable



Mille et une pattes, des fleurs, des fruits, des plumes, des ailes...
La nature est un monde fantastique qui accueille tous ceux qui sont prêts à la découvrir en participant à de multiples activités.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Ferme pédagogique installée au sein de l'école ou visite à la ferme :**
 - **À la rencontre des animaux de la ferme :** Présentation de la basse-cour et initiation aux soins. Découverte des activités de l'agricultrice.
 - **Atelier au choix : travail de la laine, fabrication de beurre ou jardinage.** Les enfants découvrent un savoir-faire auquel ils sont initiés.
 - **Atelier graines :** Activités ludiques de reconnaissance des différentes céréales. Fabrication de boules de graines ou cartes à semer
- **Rencontre avec un apiculteur :** Découverte du monde des abeilles. Présentation en classe du métier d'apiculteur et de la vie dans la ruche grâce à une ruche de démonstration. **Jeux d'observation et dégustation.**
- **Le monde des insectes :** Distinguer le vrai du faux à propos de ces «minuscules», souvent mal connus. **Fabrication d'un gîte à insectes.**
- **Sensibilisation à l'écologie :** Approche ludique des enjeux du développement durable. Ateliers à thèmes : eau, climat, air, alimentation, énergie, biodiversité. **Mise en pratique d'écogestes (tri, stop gâchis, recyclage).**
- **Atelier artistique :** La forêt (faune et flore). Création d'un bas-relief sur plaque d'argile ou dessin au porte-plume, à partir d'un album naturaliste.

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Exploration d'un site naturel situé à proximité de l'école :** Découverte ludique et sensorielle de sa biodiversité. **Atelier Land'art ou jeu de piste.**
- **A la ferme, visite guidée et ateliers :** Réalisation de recettes avec les produits de la ferme (lait, farine, légumes de saison, laine...).



PLANNING 3 JOURS Devenir éco-citoyen

149€
prix par élève*

J1 - DÉVELOPPEMENT DURABLE :

- **Atelier « Je trie mes déchets » :** Une approche pratique et concrète du parcours des déchets, de l'intérêt de les identifier et de les trier.
- **Atelier compostage :** L'activité permet d'apprendre les subtilités du processus du compostage et de s'initier aux bons gestes du jardinage. Avec ou sans jardin !

J2 - STOP GÂCHIS

- **Atelier cuisine :** Réutiliser les restes, les produits de saison, le fait maison. Un atelier top chef écoresponsable.
- **Atelier papier recyclé :** Comprendre la fabrication du papier, l'importance de la préservation des ressources de la planète et savoir le recycler.

J3 - Sortie à la journée :

DU CÔTÉ DE L'EAU ET DES ARBRES

- **L'écosystème d'un milieu humide (étang, mare, rivière).** Observation du vivant (faune aquatique, insectes, oiseaux), recherche de traces, collecte...
- **L'écosystème forestier.** Les arbres qui nous entourent, leur rôle dans la nature. Étude de la faune : petites bêtes du sol, mammifères, oiseaux. Recherche et relevés de traces et empreintes, jeux d'observation et d'écoute, création artistique.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS avec sorties

181€
prix par élève*

J1 - Sortie à la journée :

IMMERSION EN FORÊT

- **Découverte d'une forêt remarquable** par un éveil ludique à la nature. Activités de sensibilisation à son respect et à sa préservation.
- **Atelier Land'art encadré par un naturaliste.**

J2 - APICULTURE ET BIODIVERSITÉ

- **Découverte de l'apiculture :** Avec une ruche pédagogique, l'enfant découvre l'importance des abeilles, leur rôle, ainsi que la création du miel et le fonctionnement de la ruche.
- **Atelier "ces petites bêtes mal-aimées" :** Le vrai et le faux sur les reptiles, les araignées et les chauve-souris. Apprendre à mieux les aimer et à les protéger.

J3 - JARDINAGE - LES INSECTES

- **Atelier jardirécupe :** Approche de la biodiversité locale et jardinage avec semis en pot.
- **Les insectes, nos amis !** Les insectes sont passionnants et essentiels à notre environnement. Observation et fabrication d'un abri.

J4 - Sortie à la journée :

LA FERME PÉDAGOGIQUE

- **Découverte de la ferme :** approcher les animaux, participer aux soins et comprendre leur élevage.
- **Jeux éducatifs** et animations sur les céréales, l'eau et les animaux.
- **Ateliers sur les œufs** et suivi après la mise en couveuse...

Voyage au fil de l'eau

L'eau sous toutes ses formes, dans tous ses états, où que l'on soit et quoi qu'on fasse, est une ressource précieuse et indispensable à la vie. Allons découvrir ses immenses qualités de plus près !

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Milieu aquatique et milieu humide** : Découverte d'un environnement naturel proche de chez soi et exploration de sa biodiversité.
- **Ateliers d'initiation à l'écologie** : Une approche pédagogique et interactive des questions liées à la protection de l'eau :
 - **"Ne polluons pas l'eau"** : Identification des facteurs de pollution et inventaire des solutions pour ne pas dégrader les milieux aquatiques.
 - **"Économisons l'eau potable"** : Un état des lieux de nos consommations et des actions qui permettent de l'économiser.
- **Les cycles de l'eau naturelle et domestique** : Prise de conscience de l'importance de l'eau et de son utilisation dans la vie quotidienne.
- **Ateliers scientifiques** :
 - **"Flotte, coule, filtre"** : Des expériences variées pour découvrir les propriétés de l'eau et son traitement. Manipulations, observations...
 - **"La force de l'eau"** : Par le biais d'explorations et de constructions, les élèves plongent dans l'univers de l'énergie hydraulique.

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Sortie nature** à la découverte d'un milieu aquatique et/ou humide.
- Visite et ateliers pédagogiques dans un parc animalier à la rencontre de la faune marine.
- **Balade fluviale** commentée sur une rivière.
- **Visite découverte d'un moulin à eau** : Le fonctionnement d'un moulin hydraulique, son histoire, les machines et leur mécanisme.



PLANNING 4 JOURS avec sorties

179€
prix par élève*

J1 - LES CYCLES DE L'EAU NE POLLUONS PAS L'EAU

- **Présentation du cheminement naturel de l'eau** puis réalisation d'expériences avec différents filtres afin d'illustrer le phénomène de l'infiltration de l'eau. Installation et manipulation par les élèves d'une **maquette illustrant le cycle de l'eau à usage domestique**.
- **Atelier pédagogique sur la pollution de l'eau** : Expériences et réflexions sur les bons gestes à adopter pour protéger cette ressource naturelle.

J2 - Sortie à la journée :

MAISON DE LA NATURE ET DE LA PÊCHE

- **Aux côtés d'un guide nature** : découverte interactive des huit espaces de l'aquarium de Seine pour découvrir la vie des poissons d'eau douce. Balade guidée sur les berges de Seine ou activité pêche.
- **J3 - ARTS PLASTIQUES - AQUARIUM**
- **Atelier les petits peintres de l'eau** : Découverte de quelques peintres et initiation à une technique artistique pour représenter les formes, couleurs, reflets, mouvements... de l'eau.
- **Montage d'un aquarium au sein de l'école** : les élèves organisent de façon structurée un habitat convenant à la vie aquatique et apprennent à en prendre soin.

J4 - Sortie à la journée :

EXPLORADÔME - BALADE FLUVIALE

- **Visite de l'Exploradôme**, espace composé de plus de cinquante manipulations scientifiques, suivie d'un atelier pédagogique « **fabrique ton eau potable** ».
- **Balade fluviale sur la Marne** : Le capitaine présente aux élèves la navigation en eaux intérieures et raconte mille et une anecdotes sur la plus grande rivière de France.

PLANNING 3 JOURS avec sortie

145€
prix par élève*

J1 - ÉCONOMISONS L'EAU POTABLE LE JARDINAGE NATUREL

- **Atelier eau potable** : En petits groupes, les élèves identifient les différents postes consommateurs d'eau potable à la maison et au jardin. Réflexion sur des gestes simples pour économiser l'eau.
- **Découverte de l'écosystème du jardin/potager** et compréhension des interactions entre espèces : les élèves se questionnent sur l'importance du sol, la chaîne alimentaire, l'utilisation de pesticides.

J2 - Sortie à la journée :

LA RICHESSE D'UN MILIEU AQUATIQUE

- **Découverte de la richesse d'un milieu aquatique : cours d'eau, mare ou étang** : balade, observation de la vie aquatique, des plantes et de la faune présente. Prélèvement et identification des espèces, évocation du cycle de l'eau dans la nature et des adaptations du vivant, les menaces sur leur équilibre.

J3 - EAU SAVANTE ET EAU ARTISTE

- **Atelier scientifique** : Flotte ou coule (poussée d'Archimède). Expériences variées sur les propriétés de l'eau : observations, manipulations et analyses.
- **Activité artistique sur le thème de l'eau dans l'art** : Présentation de peintres naturalistes (travail, outils, techniques) puis réalisation d'une œuvre personnelle (en plein air ou en classe).

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves.
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

 Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

Bien dans sa tête, bien dans son corps

Pratiquer une activité physique, bien se nourrir, ouvrir ses sens, se poser, partager des moments de complicité : un cocktail de bonnes habitudes à savourer pour se sentir bien avec soi et avec les autres.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Initiation-découverte d'un sport** : histoire, règles, pratique.
 - **Escrime** : découverte des bases et principes de l'escrime, les gestes techniques (rôle offensif et défensif).
 - **Escalade** : découverte de la grimpe sur divers plans verticaux. Parcours aménagés et encadrés, en intérieur.
 - **Breaking**, nouvelle discipline des JO : apprentissage des gestes, des appuis, enchaînements.
 - Initiation à un sport de lutte : **taekwondo, kung-fu, aikido.**
 - Pratique d'un sport de plein air : **golf, tir à l'arc, accrobranche...**
- **Bien manger, bien bouger** : Sensibilisation à l'équilibre alimentaire et aux bienfaits de l'activité physique, encadrée par une diététicienne.
- **Réalisation d'une fresque sur le mur de l'école** (ou sur un grand support) sur le thème des sports, du corps en mouvement...
- **Activités détente et bien-être** : initiation au yoga (yoga du son...), danse, atelier art thérapie (modelage, musique, mandalas / zentangles...)

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Visite d'un grand site sportif** (équipements et coulisses) : Vélodrome de St Quentin, stade Roland Garros, stade de France.
- **Journée sportive** : accrobranche, course d'orientation, escalade...
- **Équitation** : journée dans un centre équestre. Visite des installations, soins aux chevaux et séance d'initiation.



Le temps d'un programme axé sur les bienfaits de l'activité physique, douce ou modérée, les élèves découvrent des sports et sont sensibilisés à des enjeux de santé tels que l'importance d'une alimentation saine ou les effets positifs des interactions avec les autres.

✓ Au programme, diverses initiations sportives et des activités diététiques, artistiques ou de détente à vivre ensemble, dans un esprit d'entraide et de coopération.

✓ Un projet 100% énergie positive !



PLANNING 3 JOURS avec sortie

149€
prix par élève*

J1 - BREAKING - INITIATION À L'ESCRIME

- **Initiation ludique et en musique au breaking.** Travail des appuis et des mouvements de base.
- **Escrime** : découverte des règles et des valeurs de l'escrime sportive. Familiarisation avec le matériel. Petits exercices d'attaque et d'esquive, déplacements, enchaînements tactiques.

J2 - BIEN-ÊTRE : SPORT ET DIÉTÉTIQUE

- **Initiation au yoga** : découverte ludique d'une pratique ancestrale où respiration, mouvements souples et concentration diffusent de multiples bienfaits.
- **Diététique du sportif** : sensibilisation au « bien manger, bien bouger » : l'équilibre alimentaire, la valeur nutritive des aliments.

J3 - Sortie à la journée :

COCKTAIL D'ACTIVITÉS SPORTIVES

Selon le site choisi : pratique de l'accrobranche, escalade, golf, tir à l'arc, course d'orientation...

Les élèves participent à un choix d'activités physiques et de loisirs qui favorisent la cohésion et les expériences sportives.

PLANNING 4 JOURS avec sortie

179€
prix par élève*

J1 - TAEKWONDO - BREAKING

- **Taekwondo** : ateliers d'immersion et d'initiation au combat avec touches et frappes, sur un matériel spécifique.
- **Initiation ludique et en musique au breaking.** Travail des appuis et des mouvements de base.

J2 - Sortie à la journée :

STADE DE FRANCE - ESCALADE

- **Visite guidée du stade de France** : découverte des coulisses de la plus grande enceinte sportive et culturelle de France.
- **Initiation encadrée à l'escalade**, en salle, sur différents plans verticaux.

J3 - INITIATION À L'ESCRIME - ART THÉRAPIE

- **Initiation à l'escrime** encadrée par un escrimeur professionnel.
- **Découverte et pratique d'une activité artistique**, pour développer la détente et la concentration : création encadrée de zentangles, de mandalas en sable, de modelage en argile.

J4 - BIEN-ÊTRE : SPORT ET DIÉTÉTIQUE

- **Initiation au yoga** : découverte ludique d'une pratique ancestrale où respiration, mouvements souples et concentration diffusent de multiples bienfaits.
- **Diététique du sportif** : sensibilisation au « bien manger, bien bouger » : l'équilibre alimentaire, la valeur nutritive des aliments.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

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...

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Présentation et exploration du système solaire, analyse des mouvements :** Mise en place de situations de recherche, en collectif ou en petits groupes, fabrication de maquettes (cartes du ciel, planétaire).
- **Étude des caractéristiques de la lune :** approche des phénomènes lunaires (phases, saisons, éclipses) par démonstrations et observation. Fabrication d'une maquette du système terre-lune.
- **Le soleil dans le système solaire :** manipulation de différentes maquettes et outils d'observation. Activités et fabrications autour du thème du soleil : cadran solaire, cadran équatorial, instrument de repérage (le sextant et l'astrolabe).
- **Séance d'astronomie :** déploiement d'un planétarium mobile. Projection commentée et exploration immersive en 2D pour étudier le ciel : les astres, constellations, objets célestes...
- **La conquête du ciel :** étude des conditions d'un vol spatial et fabrication d'une maquette complète de station spatiale.
- **Fabrication de fusées individuelles suivie de leur lancement** (sécurisé).

SORTIES À LA JOURNÉE

- Visite guidée du **Musée de l'Air et de l'Espace**.
- Visite commentée de l'espace muséographique du **Parc aux étoiles** avec atelier.
- **Atelier d'initiation à la construction et au pilotage d'une fusée** grâce à un serious game simulateur de vol spatial.
- Ateliers pédagogiques de l'**Exploradôme**.



© A. Fernandes



CRÉER L'ÉVÈNEMENT

SOIRÉE D'OBSERVATION AU TÉLESCOPE

Observer le ciel nocturne et découvrir les étoiles et constellations : un moment de partage entre la classe, les intervenants et les familles pour clôturer cette semaine thématique.

Soirée proposée en supplément : nous contacter.

PLANNING 3 JOURS en quête d'étoiles

139€
prix par élève*

J1 - COMPRENDRE LES ÉTOILES

- **Prise de conscience de notre place dans l'univers :** Approche de l'importance de la cartographie du ciel et des instruments de mesure scientifiques.
- **Construction d'une carte du ciel, d'un sextant et d'un astrolabe.**
- **"La conquête des étoiles sous le planétarium" :** Vidéos et explications détaillées plongent les élèves dans l'aventure spatiale.

J2 - MESURER LE TEMPS

- **Appréhension de sujets autour de l'exploration du ciel et de la naissance de l'astronomie.**
- Notions de taille des mondes, de mesure du temps.
- **Construction d'un cadran solaire, d'un cadran équatorial, et d'une montre céleste** pour apprendre à lire l'heure grâce à « la grande casserole ».

J3 - SE PROPULSER - CONQUÉRIR L'ESPACE

- **Les fusées, approche détaillée :** fonctionnement, utilité, avantages, contraintes et limites. En atelier, chaque élève fabrique sa propre fusée. Phase de lancement, en toute sécurité.
- **La station spatiale interplanétaire.** Explications et débat sur la vie en apesanteur.
- **Construction d'une maquette station spatiale complète :** Panneaux solaire, dock d'amarrage, communication, sas de survie...



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !



PLANNING 4 JOURS mystérieux univers

185€
prix par élève*

J1 - VOYAGE DANS LE SYSTÈME SOLAIRE

- **Séance en planétarium :** une exploration interactive avec vidéos explicatives et ludiques pour une relecture-compréhension du ciel. Création d'une carte du système solaire en 2D et en proportion.
- **A la conquête de la lune :** Construction d'une maquette du système Terre-Lune et appréhension des phénomènes qui lient la terre à son satellite naturel : saisons, phases de la lune, éclipses. **Mini-débat sur le voyage interplanétaire.**

J2 - LES OUTILS DE L'ASTRONOMIE

- **Tour d'horizon des instruments d'observation** (télescopes, lunettes).
- **Observation guidée et en sécurité du soleil.** Création d'un cadran solaire.

J3 - VASTE UNIVERS

- Exploration de l'univers : galaxies, amas d'étoiles, nébuleuses. **Construction en 3D d'une maquette de la Grande Ourse.**
- Découverte d'objets célestes.

J4 - Sortie à la journée : MUSÉE DU BOURGET

- **Découverte de l'histoire de l'exploration spatiale** et visite en autonomie de la Grande Galerie avec ses différentes expositions.
- **Boarding pass :** visite en autonomie de l'intérieur du Boeing 747, du Dakota et des deux Concorde.

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Robotique et programmation

Construire des robots, les programmer, les faire évoluer sur des parcours, résoudre des énigmes : autant de challenges que les apprentis informaticiens auront à relever...

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

En collaboration avec des intervenants spécialisés en robotique éducative.
Ateliers de découverte **construits sur mesure** autour de votre thème :
Village écologique, vivre sur la lune, révolution des transports, énergies nouvelles...

- Répartis en équipes, les élèves doivent construire un ou deux robots, apprendre à les programmer et reconstituer l'environnement dans lequel leurs robots vont évoluer. Chaque étape du projet est consignée dans un carnet individuel "le journal de bord de l'ingénieur".
- Élaboration de la maquette du projet et fabrication.
- Initiation à la programmation (compréhension des enjeux) et aux outils robotiques (construction et programmation).
- Reproduire les actions avec le logiciel de programmation visuelle.
- Relever de nombreux défis : détection d'obstacles, changements de couleurs, suivi de bruits...

Chaque atelier est filmé afin de pouvoir en faire une restitution à la fin de la semaine.

SORTIES À LA JOURNÉE

- Visite-expo sur les robots à la Cité des sciences.
- Visite de l'Exploradôme et atelier intelligence artificielle.
- Visite guidée du musée des arts et métiers : les grandes inventions de l'histoire.



PLANNING 4 JOURS
« tout à l'école »

159€
prix par élève*

J1 - LES ROBOTS : MAQUETTE DU PROJET

- Qu'est-ce qu'un robot : échanges et argumentation.
- Apprentissage de la programmation : en équipe, construction de robots.
- Démarrage du projet sur le thème choisi : choix des axes, problématiques, manipulation et motorisation, suivi d'un plan en 3D.

J2 - DÉVELOPPEMENT DU PROJET

- Travail collaboratif : en équipe, réflexion et argumentation pour le traitement de nouvelles problématiques. Prise de décision et poursuite du projet.
- Mise en œuvre : expérimentation et robotisation.

J3 - ARCHITECTES ET INGÉNIEURS

- Poursuite de la robotisation du projet : traitement de la partie mécanique et de la partie robotique. Travail d'équipe : échange des idées, des rôles, des actions.

J4 - FINALISATION ET RESTITUTION

- Finalisation de la maquette et préparation de la restitution : fin des chantiers de construction et robotisation.
- Travail de présentation de chaque projet : restitution par chaque équipe des étapes de réalisation, difficultés, démarche ...

PLANNING 3 JOURS
« tout à l'école »

129€
prix par élève*

J1 - PROJET ROBOTIQUE

- Initiation à la robotique et aux outils robotiques.
- Présentation du projet : Construire des robots, les programmer, les faire évoluer sur des parcours qu'ils ont eux-mêmes prédéfinis, résoudre des énigmes. Des challenges que les élèves adorent relever seuls ou en équipe !

J2 - MAQUETTE DU PROJET

- Constitution des équipes et répartition des tâches.
- Observation de l'environnement autour de l'école et réalisation d'une maquette.
- Activité robotique : Atelier de construction et de programmation d'un pont robotisé et d'un robot roulant.

J3 - ATELIER ROBOTIQUE

- Suite de l'atelier construction.
- Le robot de surveillance : Construction de deux robots ayant pour objectif de surveiller à l'aide de caméras intégrées, le bon fonctionnement de la maquette.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves.
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

A l'école des apprentis sorciers

Posez vos stylos et sortez vos baguettes ! Pour retrouver l'univers fantastique de J.K. Rowling et son célèbre jeune sorcier, il faut suivre quelques cours et gagner, comme lui, des pouvoirs peu ordinaires.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

Activités magie :

- **Entrée à l'école des sorciers** : Présentation du monde et des règles de la magie. Démonstration d'un tour par le magicien.
- **Devenir un sorcier** : Atelier fabrication et apprentissage d'un tour de magie « le cornet afghan » en référence aux armoires à disparaître de la Saga.
- **Le magicien entre en scène** : Démonstration et explications détaillées de tours de scène (apparition d'animaux, mentalisme ...). Initiation avec les élèves.
- **Préparation du spectacle** : Attribution d'un tour adapté à chaque élève. Filage, ajustement et dernière répétition avant le spectacle.

Activités scientifiques avec matériel de laborantin : les élèves s'initient à la physique et à la chimie en suivant les pas de leur professeur :

- **Energieia** : Expériences sur l'électricité et le magnétisme, la gravitation, les forces et l'énergie magnétique, les secrets de l'atome...
- **Alchimancie** : Les étonnantes propriétés d'une molécule.
- **Luminescence** : La lumière, les ondes électromagnétiques...

Autres activités :

- **Atelier de (dé)sensibilisation aux animaux qui nous effraient** : Araignées, serpents, chauve-souris...
- **Initiation aux effets spéciaux du cinéma** : Objets volants, disparitions, et autres phénomènes mystérieux.
- **Culture anglaise** : Initiation au cricket, au quidditch, atelier de pâtisserie anglaise, quizz sur la saga du célèbre sorcier et de la société anglaise.
- **Fauconnerie** : Hiboux et chouette, symboles de la Saga, sont présentés en vol puis une initiation est proposée aux plus courageux.
- **Chasse au trésor** : « A la recherche de la baguette de bureau ».



CRÉER L'ÉVÉNEMENT

SOIRÉE MAGIE À L'ÉCOLE

Représentation des élèves et spectacle des intervenants : un moment de partage entre la classe, les intervenants et les familles pour clôturer cette semaine thématique.

Soirée proposée en supplément : nous contacter.



PLANNING 3 JOURS « tout à l'école »

139€
prix par élève*

J1 - A L'ÉCOLE DES SORCIERS

- **Présentation du monde et des règles de la magie**. Démonstration d'un tour par le magicien.
Atelier magie : Apprentissage d'un tour de magie, « le cornet à disparition » ou cornet afghan.
- **Atelier scienti-sorciers : Alchimancie**
Présentation du professeur, du matériel du laborantin et du cours. Explications sur les atomes et molécules puis fabrication à plat de la maquette d'une molécule.
Expériences en binômes : l'eau liquide, solide, gaz...

J2 - MAGIE - SCIENCES

- **Le magicien entre en scène** : Présentation et démonstration de tours de scène avec apparition d'animaux, mentalisme... les élèves s'émerveillent !
Atelier magie : Explications détaillées des différents tours de scène puis initiation avec les élèves.
- **Atelier scienti-sorciers : Energieia**
Forces et gravitation : expériences et jeu pour aborder les notions de physique, d'énergie, de force.

J3 - EFFETS SPÉCIAUX CHOUETTES ET FAUCONS

- **Atelier effets spéciaux** : Initiation au tournage sur fond vert et expérimentation des procédés « apparition / disparition / animation d'objets ».
- **Initiation à la fauconnerie** : Deux maîtres fauconniers présentent hiboux et faucons en vol et leur mode de vie. Une initiation est proposée aux plus courageux.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS « tout à l'école »

169€
prix par élève*

J1 - A L'ÉCOLE DES SORCIERS

- **Présentation du monde et des règles de la magie**. Démonstration d'un tour par le magicien.
- **Atelier magie** : Apprentissage d'un tour de magie, « le cornet à disparition ».
- **Atelier cuisine** : Les élèves suivent une recette inspirée de la Saga et cuisinent en découvrant de nouveaux mots anglais.

J2 - MAGIE ET QUIDDITCH

- **Le magicien entre en scène** : Présentation et démonstration de tours de scène avec apparition d'animaux, mentalisme... les élèves s'émerveillent !
- **Initiation au quidditch** : le sport préféré d'Harry est devenu bien réel et forme de nouveaux adeptes.

J3 - SERPENTS ET ARAIGNÉES, CHOUETTES ET FAUCONS

- **Atelier de découverte des petites bêtes qui nous font peur** : le vrai et le faux sur les reptiles, les araignées et les chauve-souris.
- **Initiation à la fauconnerie** : Deux maîtres fauconniers présentent hiboux et faucons en vol et leur mode de vie. Une initiation est proposée aux plus courageux.

J4 - CALLIGRAPHIE - EFFETS SPÉCIAUX

- **Initiation à la calligraphie médiévale** : Travail d'écriture à la plume pour former les lettres et les lettrines de cet art religieux.
- **Atelier effets spéciaux** : Initiation au tournage sur fond vert et expérimentation des procédés « apparition/disparition/animation d'objets ».



Sciences, cuisine, sport, langue : Si ces disciplines n'ont rien d'exceptionnel, les cours dispensés sont eux plutôt... différents !

✓ Et que dire de l'équipe de professeurs ? Magicien, savant fou, Chef cuisinier ou encore fauconnier, ils vont transmettre des savoirs à leur manière, et leurs élèves ne sont pas au bout de leurs surprises.

✓ Puisant dans l'univers d'un personnage hors du commun, le célèbre élève de Poudlard Harry Potter, ils feront naître le sorcier qui sommeille en chacun de leurs jeunes apprentis.

Les arts du cirque



Pour que le spectacle commence, il faut une piste, des artistes, des numéros et de l'énergie aussi ! Au cirque, on fait de l'art et on est créatif, de la tête aux pieds.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

Encadrés par deux circassiens professionnels, les élèves découvriront les techniques des arts du cirque, acrobatie, équilibre, jonglage, jeu du clown...

Initiations en salle. Montage d'un chapiteau en supplément : devis nous consulter.

- **Initiation à l'acrobatie** : acrobaties au sol, création de figures, portés...
- **Initiation à l'équilibre** : boule d'équilibre, rouleau américain, échasses...
- **Initiation à la jonglerie** : balles, bâtons du diable, anneaux, massues, assiettes chinoises.
- **Initiation au jeu de scène (clown ou autres personnages)** : Travail sur les émotions, improvisation, mime.
- **Ateliers magie** : présentation et démonstration du magicien, apprentissage et réalisation de tours, restitution devant un public.
- **Ateliers scienti-cirque** : encadrés par un animateur scientifique qui propose expériences et démonstrations (balanciers et catapultes, jeux d'équilibre, physique-chimie...)

SORTIE À LA JOURNÉE

- **Journée à la rencontre d'une grande famille circassienne** : Découverte du cirque et de ses artistes, présentation d'un spectacle par la compagnie.



PLANNING 4 JOURS cirque et magie

195€
prix par élève*

J1 - ATELIERS CIRQUE ET MAGIE

- **Initiation aux arts du cirque** : Jonglerie, équilibre, acrobatie. Exploration et apprentissage sur le matériel mis en place, roulement sur les activités proposées.
- **Magie** : Mini Spectacle de présentation puis démonstration de différents tours de scène qui seront appris par la suite. Répartition des tours puis début des entraînements à la manipulation.

J2 - ATELIERS CIRQUE ET MAGIE

- **Poursuite de l'initiation cirque** et approfondissement des gestes techniques. Début d'un petit travail de groupe pour construire ensemble un enchaînement de numéros.
- **Magie** : Poursuite des apprentissages et entraînement à la réalisation des tours. En petit groupes, choix et répétition de tours à représenter sur scène, mise en scène.

J3 - ATELIERS CIRQUE ET MAGIE

- **Cirque** : Répétition des numéros en autonomie puis en groupe, recherche d'une petite mise en scène, présentation des numéros.
- **Magie** : Poursuite et perfectionnement des tours, travail d'interprétation et d'enchaînement. Présentation de nouveaux tours et secrets de magie.

J4 - RÉPÉTITION ET PRÉSENTATION

- Répétition et filage avant la restitution finale.
- **Présentation devant un public (parents, classe).**

PLANNING 4 JOURS 100% cirque

190€
prix par élève*

J1 - ATELIERS CIRQUE ET BURLESQUE

- **Ateliers cirque** avec initiation à l'acrobatie, à l'équilibre sur objets, à la jonglerie et au jeu d'acteur avec improvisations, encadrés par 2 circassiens.
- **Atelier burlesque** : Travail en groupe sur le jeu de scène : le corps du personnage, le rythme, la voix. Conscientiser les différentes parties du corps pour s'échauffer et trouver du jeu.

J2 - ATELIERS CIRQUE ET BURLESQUE

- **Poursuite des ateliers cirque** avec entraînement et choix d'une activité: boule, trapèze, fil, jonglage, diabolo ou assiettes chinoises.
- **Atelier burlesque (suite)** : Explorer les différentes couleurs d'un personnage. Travail sur les émotions, les changements de rythme, les ruptures de jeu. ex. le corps du clown, ses démarches, son nez.

J3 - Sortie à la journée :

DÉCOUVERTE D'UN GRAND CIRQUE

- Visite du cirque et des installations, rencontre avec différentes familles d'artistes, maquillage, spectacle.

J4 - RÉPÉTITION ET PRÉSENTATION

- Préparation d'une petite restitution avec numéros de cirque et de clown.
- **Présentation devant un public (parents, classe).**

 Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Scènes de théâtre



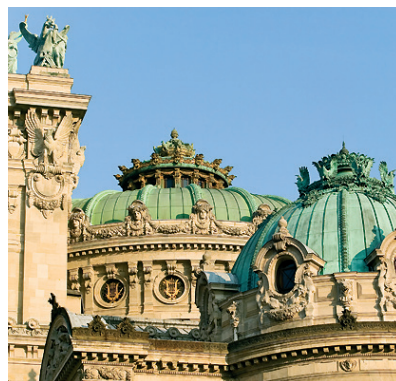
Le théâtre est avant tout un jeu : jouer avec les mots, les textes, les émotions. Jouer avec les autres. Jouer un rôle devant un public et y prendre un plaisir fou. Aux trois coups : tous en scène !

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- Pratiquer des exercices corporels, vocaux et de mémoire.
- Prendre en charge un rôle, vivre le travail de répétitions jusqu'à la représentation finale.
- Construire une pièce à partir de la créativité, du vécu des enfants ou d'un support textuel.
- **Créer un spectacle collectif vivant** : Encadrés par 2 comédiens professionnels, les élèves découvrent les techniques du jeu d'acteur et de la mise en scène, à travers un genre théâtre divertissant, celui de la fable et de la comédie.
- **Atelier décors de théâtre** : en lien avec le projet théâtral et sa mise en scène, création de décors et accessoires. Expérimentation de divers matériaux, travail sur l'échelle, le point de vue et l'illusion d'optique.
- **Atelier BD** : Illustration d'une fable de La Fontaine en BD.
- **Atelier Slam-poésie** : L'écrire : s'amuser avec les mots, devenir auteur et interprète et le dire : élocution et gestuelle, approche du langage comme outil d'expression poétique.

SORTIES À LA JOURNÉE

- Exploration ludique guidée de l'Opéra Garnier,
- Visite guidée de la Seine Musicale,
- Spectacle d'une troupe professionnelle dans un théâtre ou à l'école,
- Visite théâtralisée du château d'Auvers sur Oise.



Le théâtre est un art à part entière, où chacun peut trouver une place et exprimer son identité tout en partageant des moments complices avec les autres.

✓ Conscients de ce que la scène est capable de leur apporter, les comédiens poussent les élèves à oser une réplique ou une improvisation. Entraîné dans le jeu théâtral, chacun porte un nouveau regard sur sa voix, son corps et sa sensibilité.

✓ L'écoute et la concentration agissent comme un tremplin et conduisent chacun à accepter de se mettre en scène, dans un projet collectif.



PLANNING 3 JOURS avec sortie

149€
prix par élève*

J1 - ATELIER THÉÂTRE - DÉCORS

- Rencontre avec les comédiens, jeux d'échauffement et travail d'expression (voix, corps) puis travail d'improvisation à partir de situations liées au théâtre de la farce.
- Présentation du projet de construction des décors et/ou réalisation d'accessoires en lien avec le spectacle. Traçage des pièces et des décors.

J2 - ATELIER THÉÂTRE - DÉCORS

- Poursuite de l'initiation théâtrale sur la mécanique de l'humour : travail sur les intentions, incarnation de personnages et interprétation de scénettes. Mise en place d'une petite représentation.
- Atelier décors de théâtre : Découpe des pièces et des décors, puis assemblage de l'ensemble.

J3 - Sortie à la journée :

OPÉRA ET THÉÂTRE PARISIENS

- Exploration ludique guidée de l'Opéra Garnier.
- Séance théâtre jeune public dans un théâtre parisien.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves.
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS « tout à l'école »

169€
prix par élève*

J1 - ATELIER THÉÂTRE - ARTS PLASTIQUES

- Rencontre avec les comédiens, jeux d'échauffement et travail d'expression corporelle : l'espace, son corps, se situer au milieu des autres. Introduction au genre théâtral de la farce : situations et intrigues, jeu d'acteur.
- Présentation du projet de construction des décors et/ou réalisation d'accessoires en lien avec le spectacle. Traçage des pièces et des décors.

J2 - ATELIER THÉÂTRE - ARTS PLASTIQUES

- Jeux d'échauffement voix et corps puis présentation des personnages : types, caractères, rapport des uns avec les autres. Travail théâtral sur les intentions.
- Atelier décors de théâtre : Découpe des pièces et des décors, puis assemblage de l'ensemble.

J3 - ATELIER THÉÂTRE - ATELIER SLAM

- Construction de saynètes : travail d'imagination et de création, en petits groupes ou collectif. Élaboration du scénario et répétitions.
- Atelier slam : Jeux de mots et de rythmes inspirés de divers textes. Initiation à la prestation scénique.

J4 - ATELIER THÉÂTRE - ARTS PLASTIQUES

- Mise en couleurs des décors et accessoires.
- Suite des répétitions : mise en scène, rôles et dialogues, enchaînements des situations.
- Préparation du spectacle avec les accessoires réalisés et représentation des élèves.



CRÉER L'ÉVÈNEMENT

SOIRÉE THÉÂTRE À L'ÉCOLE

Représentation des élèves et spectacle des intervenants : un moment de partage entre la classe, les intervenants et les familles pour clôturer cette semaine thématique.

Soirée proposée en supplément : nous contacter.

Cinéma : Silence, on tourne !

Une approche active du 7ème art avec la réalisation d'un court métrage ou d'un film d'animation. Une passionnante éducation à l'image, entre mondes réels ou imaginaires...

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

Encadrés par nos intervenants professionnels, les élèves élaborent un scénario et découvrent les techniques de l'audiovisuel, du cinéma et les métiers mis en jeu pour la création d'un petit film.

- **Initiation aux jeux optiques** : exploration du principe d'animation des images et des outils : zootrope, flipbook, thaumatrope. Création d'un outil.
- **Atelier de pixilation** : familiarisation avec l'animation des objets (papiers découpés, jouets, objets divers) et mise en situation selon une petite trame. Possibilité de réaliser un film d'animation avec bande sonore (voix, bruitsages).
- **Atelier fond vert et technique d'incrustation** : expérimentation ludique du procédé et mise en scène d'effets spéciaux (ex : apparition/disparition).
- **Approcher le jeu d'acteur** : les élèves sont initiés à la mise en scène et interprètent des rôles : travail vocal, gestuelle, émotions, interactions.

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Visite guidée de la cinémathèque de Paris** : thématique selon le niveau de la classe.
- **Découverte des coulisses du Grand Rex**.
- **Ciné balade dans un quartier de Paris**, ponctuée d'anecdotes et d'extraits (film, dessins animés), pour retrouver des lieux emblématiques.
- **Atelier ciné-puzzle ou bruitage** à la fondation Jérôme Seydoux.



© Thomas Laconis



PLANNING 3 JOURS « tout à l'école »

139€
prix par élève*

J1 - STORY-BOARD - JEU D'ACTEUR

- **Présentation des métiers du cinéma et premier story-board.**
- Apprendre la construction d'une histoire et le découpage des scènes
- **Initiation au jeu d'acteur** : expression de sentiments face à la caméra

J2 - TOURNAGE DU FILM EN ATELIERS

Les élèves occupent successivement différents postes lors du tournage, pour en découvrir tous les aspects :

- Découverte du maniement de la caméra,
- Initiation à la prise de vue,
- Jeu d'acteur : poursuite du travail d'interprétation des rôles.

J3 - TOURNAGE - EFFETS SPÉCIAUX

- **Découverte des effets spéciaux** : bruitage, doublage, post-synchronisation...
- **Finalisation du tournage** des différentes scènes du scénario.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

PLANNING 4 JOURS avec sortie

178€
prix par élève*

J1 - INITIATION AUX JEUX OPTIQUES

- **Les origines du cinéma**. Présentation d'objets du pré-cinéma : chronologie des inventions, interactions avec les objets, création de thaumatrope et flipbook.
- **Atelier fond vert** : découverte et compréhension des techniques de l'incrustation. Expérimentation avec mise en scène des élèves.
- **Mise en place et jeu d'acteur** : règles et techniques d'un tournage, interprétation des sentiments (en improvisation guidée).

J2 - ANIMATION EN VOLUME

- **Atelier pixilation** : Initiation à la prise de vue image par image, création et mise en scène de mini scénario, tournage en pixilation.
- **Atelier animation d'objets** : En utilisant des objets divers (jouets, ustensiles, accessoires), chacun se familiarise avec le matériel de tournage (webcam et ordinateur) et participe à la création de petits films où les objets prennent vie.

J3 - GÉNÉRIQUE - BRUITAGE - MONTAGE

- **Réalisation d'un générique**, d'une bande son avec enregistrement des voix ou un bruitage, démonstration de montage et mixage
- **OU Création en coopération d'un court film d'animation** avec l'outil « Studio Pop Hop ». Conception des décors, rédaction de dialogues, initiation aux techniques du cinéma d'animation.

J4 - Au choix : Finalisation du projet cinéma OU Sortie à la journée : CINÉMA À PARIS

- **Ciné balade dans un quartier de Paris**, ponctuée d'anecdotes et d'extraits de films au cours de laquelle chacun retrouve des lieux qui ont inspiré de nombreux cinéastes.
- **Visite atelier à la Fondation Jérôme Seydoux** : exposition en cours et atelier ciné puzzle.

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves.
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

BD et Street art



Les arts de la rue ou de la BD sont de fantastiques moyens d'expression artistique qui inventent des univers étonnants : un beau parcours initiatique et créatif !

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

Atelier BD, encadré par un auteur, spécialisé dans la littérature jeunesse :

- Découvrir le métier d'auteur et d'illustrateur ainsi que l'histoire de la bande dessinée.
- Apprendre les techniques de création d'une BD : dessins, perspectives, personnages.
- Élaborer un scénario (histoire, décors, situations) et écrire les dialogues ou textes et réaliser une planche BD finale.
- Initiation à la création de mangas : découverte de ses origines et du métier de mangaka, pratique du dessin encadrée par un artiste du genre.

STREET ART, aux côtés d'un(e) intervenant(e) professionnel(le) :

- S'initier à une ou plusieurs techniques picturales propres au street art : pochoirs, calligraphie (graffiti), collages, etc.
- Réaliser une œuvre plastique personnelle ou une grande fresque collective sur un support choisi par l'école (mur, intérieur ou extérieur), pour illustrer un thème (nature, sport, humanisme...)

Les projets BD et Street art peuvent se croiser pour la fresque collective.

SORTIES À LA JOURNÉE

- Visite guidée du château de Giverny et de l'exposition « Tintin à Moulinsart » suivi d'un atelier BD.
- Découverte des coulisses de fabrication d'une BD au musée de l'imprimerie.
- Parcours guidé Street art à Paris dans le quartier de Belleville-Ménilmontant ou dans les XII^{ème} et XIII^{ème} arrondissements, pour une approche ludique et culturelle de l'art urbain (graffitis et street art).



PLANNING 3 JOURS

« tout à l'école »

134€
prix par élève*

J1 - ATELIERS BD ET MANGA

- Présentation de l'univers de la BD et apprentissage de la création d'un personnage (physique, expressions et attitudes).
- Atelier manga : Présentation du mangaka et de son travail puis dessin d'un personnage en trois étapes : élaboration de la structure, l'habillage, l'encrage. Recherche graphique (crayonné, esquisses).

J2 - ATELIERS BD ET MANGA

- BD : Élaboration d'un scénario et situations, mise en place des dessins (personnages + contextes).
- Atelier manga (suite) : Réalisation d'une planche de manga en 2 plans : le gros plan, le plan d'ensemble, le lavis.

J3 - ATELIER BD - ATELIER MANGA

- Finalisation de la planche BD : dessins, colorisation, bulles. Présentation des créations et séance d'édification.
- Atelier manga (suite) : Finalisation de la planche, dessin et colorisation, mise en commun et d'édification.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves.
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS

avec sortie

179€
prix par élève*

J1 - ATELIER BD - FRESQUE STREET ART

- Présentation de l'univers de la BD et apprentissage de la création d'un personnage (physique, expressions et attitudes).
- Street art : Brève présentation du Street art (artistes et techniques) puis début du travail créatif. Choix du thème, croquis du projet, dessins et dialogues, palette de couleurs,

J2 - ATELIER BD - FRESQUE STREET ART

- BD : Élaboration d'un scénario et situations, mise en place des dessins (personnages + contextes).
- Street art : l'intervenant a préparé le tracé sur le mur à peindre et chaque élève participe à la mise en couleur des aplats, maquette du projet en main.

J3 - Sortie à la journée À PARIS

ATELIER DES LUMIÈRES ET STREET ART

- Découvrir le cœur de l'art d'un grand peintre, au cours de l'aventure immersive proposée par l'Atelier des lumières.
- Visite Street art dans un quartier de Paris : De questions en énigmes, les élèves découvrent de nombreuses œuvres de Street art.

J4 - ATELIER BD - FRESQUE STREET ART

- Finalisation de la planche BD : dessins, colorisation, bulles. Présentation des créations et séance d'édification.
- Street art : Finalisation des détails, des motifs, des nuances couleurs.



Que ce soit par le dessin et les mots tracés au fil d'un scénario, ou par la composition d'une œuvre sur un mur, voilà deux arts pleins du même désir : donner vie à des histoires, des idées, des rêves...

✓ Initiés par des intervenants passionnés, les élèves découvrent différents procédés picturaux et appliquent aussitôt les techniques nouvellement apprises, pour réaliser une œuvre personnelle et/ou collective.

✓ Des talents cachés pourraient bien naître...

Lumière sur les femmes

Pleins feux sur de grandes dames, femmes de talent, de courage, d'influence... dont l'œuvre et le travail méritent amplement d'être mis à l'honneur et d'imprimer nos mémoires.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **S'initier à l'art lyrique et au chant** : mini conférence interactive avec une chanteuse d'opéra accompagnée d'une musicienne, travail de la voix, chant, écoute d'œuvres d'interprètes féminines célèbres.
- **Se sensibiliser aux préjugés discriminatoires pour les filles et les garçons** :
 - **Atelier slam** : lecture, jeu d'éloquence (interprétation de textes poésies, correspondance, chanson), de gestuelle et d'écriture.
 - **Atelier Philo** : De quelle nature sont les différences entre les filles et les garçons ? Qu'est-ce qu'un préjugé ? Réfléchir ensemble sur ces questions.
 - **Atelier de sensibilisation** aux clichés et stéréotypes au cinéma (audiovisuel).
- **Rencontre avec « des pro » : fauconnière, sportive de haut niveau, agricultrice...** Découvrir leur parcours et partager leur passion : démonstration, animation, ateliers.
- **Réaliser une œuvre sur les pas d'une artiste célèbre** : Frida Kahlo, Niki de Saint Phalle, Berthe Morisot...

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Visite au musée Carnavalet** : L'histoire de Paris à travers celle des femmes qui y ont tenu une place majeure, femmes de pouvoir ou du peuple, figures d'hier ou icônes contemporaines.
- **Marie Curie et ses découvertes** : Parcours enquête pour se familiariser avec l'histoire de sa famille, les instruments de laboratoire et la radioactivité.
- **Découverte guidée des œuvres de la célèbre sculptrice Camille Claudel**, au Musée Rodin.
- **Les femmes illustres du Panthéon** (uniquement C3).



PLANNING 3 JOURS avec sortie

141€
prix par élève*

J1 - ILLUSTRATION ET CHANT LYRIQUE

- **Découverte d'albums créés à partir de l'histoire de femmes célèbres, puis atelier d'initiation à l'illustration** : crayonné et dessin de portraits.
- **Initiation au chant d'opéra** et découverte de grandes figures féminines.

J2 - ILLUSTRATION ET SLAM

- **Suite de l'atelier d'illustration** : travail de tracé des dessins, écriture, colorisation.
- **Atelier d'initiation au slam** : mots et paroles de femmes (extraits de lettres, poésies, discours) mis en lumière grâce au travail oratoire du slam.

J3 - Sortie à la journée à Paris : TALENTS FÉMININS

- **Visite guidée et atelier « Les femmes au Panthéon »**. Un parcours pour découvrir les multiples figures féminines, femmes idéalisées ou réelles, qui peuplent le monument.
- **Balade Street art au féminin**, aux côtés d'une guide passionnée, pour explorer l'œuvre artistique de talentueuses graffeuses.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves.
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS avec sortie

179€
prix par élève*

J1 - FEMMES D'OPÉRA ET DE CINÉMA

- **Rencontre avec une chanteuse lyrique** et découverte de l'univers de l'opéra. Écoute d'interprètes célèbres et atelier chant : travail de la voix, chant commun.
- **Cinéma et éducation à l'image** : les femmes à l'écran, les stéréotypes de genre. Atelier d'analyse et d'initiation à la pratique avec visionnage d'extraits de films, prises de vue.

J2 - FEMMES DES ARTS ET MÉTIERS

- **Atelier d'initiation à la peinture à la manière d'une artiste célèbre** : Niki de Saint Phalle, Frida Kahlo, Berthe Morisot...
- **Rencontre avec une fauconnière** : son parcours, son métier. Démonstration de vol de rapaces.

J3 - Sortie à la journée à Paris : FEMMES DE SCIENCE ET D'HISTOIRE

- **Visite-enquête avec livret pour découvrir le musée Curie** et les travaux de son illustre chercheuse, Marie Curie.
- **Portraits de femmes à Montmartre** : de Louise Michel à Suzanne Valadon, sans oublier les abbeses... de grands destins féminins.

J4 - FILLES-GARÇONS

- **Atelier d'initiation au slam** : mise en rythme et en voix de textes choisis, sur le thème de la tolérance, de la défense des droits de chacun, de l'égalité filles-garçons.
- **Initiation à un sport (taekwondo, athlétisme, breaking...)** et rencontre avec une athlète (son parcours, la lutte contre les préjugés et le sexisme dans le sport).



Au cours de l'histoire, les talents féminins n'ont pas manqué de s'exprimer dans de nombreux domaines. Pourtant, le parcours de ces femmes est souvent méconnu.

✓ Les activités proposées invitent les élèves à les redécouvrir au cours de beaux rendez-vous culturels : peindre, slammer, chanter, s'éduquer à l'image...

✓ Des questionnements (égalité fille-garçon, stéréotypes) et des rencontres avec de belles personnalités, viennent compléter les ateliers d'expression et les visites.



Escale en Orient 禅

L'Asie est une destination pleine d'exotisme et de charme. Les chemins que les élèves vont emprunter mènent au cœur d'une civilisation dont la culture et l'art de vivre rayonnent.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Initiation à la création de mangas** : découverte de ses origines et du métier de mangaka, pratique du dessin encadrée par un dessinateur BD.
- **Réalisation d'haïkus au cours d'une balade poétique encadrée**, en site naturel ou à proximité de l'école.
- Enseignement des bases de la **calligraphie chinoise ou japonaise, et création d'un kakemono**, petite réalisation traditionnelle (à suspendre).
- **Initiation à l'aïkido ou/et à la pratique du yoga** : découverte des règles et mouvements de bases. Apprendre à gérer son effort physique, à coopérer et à se concentrer.
- **Initiation au théâtre traditionnel japonais** : Par le biais d'expressions simples issues du kyôgen, les élèves s'initient à la danse, au chant, à l'interprétation d'émotions telles que la tristesse, le rire, la joie.
- **Découverte du kamishibai**, technique du récit conté sur un triptyque éclairé : écoute d'un conte et création collective guidée.
- **Atelier culinaire indien** : préparation de recettes à base de fruits et légumes exotiques et dégustation.



SORTIES À LA JOURNÉE

- **Initiation à la culture japonaise** : Découverte de la langue, présentation et manipulation d'objets du quotidien, cérémonie du thé.
- **Sortie au Musée Guimet** : Découverte des œuvres du musée selon les thèmes choisis : animaux fabuleux, mythes et légendes ou dieux de l'Inde.
- **Parcours pédagogique guidé à la rencontre de la communauté Sri Lankaise** : Temple hindou, épicerie, objets insolites, parfums des épices, écritures, petite dégustation en chemin et bien d'autres surprises pour découvrir les richesses de la culture indienne.



PLANNING 3 JOURS avec sortie

135€
prix par élève*

J1 - YOGA - KAMISHIBAI

- **Initiation au yoga** : découverte ludique d'une pratique ancestrale où respiration, mouvements souples et concentration diffusent de multiples bienfaits.
- **Atelier kamishibai** : Découverte d'un récit conté sur théâtre de papier japonais, puis atelier de création.

J2 - MANGA ET HAÏKU

- **Initiation à la création de manga** aux côtés d'un dessinateur BD.
- **Réalisation d'haïkus, petits poèmes japonais**, au cours d'une balade poétique encadrée.

J3 - Sortie à la journée :

ASIE AU MUSÉE GUIMET

- **Découverte des œuvres du musée Guimet** (paravent découvertes) selon un thème choisi
- **Atelier kakemono** : Peindre les arbres en fleurs comme au Japon. Les élèves abordent la culture japonaise par la découverte d'œuvres associées à l'histoire du vieillard qui faisait fleurir les arbres, puis s'initient à la peinture de kakemonos (rouleaux à suspendre) autour du thème de la floraison des cerisiers.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

PLANNING 4 JOURS avec sortie

165€
prix par élève*

J1 - MANGA ET HAÏKU

- **Initiation à la création de manga** aux côtés d'un dessinateur BD.
- **Réalisation d'haïkus, petits poèmes japonais**, au cours d'une balade poétique encadrée.

J2 - AÏKIDO - KAKEMONO

- **Initiation à l'aïkido** : Enseignement de l'histoire et des bases d'un art martial hérité des Samouraïs (démonstration et pratique).
- **Kakemono** : Présentation de kakemonos et des secrets de leur fabrication. Réalisation de dessins à partir de modèles traditionnels (dragons, pandas, grues...). Colorisation aux crayons aquarellables.

J3 - Sortie à la journée :

SUR LES ROUTES DE L'ASIE

- **Parcours « Les routes de l'Inde »** : Balade colorée et sensorielle dans un quartier où s'expriment les richesses culturelles de l'Inde.
- **Initiation au mode de vie japonais** : Découverte de la langue, de la vie quotidienne, présentation de la cérémonie du thé et partage d'une petite confiserie traditionnelle.

J4 - TAEKWONDO - KAKEMONO (SUITE)

- **Taekwondo** : Atelier d'immersion et d'initiation au combat avec touches et frappes (pieds et poings) sur un matériel spécifique.
- **Kakemono** : Initiation au tracé de caractères chinois à l'encre de chine. Écriture d'un idéogramme sur papier de riz. Assemblage des créations (dessins aquarellés + écrits) pour créer les kakemonos.

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves. Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

D'un continent à l'autre



Curiosité, bonne humeur et ouverture d'esprit accompagnent un voyage inter-continental hors des sentiers battus, tourné vers les quatre horizons. Attention au départ !

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Côté Afrique :**
 - Ateliers chant, danse, instruments de musique : découverte de la musique et des rythmes du patrimoine africain. **Fabrication de masques ethniques.**
 - **Entre Afrique et Asie :** Égypte, découverte des hiéroglyphes (déchiffrement et initiation.) **Atelier peinture :** " La légende du Nil " de Paul Klee.
- **Côté Asie :**
 - **Initiation à un art :** kakemono, kamishibai, haïkus, mangas, calligraphie chinoise ou japonaise, théâtre ou danse du japon, cérémonie du thé.
 - **Découverte d'un sport :** aikido, taekwondo ou yoga.
 - **Atelier saveurs et épices de l'inde.**
- **Côté Europe :**
 - **Atelier conte :** un grand voyage du nord au sud...
 - **Atelier culinaire scandinave** pour découvrir des recettes traditionnelles.
 - **Création artistique :** sur les pas de Picasso, Monet, Lautrec, Degas, Chagall...
- **Côté Amériques :**
 - **Découverte de la danse hip hop et du breaking** (mouvements de base, enchaînements). **Initiation au Slam.**
 - **Approche du cinéma américain :** Charlie Chaplin et le cinéma burlesque.
 - **Sensibilisation à la musique brésilienne :** instruments et rythmes.

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Découverte de l'Asie** à travers les collections et les ateliers du musée Guimet.
- **Journée en Afrique du Nord à l'institut du monde Arabe :** Chiffres arabes, l'art des enluminures, les premières écritures, les chants et musiques du monde Arabe...



PLANNING 3 JOURS « tout à l'école »

129€
prix par élève*

J1 - AFRIQUE

- **Atelier découverte des instruments de musique africains :** origines et caractéristiques du djembé, tsakala, kouanga, ndumba. Jeux de rythme et d'écoute.
- **Arts plastiques :** création en motifs géométriques répétés inspirés du Wax, tissu africain traditionnel.

J2 - CONTINENT EUROPÉEN

- **Atelier contes d'Europe :** Un voyage du nord au sud à travers le Danemark, l'Irlande, la Grèce. Réalisation d'une fresque.
- **Atelier artistique :** Découverte d'un peintre européen (Chagall, Picasso, Douanier Rousseau...). Réalisation d'une œuvre personnelle avec une technique picturale (aquarelle, gouache ou pastels).

J3 - ORIENT

- **Initiation à l'Aïkido :** Les bases d'un art martial millénaire où la pratique physique développe coordination, respect de soi et des autres, sans compétition.
- **Découverte du kamishibai :** Écoute d'un conte puis création collective d'un kamishibai inspiré d'un récit traditionnel d'Asie.

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves.
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

 Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

PLANNING 4 JOURS avec sortie

159€
prix par élève*

J1 - AFRIQUE

- **Initiation à la Capoeira :** Enchaînement de quelques mouvements inspirés de la lutte et de danses au rythme des percussions.
- **Atelier percussions, rythmes et chants africains :** Approche des traditions, de la gestuelle, du rythme et des instruments.

J2 - INDE - ASIE

- **Atelier cuisine indienne :** Déballage de fruits, de légumes, d'ustensiles de cuisine, d'épices et d'objets du quotidien pour raconter toutes les richesses de la culture indienne et de sa cuisine.
- **Découverte des hiéroglyphes :** Découverte des signes des plus anciennes écritures égyptiennes, déchiffrement et initiation à l'écriture.

J3 - ASIE ET EUROPE

- **Initiation au yoga et à l'origami :** Respiration, mouvements souples et concentration diffusent de multiples bienfaits aux élèves qui réalisent ensuite l'une des postures en origami.
- **Atelier arts plastique :** Découvrir un peintre (biographie, contexte historique, technique artistique). Degas, Matisse, Picasso, Toulouse Lautrec...

J4 - Sortie à la journée ASIE :

- **Découverte des œuvres du musée Guimet** (paravent découvertes ou atelier) selon un thème choisi.
- **Parcours « Les routes de l'inde » :** Balade colorée et sensorielle dans un quartier où s'expriment les richesses culturelles de l'inde.



Slam, poésie et art du geste

Donner corps aux mots, les habiller de poésie et d'émotion, leur offrir des espaces et grâce au mime, au slam, à l'écriture, à la danse, laisser surgir expression et imaginaire. Tout un programme !

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Atelier slam-poésie** encadré par des slameurs professionnels. L'écrire : s'amuser avec les mots, devenir auteur et interprète (outil et technique d'écriture) et le dire : élocution et gestuelle, approche du langage comme outil d'expression poétique.
- **Initiation à la danse** : danse africaine ou hip-hop. Approche des possibilités gestuelles de chacun, travail sur le rythme corporel et apprentissage des bases de la danse choisie.
- **Atelier d'expression artistique à travers le mime** : Par le biais de jeux d'improvisations et la création d'histoires jouées en mime, découvrir les principales notions de l'illusion corporelle.
- **Atelier de théâtre d'ombre** : atelier interactif et ludique autour de l'ombre et de la lumière, axé sur le langage corporel : la silhouette, l'utilisation de l'espace, la stylisation des gestes. Illustration de thèmes ou de textes littéraires.
- **Initiation à la langue des signes** : Apprendre à communiquer avec son corps et avec ses mains.

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Maison Elsa Triolet - Aragon** : Visite guidée et atelier d'écriture poétique à la manière d'Aragon et des surréalistes.
- Exploration ludique guidée de l'Opéra Garnier,
- Visite guidée de la Seine Musicale.



PLANNING 3 JOURS avec sortie

127€
prix par élève*

J1 - SLAM ET INITIATION À L'ART DU MIME

- **Atelier slam-poésie** : Présentation du slam et de l'artiste. Travail d'échauffement et d'oralisation : Jeux de mots et de rythmes. Introduction du thème et lecture oralisée des textes s'y rapportant (lettres, poèmes...)
- **Initiation à l'art du geste et à la pratique du mime** par le biais de jeux d'improvisations. Création de situations ou scènes jouées en mime.

J2 - SLAM ET INITIATION À L'ART DU MIME

- **Atelier slam-poésie** : Alternance travail d'oralisation (portée de voix, rythme, expression) et de lecture des textes choisis. Interprétation finale.
- **Initiation au mime**. Poursuite du travail corporel : expression des sentiments. Interprétations mimées.

J3 - Sortie à la journée :

POÉSIE À LA MAISON ARAGON

- **Découverte guidée de la maison du poète et d'Elsa Triolet** et atelier de création de poésies surréalistes. Parcours libre entre les œuvres sculpturales du parc.

Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS « tout à l'école »

147€
prix par élève*

J1 - SLAM ET INITIATION À LA DANSE

- **Atelier slam** : Présentation du slam et de l'artiste. Travail d'échauffement et d'oralisation : Jeux de mots et de rythmes. Introduction du thème et lecture oralisée des textes s'y rapportant (lettres, poèmes...)
- **Initiation ludique et en musique à la pratique des danses urbaines** : Hip hop, breakdanse. Travail des appuis et des mouvements de base.

J2 - SLAM ET INITIATION À LA DANSE

- **Atelier slam** : Alternance entre le travail d'oralisation (portée de la voix, rythme, intentions) et la lecture slamée des textes.
- **Poursuite de l'initiation à la danse choisie** : Répétition de mouvements, en collectif puis en petits groupes. Élaboration de petits enchaînements.

J3 - SLAM ET LANGUE DES SIGNES

- **Atelier slam** : Poursuite du travail engagé. Interprétation, jeux scéniques, transmission des sentiments, lectures répétées.
- **Initiation-découverte à la communication en langue des signes** : activités ludiques impliquant les mains et le corps.

J4 - RÉPÉTITION ET PRÉSENTATION

- Répétition et filage avant la restitution finale.
- **Présentation devant un public (parents, classe).**

CRÉER L'ÉVÉNEMENT

SOIRÉE SLAM, MIME ET DANSE À L'ÉCOLE

Représentation des élèves et spectacle des intervenants : un moment de partage entre la classe, les intervenants et les familles pour clôturer cette semaine thématique.

Soirée proposée en supplément : nous contacter.

À l'école des impressionnistes

Une passionnante escapade dans l'art, à la rencontre des peintres naturalistes et de leur itinéraire créatif personnel, au cœur d'un siècle ouvert aux révolutions...

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

Sur les pas d'un peintre impressionniste, participer à des ateliers artistiques à l'école et peindre à la manière de ses incontournables artistes : Monet, Pissaro, Van Gogh, Berthe Morisot, Renoir, Marie Cassat...

- Découvrir leur style, leur modernisme et les thèmes qui les ont inspirés.
- S'initier à des techniques et procédés picturaux, travail de la couleur, du modèle...
- Réaliser une fresque collective, en s'inspirant du travail d'un artiste : Degas et le thème des danseuses, Van Gogh et les tournesols, les nymphéas ou les coquelicots de Claude Monet...
- S'initier à la peinture naturaliste en plein air : réaliser une œuvre «sur le motif» à proximité de l'école ou en milieu naturel : bord de rivière, étang, forêt...
- Partir en balade poétique pour apprendre à créer de petits haïkus japonais, en s'appuyant sur ses sens et les impressions que chacun ressent.

SORTIES À LA JOURNÉE

- Sur les pas d'Auguste Renoir : sa vie, son œuvre. Visite atelier à Montmartre ou au musée Fournaise.
- Journée à Barbizon : visite du musée des peintres naturalistes et atelier peinture aux côtés d'une artiste.
- L'univers de Monet à Giverny ou à Auvers-sur-Oise : Visite guidée, parcours immersif, atelier peinture...
- Visite et ateliers au Musée des Arts et métiers pour mieux connaître le XIXème siècle : Les pionniers des transports ou à la découverte d'un siècle (C3).



PLANNING 4 JOURS
avec sortie

169€
prix par élève*

J1 - IMPRESSIONNISTES - NATURALISTES

- Atelier arts plastiques : Contexte et historique du mouvement impressionniste, découverte des peintres et œuvres emblématiques. Sur les pas de Van Gogh, initiation à la touche de couleur, en peinture acrylique.
- Atelier de peinture, en plein air : À l'instar des artistes impressionnistes, réalisation d'une œuvre personnelle « sur le motif »...

J2 - COULEURS ET MOTS

- Peindre à la manière de Gauguin : Réalisation d'une œuvre à partir d'un tableau du peintre : étude de sa palette si riche en couleurs. Technique huile hydrosoluble.
- Atelier haïkus : Ressentir la nature en poésie. Balade et composition de petits poèmes japonais.

J3 - Sortie à la journée À PARIS SUR LES PAS DES IMPRESSIONNISTES

- Visite thématique « la nature et Claude Monet », au musée Marmottan.
- Visite atelier au musée de Montmartre : Découverte de l'univers de Renoir : sa peinture et son rôle au sein des impressionnistes. Atelier de création.

J4 - CRÉATION COLLECTIVE

- À la manière de Degas : Création d'une œuvre collective inspirée de ses tableaux en relation avec la danse classique. Technique : pastels secs.

PLANNING 3 JOURS
avec sortie

145€
prix par élève*

J1 - L'ART D'UN PEINTRE

- Atelier arts plastiques : Découverte de la technique et de l'œuvre de Monet. Sa palette de couleurs, l'ombre et la lumière. Réalisation d'une œuvre « Impression soleil couchant ».
- Van Gogh à partir de son œuvre inspirée des champs de blé et des cyprès, réalisation version petit matin et création soleil couchant.

J2 - PEINTURE SUR LE MOTIF

- Atelier arts plastiques : À partir du travail artistique sur les nénuphars de Claude Monet, réalisation d'une fresque collective. Travail en petits groupes sur un « détail » de l'œuvre en pastels à l'huile, puis assemblage des productions.
- Atelier d'initiation à la peinture en plein air, à proximité de l'école, sur le thème de l'eau et de la nature.

J3 - Sortie à la journée sur les bords de Seine : LIEUX IMPRESSIONNISTES

À la rencontre des lieux fréquentés par les artistes du mouvement impressionniste, sources d'inspiration :

- Visite guidée de la Maison Fournaise : objets de collection, dessins, estampes et anecdotes sur ses hôtes célèbres... Parcours pédestre aménagé.
- Balade fluviale commentée au fil de la Seine.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28



Réalistes, naturalistes, partis à la conquête du motif, les peintres impressionnistes ont révolutionné notre façon de voir le monde et les choses qui nous entourent.

✓ Pour mieux connaître les figures de proue de ce mouvement historique, leur audace artistique et la richesse de leur œuvre, des activités de découvertes et de pratique sont proposées aux élèves.

✓ De visites en ateliers créatifs, chacun est invité à entrer dans l'univers de ces jeunes artistes du 19e siècle, si peu académiques et ô combien talentueux !

Graines d'artistes

L'art, source d'émotion et de sensibilité, secoue l'intelligence dans tous les sens. Voici un programme culturel coloré qui stimule toutes formes d'expression et laisse la part belle à la création artistique.

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Artisanat** : s'initier à un savoir-faire parmi un large choix (feutrage, orfèvrerie, calligraphie, enluminure, modelage,...)
- **Musique** : Découvrir les secrets de l'art lyrique et du chant. Mini conférence interactive avec une chanteuse d'opéra, mise en pratique avec travail sur la voix, écoute d'œuvres.
- **Arts plastiques** : S'initier à la création plastique en suivant les pas d'un peintre et découvrir son œuvre, sa démarche et son style pictural.
- **Arts graphiques** : Percer les secrets de l'impression en s'initiant à une technique : linogravure, gaufrage, collagraphie, estampe... Historique, présentation du support et des outils puis réalisation d'une œuvre.
- **Arts culinaires** : Apprendre à réaliser des recettes de saison et à composer des plats haut en saveurs et en couleurs. Cuisine française ou cuisine du monde.
- **Devenir parfumeur le temps d'un atelier olfactif qui éveille les sens**, perce les mystères de la création de parfum et permet de réaliser sa propre composition.
- **Théâtre ou cinéma** : initiation au jeu d'acteur à travers le jeu théâtral ou les techniques du cinéma.

SORTIES À LA JOURNÉE

- Visite ludique du Palais Garnier.
- Découverte de l'art urbain : Parcours guidé Street art dans Paris.
- **De la lettre au mail Art**, ou l'histoire du courrier des débuts de l'écriture jusqu'à l'apparition des courriers artistiques décalés.
- Découvrir les œuvres de Cézanne ou Kandinsky à l'atelier des lumières, en vivant une expérience numérique XXL



PLANNING 3 JOURS «tout à l'école»

138€
prix par élève*

J1 - ARTS PLASTIQUES ET MIME

- **Arts plastiques** : Sur les pas d'un artiste peintre, s'initier à une technique picturale (aquarelle, pastels secs, huile, fusain et sanguine...)
- **Initiation à l'art du geste et à la pratique du mime** par le biais de jeux d'improvisations. Création de situations ou scènes jouées en mime.

J2 - ART LYRIQUE ET MODELAGE

- **Art lyrique** : Découverte de la musique d'opéra à travers l'exploration de son univers (œuvres, artistes, caractéristiques). Écoute, exercices vocaux, interprétations par l'artiste.
- **Atelier modelage** : Apprendre à façonner l'argile : création de poteries ou bas reliefs.

J3 - PARFUM ET CALLIGRAPHIE-ENLUMINURE

- **Art du parfum** : Un atelier qui éveille les sens et lève le voile sur la création de parfums. Découverte des senteurs et composition d'un parfum.
- **Calligraphie** : Historique de l'art de l'écriture. Réalisation d'une composition décorative (calligraphie et enluminure) suivant les règles de l'art.



Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

PLANNING 4 JOURS avec sortie

162€
prix par élève*

J1 - ENLUMINURE - CINÉMA

- Réalisation d'une lettre ou d'une figurine en respectant les techniques de l'enluminure.
- **De la technique au 7^{ème} art** : Histoire et principe de l'image animée : Brève chronologie, expérimentation des outils du pré-cinéma, Projection et analyse de quelques films des frères Lumière. Réalisation de quelques plans.

J2 - ARTS PLASTIQUES - CINÉMA

- **Arts plastiques** : Découverte d'un peintre et initiation à sa technique artistique par la pratique (cubisme, impressionnisme, art optique, etc.)
- **Cinéma** : Découverte des outils du pré-cinéma et initiation à une technique du 7^{ème} art : effets spéciaux, jeux optiques, pixilation...

J3 - FEUTRAGE, ORFÈVRERIE - ART LYRIQUE

- **Initiation à l'orfèvrerie et au feutrage** : Découverte de l'art de la ciselure au repoussoir et du tissage au peigne.
- **Art lyrique** : Découverte de la musique d'opéra à travers l'exploration de son univers (œuvres, artistes, caractéristiques). Écoute, exercices vocaux, interprétations par l'artiste.

J4 - Sortie à la journée À PARIS

MAIL ART ET OPÉRA GARNIER

- **Visite atelier au musée de la poste** : Réalisation artistique composée de cartes et timbres avec la technique du mail art.
- **Exploration ludique guidée de l'opéra Garnier.**

Tout pour la musique

La musique se vit, s'interprète, se partage, et voyage sans soucis des distances ou du temps. À travers les chants, les danses et les découvertes artistiques, place à un formidable interlude musical !

ATELIERS RÉALISABLES À L'ÉCOLE

- **Découverte des secrets de l'art lyrique et du chant :** Mini conférence interactive avec une chanteuse d'opéra, mise en pratique avec travail sur la voix, écoute d'œuvres.
- **Atelier danse « Dansez damoiselles et damoiseaux » :** Présentation musicale d'instruments joués à la Renaissance. Découverte et participation à des danses simples de la Renaissance.
- **Initiation instrumentale :** percussions africaines, tambour et tambourin.
- **Atelier slam-poésie** encadré par des slameurs professionnels. L'écrire : s'amuser avec les mots, devenir auteur et interprète et le dire : élocution et gestuelle, approche du langage comme outil d'expression poétique.
- **Pratique du yoga du son,** découverte des chants liés à l'Orient, ou à travers les contes, découverte de gestes et petits instruments de musique indiens.
- **Atelier de fabrication d'instruments de musique** (encadré par un musicien), à partir de matériaux récupérés : instruments à vent, à cordes, à percussion.
- **Découverte des musiques du monde à travers la danse, les chants et les instruments traditionnels.** Escalade au Japon, en Afrique, ou encore sur le continent américain.

SORTIES À LA JOURNÉE

- **Parcours guidé dans les collections d'un musée** présentant des instruments du monde et leur histoire.
- **Atelier musique :** rythme et sons de l'Orient, les musiques arabes.
- **Visite guidée de l'opéra Garnier.**



PLANNING 3 JOURS

« tout à l'école »

125€
prix par élève*

J1 - AFRIQUE

- **Initiation à la Capoeira :** Enchaînement de quelques mouvements inspirés de la lutte et danse guidée au rythme des percussions.
- **Atelier percussions africaines et chants :** Approche des traditions, exploration des instruments, jeux de rythmes en percussion.

J2 - INDE ET JAPON

- **Yoga du son et chants :** Initiation au yoga puis participation à un mandala vocal suivi de chants d'Orient et d'un bain sonore avec instruments tibétains.
- **Danses et chants :** Aux côtés d'une danseuse professionnelle, découvertes des chants et danses traditionnelles du Japon.

J3 - ETATS UNIS ET AMÉRIQUE LATINE

- **Initiation aux danses urbaines, breaking et hip hop.** Apprentissage en musique des mouvements de base (debout), travail de petits enchaînements.
- **Découverte du slam et travail d'interprétation :** jeux vocaux, diction et rythmes.

PLANNING 4 JOURS avec sortie

169€
prix par élève*

J1 - BREAKING MUSIQUE DE LA RENAISSANCE

- **Initiation aux danses urbaines, breaking et hip hop.** Apprentissage en musique des mouvements de base (debout), travail de petits enchaînements.
- **Dancez damoiselles et damoiseaux :** Présentation des instruments, écoute et initiation aux danses de la Renaissance.

J2 - MUSIQUES DU MONDE THÉÂTRE MUSICAL

- **Musiques du monde :** Sensibilisation à la musique à travers la découverte guidée de rythmes et musiques d'Amérique latine (instruments à disposition)
- **Initiation au théâtre musical :** À travers vocalises, jeux corporels et jeux d'écoute, exploration collective de la créativité musicale associée au théâtre.

J3 - SLAM - CHANT D'OPÉRA

- **Atelier slam :** présentation et interprétation de l'artiste. Jeux de mot et de rythmes, interprétation slamée, en musique, de textes choisis.
- **Découverte du chant lyrique** menée par deux artistes professionnelles. Écoute, exercices vocaux ludiques, initiation au chant. Petite interprétation.

J4 - Sortie à la journée :

OPÉRA GARNIER - MUSIQUE ORIENTALE

- **Visite guidée de l'opéra Garnier :** Découverte des lieux, de leur histoire et de leur actualité, à travers anecdotes et échanges interactifs.
- **Atelier sons et rythmes du Moyen-Orient au sein de l'Institut du monde arabe.** Jeux de percussion sur des instruments traditionnels, chants.

 Ces programmes sont 100% personnalisables en fonction du niveau de vos élèves, de votre localisation et surtout de vos envies !

* Tarifs calculés sur la base de 2 classes de 25 élèves
Contactez-nous au : 04 50 32 00 28

Merci de nous

Faire confiance !



- “ Merci pour tout, succès de cette classe sans cartable !!
Maîtresses, enfants et parents conquis !
La mairie également, invitée à venir voir les animations.
Histoire médiévale - École de Tournan en Brie (77)
- “ Nous avons été ravies de cette organisation sur la semaine [...] Points positifs : classe sans cartable réellement très intéressante, richesse et cohérence des activités, qualités des intervenants. C'est sympathique que les enfants repartent avec leurs créations.
Au fil de l'histoire - École de La Grande Paroisse (77)
- “ Parfait, je re-signe pour l'an prochain !
Street art - École de Voisins le Bretonneux (78)
- “ Cette formule est rassurante pour les parents et un temps fort dans l'année pour élèves et enseignants. Merci !
Cinéma, silence on tourne - École de Saint Michel sur Orge (91)
- “ Bravo aux huit comédiens qui ont réussi en deux jours à faire présenter une petite restitution aux autres élèves de l'école !
Scènes de théâtre - École de Saint Brice sous Forêt (95)
- “ La semaine sans cartable est une bonne alternative aux classes découvertes. Un très bon concept. Côté découvertes a su se réinventer. Bravo !
Mémoire de guerre - École Saint Nom La Bretèche (78)

Crédits photos :

© CDT Touraine / David Darrault - © CRT Centre-Val de Loire / S. Damart / G. Martin / C. Mouton
© Philippe Laplace - © Akim Benbrahim - © Paris Tourism Office - © OT Calvados / Loic Durand / Sylvain Guichard
Anne Le Gall / Fabien Mahaut / Jean- Baptiste Pons - © bto / Ronan Gladu - © crtb / Alexandre Lamoureux
© Mémorial de Caen © Getty images - © Istock Sergey Dzyuba - © AAA / Nis&For - © AAA / Meyer

Nos classes et nos séjours sont en ligne ...

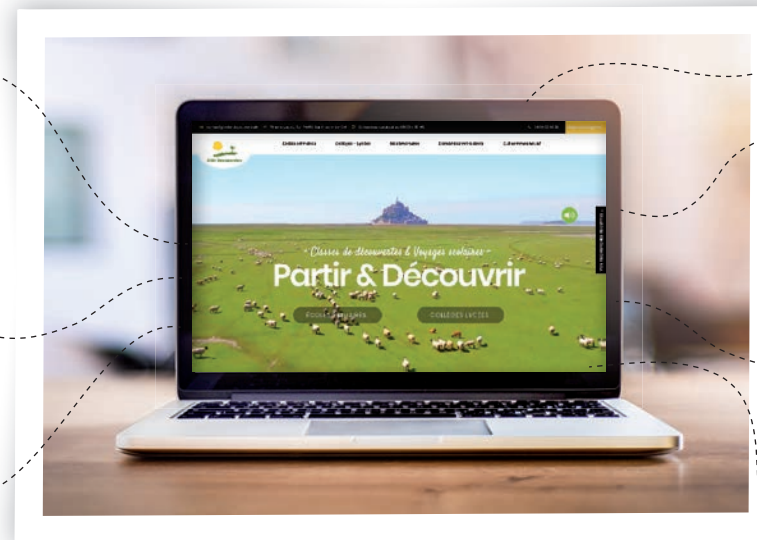


Classe évènements

Classe
artistique



Classe de mer



www.cote-decouvertes.fr



Classe
montagne



Classe sciences
et nature



Classe patrimoine



Classe
sans Frontière

Connectez-vous et retrouvez :

- Tous les projets de séjours avec nuitées,
- Les nouveaux projets développés en cours d'année,
- Une demande de devis personnalisé...

... et des voyages scolaires pour les collèges-Lycées

Apprendre *autrement*

www.cote-decouvertes.fr



Retrouvez en ligne :

- tous les séjours avec nuitées,
- les nouveaux projets développés en cours d'année,
- 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