

Book Séjours Nature 2024



Sommaire

| | |
|--------------------------------------|---------------------|
| Présentation de l'association | page 3 |
| Projet pédagogique | page 4 |
| Séjours Nature | page 5 |
| Le Site | page 6 |
| Le Village Médiéval | page 7 et 8 |
| La Tribu Indienne | page 9 et 10 |
| Organisation des Séjours | page 11 à 13 |
| Les Activités | page 14 à 21 |

L'association ArboréSens

2005: Création de l'association ArboréSens.

3 passionnés de nature, d'arboriculture et de grimpe dans les arbres ont mis en commun leurs idées pour fonder la première association de Grimpe d'Arbres des Hauts-de-France. L'activité est apparue en France en 1991 et a trouvé sa place dans notre belle région dès la création de l'association.

Son histoire commença tout simplement par le rassemblement de personnes intéressées par la grimpe d'arbres devenues ensuite, des pratiquants et des passionnés à leur tour.

2006: Partenariat avec l'UDCV Fort manoir.

La vocation de l'UDCV est d'accueillir des centres de vacances et des colonies depuis son origine. C'est dans cet esprit partagé que ArboréSens a commencé ses premières activités auprès de groupes d'enfants.

2009: Professionnalisation de l'activité.

Avec la création du (CQP EGA) certificat de qualification professionnelle d'éducateur de Grimpe d'Arbres au RNCP, celle-ci a permis à l'activité et à l'association de se professionnaliser.

2009: Affiliation à la Fédération UFOELP Somme.

L'association a choisi de rejoindre cette fédération multisports afin de rendre l'activité praticable par tous.

2011: Agrément Jeunesse et sport.

L'association a continué de se développer et a obtenu son agrément jeunesse et sport et éducation populaire.

2018: Actions dans les Quartiers prioritaires.

ArboréSens a proposé ses premières actions pour les publics de quartiers prioritaires de la ville d'Amiens. Ces activités ont permis à ces publics éloignés de découvrir et pratiquer la Grimpe dans les Arbres.

2018: Création du premier camp nature.

L'association a lancé son projet de séjour nature. Les premiers séjours nature à destination des publics de loisirs sur la thématique indienne ont vu le jour. Ce projet a été soutenu par le service enfance de la ville d'Amiens.

2019: Création de son deuxième camp nature.

Les séjours sur le premier camp ont connu un franc succès. Ce succès a amené l'association à développer un second camp nature sur la thématique médiévale.

2024: L'histoire continue...

Le projet pédagogique

Notre préoccupation première est de permettre à tous les publics de vivre un séjour nature inoubliable.

Nous souhaitons au travers de nos séjours que chaque enfant puisse avoir accès à la pratique d'activités physiques, ludiques et d'éducation à l'environnement.

Ces séjours permettent à chacun de se constituer des souvenirs, des expériences de vie et d'apprendre, de se ressourcer au plus près de la nature.

Vivre ensemble

Découvrir la vie en collectivité, l'entraide, les tâches quotidiennes et des moments de partage et de convivialité en groupe.

L'accès aux activités

Les enfants ont le besoin et la nécessité de découvrir et de participer à des activités ludiques et physiques. Ils participent de 6 à 8 activités durant leur séjour.

L'éducation à l'Environnement

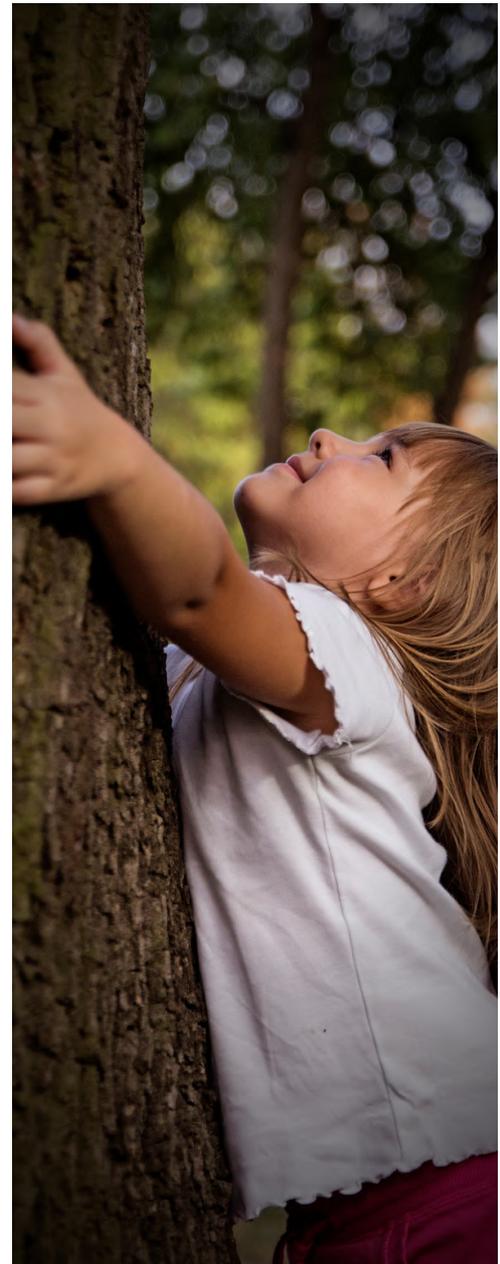
Les enjeux écologiques nous entourent. Il est important de transmettre aux générations futures, dès le plus jeune âge les habitudes de consommations considérant le respect de l'environnement. Les enfants participent à un atelier par jour sur ce thème.

L'imaginaire

L'enfant a besoin d'imaginer, de se laisser porter par un monde imaginaire. Nous visons à développer l'imagination des enfants par le jeu et les activités que nous proposons grâce à nos thématiques.

L'Histoire

L'Histoire de France et du monde font parties de l'apprentissage de nos enfants à l'école. Nous proposons lors de nos séjours une approche des modes de vies des époques indienne d'Amérique et médiévale.



Séjour Nature

Les séjours nature ont été créés en 2018. Notre volonté était de proposer un projet éducatif. Lors de nos séjours, nous souhaitons que chaque enfant puisse vivre une aventure hors du commun. Au travers de ce projet, nous nous efforçons de permettre à tous d'apprendre à vivre avec la nature en se laissant porter par son imagination. Pendant cette aventure nous favorisons le vivre ensemble et permettons à chacun de s'épanouir lors des activités ludiques et sportives.



Âges
à partir de 6 Ans



Période
Avril à Septembre



Effectif
30 enfants



Durée des séjours
5 Jours/4 Nuits
3 Jours/2 Nuits



Les Animations
6 à 8 Activités

**ACCESSIBLE
À TOUS**

L'accessibilité à nos séjours est un point essentiel. Nous nous efforçons chaque année de répondre aux attentes de tous. A chaque séjour, nous adaptons nos contenus pédagogiques. Nous favorisons l'accès aux activités ludiques et sportives pour toutes et tous.

**VIVRE
ENSEMBLE**

Un séjour est avant tout une expérience de vie à la fois individuelle et collective. Afin de développer l'autonomie de chacun, nous permettons l'expression de soi tout en favorisant la coopération. Nous veillons à ce que chacun puisse s'épanouir et trouver sa place au sein du groupe.

**INITIER À
L'ECO-
CITOYENNETÉ**

Vivre avec la nature ! C'est avant tout un mode de vie que chacun va découvrir. Les enjeux écologiques qui nous entourent occupent une place importante dans le quotidien. C'est pourquoi nous souhaitons transmettre aux générations futures de nouvelles habitudes de vie et de consommation. Pour se faire rien de mieux que de le vivre et de l'aborder au travers des activités.

**LAISSER PLACE
À
L'IMAGINATION**

L'animation c'est laisser entrer en soi une force qui nous anime. Donner vie à un instant pour que chacun vive un moment d'amusement. Lors des séjours chaque enfant participe à des activités ludiques et sportives autour de l'environnement au travers des thématiques indienne et médiévale. Les thématiques permettent à chacun de se laisser porter par son imagination et dans la peau d'un personnage.



Le Site

L'union départementale des centres de vacances et de loisirs et de grand air de la Somme est une association de loi 1901 reconnue d'utilité public. Depuis son origine, l'UDCV accueille les centres de vacances et de loisirs afin qu'ils puissent réaliser leurs activités. C'est dans ce contexte que l'association ArboréSens a fait le choix de proposer des activités aux publics en partenariat avec l'UDCV.

L'accès

Le site se situe sur la commune de Boves (80) aux portes d'Amiens Métropole. Sa situation géographique permet un accès simple à 3 km de la gare de Longueau et sur les axes de l'A29 et l'A1.



Les Infrastructures

Afin de vous garantir le meilleur accueil possible lors de votre séjour, vos groupes disposeront d'un accès aux infrastructures du site. Les 2 ha de plaine permettent aux enfants de réaliser des activités de loisirs. Le bois de 15 ha permet de développer vos activités de pleine nature, construction de cabane, ballade nature etc...



Camp Indien



Camp Médiéval



Parkings Sécurisés
Bus et Voitures

1

3 Douches, évier
et lavabos

2

3 Douches et 3
WC turques

3

Salle de Repli en
cas de mauvaises
intempéries



Table de ping-pong



Boulodrome



Badminton



Terrain de foot avec buts



Tir à l'arc



Grimpe d'Arbres

Le Village Médiéval

L'Histoire...

Selon les historiens, le Moyen Âge est une période de l'Histoire située entre l'Antiquité et la Renaissance. Elle débute en 476 avec la chute de l'Empire romain et prend fin en 1492, avec la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb.

La population est en très grande majorité rurale. L'archéologie révèle une organisation autour dans des exploitations isolées ou groupées en hameaux. Les parcelles cultivées par de petits propriétaires côtoient les domaines possédés par les seigneurs féodaux et l'église. Les cultures associent céréales, légumineuses et plantes textiles, ainsi que cultures potagères, fruitiers et médicinales.



Les tentes chevalières

Le village médiéval est composé de 3 tentes chevalières à double pavillon et d'une tente animateurs de 2 places.

Nos tentes ont une capacité d'accueil de 10 places (enfants). Celles-ci disposent d'un auvent d'entrée qui permet la dépose de ses chaussures. L'intérieur se constitue d'une bâche couvrant le sol du bois. La dimension d'une tente est de 6m/3m.

L'ensemble de nos tentes ont été réalisé à la main par des artisans dans le département de la Seine Maritime. Ce choix de fabrication permet de valoriser un savoir faire ancestral et local.



L'espace de Vie

Cet espace est aménagé afin de permettre des temps de vie au sein du village. C'est à cet endroit que les repas et activités se déroulent. Cet espace se constitue de 3 tables en bois d'une capacité d'accueil de 12 enfants par table. Cette grande table symbolise le vie en communauté et les repas festifs de village.

Ce lieu est couvert par un auvent de 4m/9m.



L'Espace Veillée

Espace incontournable du camp. Il est au centre du village. Le point de rassemblement de tous les villageois et villageoises. C'est ici qu'émerge les plus grandes idées et histoires de cette aventure. Le temps de veillée est un moment important du séjour. C'est un temps de partage et de convivialité autour d'un feu de camp.

Ce feu est sécurisé par un contenant brasero afin d'éviter toute propagation, et d'un périmètre matérialisé afin d'éviter une proximité avec les flammes. Le feu de camp fait parti de l'apprentissage de nos jeunes aventuriers.



La Cuisine Echoppe

Cette tente échoppe symbolise les marchés d'époque. Des commerces ambulants qui permettaient la vente de produits. C'est à cet endroit que nous avons choisi d'installer la cuisine du village.

Cette cuisine est équipée d'un plan de travail, de 2 réchauds avec bouteille à gaz, d'un réfrigérateur hors sol, de deux meubles de rangement pour votre vaisselle, d'un meuble de rangement pour vos denrées alimentaires,. Elle se compose d'un extincteur, de bacs de recyclage, Verre, Plastique, Ordures ménagères et Composteur. Le sol est couvert d'une bâche plastique lavable. Le camp est relié à l'électricité, l'eau courante se trouve à 15m de celui-ci

Toilettes sèches



Nos séjours ont une démarche éco-responsable. Même si le site dispose de sanitaires, nous favorisons l'utilisation des toilettes sèches. Cette démarche permet une économie de 36L d'eau par jour soit pour une utilisation quotidienne de 13 000 Litres d'eau par an et par personne. En 2021, 2 Milliards de personnes n'ont pas accès à l'eau potable dans le monde.

Nous accompagnons les enfants dans cette démarche, sur l'aspect écologique et sur sa bonne utilisation. Le camp dispose de toilettes garçon et fille. Un bac de litière permet de couvrir l'odeur et d'absorber les liquides de déjections. Ensuite le contenu est composté afin de compléter les sols de nutriments biologiques.

La Tour de Guet



Il n'est pas rare que votre village subisse l'attaque d'ennemis. Heureusement le village est entouré d'une fortification qui protège les habitations. La tour vous permettra de voir arriver l'ennemi au loin et de le faire reculer. Cette tour a été conçue par nos bénévoles. N'oublions pas de parler des acteurs de ce projet et de les remercier.

La tour dispose d'un escalier avec rampes et d'un garde corps afin d'assurer la sécurité des enfants. Son accès est limité à 4 personnes en simultanés.

Le Poulailier



Souvenez vous qu'à l'époque la société de consommation n'exister pas. Il fallait élever et cultiver sa nourriture pour pouvoir manger. Nos poules ont elles aussi un intérêt pédagogique. Le bien être animal est de rigueur, le contact avec les enfants sera quotidien, le nourrissage responsabilisera les enfants. C'est l'occasion de découvrir et mieux comprendre la vie des animaux.

Le Composteur



Quelle est cette grande boîte en bois ? C'est une poubelle vivante ! Nos déchets peuvent être valorisés, vous êtes vous déjà demandé ce que l'on pourrait faire de nos déchets sans décharge.

Et bien nous serions obligé de réfléchir à comment s'en séparer. Par exemple en utilisant moins d'emballages et en valorisant davantage. Le composteur évite 150 à 185kg de déchets par/an et par personne. Un habitant produit en moyenne 5 tonnes de déchets par an, c'est le poids d'un éléphant. Chaque jour les déchets utilisés sur le village seront recyclés par les enfants. Le composteur permettra la création d'un terreau 100% biologique pour faire pousser de belles tomates.

L'Amphithéâtre



L'amphithéâtre est un lieu de rassemblement et de vie autour duquel transite des spectacles et des artistes de tous horizons.

Notre Amphithéâtre permet aux enfants de se retrouver autour d'une scène sur laquelle chacun pourra laisser exprimer son imagination. Nos animateurs accompagnent les enfants à créer leur propre spectacle en petits groupes. Lors d'une soirée veillée chaque groupe pourra jouer son spectacle.

La Tribu Indienne

L'Histoire...

Il était une fois, il y a plus de 10 000 ans lors de l'ère glaciaire vivait les premiers hommes sur le continent américains. C'était des populations de chasseurs-cueilleurs, qui suivaient les migrations des animaux pour chasser. Ces premiers hommes sont devenus ceux que nous avons nommé les indiens, ou amérindiens. Les indiens ne cultivent pas la terre, ils font partie des chasseurs-cueilleurs et changent régulièrement de camp pour suivre la migration des bisons en été et en hiver.

Ils s'établissent aux mêmes endroits selon le chemin de leur migration. Les tipis sont légers et peuvent se monter et se démonter rapidement. Ils doivent être très légers car jusqu'à l'arrivée des européens sur le continent, le cheval n'existait pas pour les indiens ! Ils portaient tout eux-mêmes !



Les Tipis Indien

Le camp Indien est composé de 2 Tipis d'une capacité d'accueil de 12 personnes (enfants) chacun. Chaque tipi indien est recouvert de bâches couvrant le sol du bois. Les tipis ont une hauteur de 7m de haut pour 6m d'envergure. Ils disposent d'une toile extérieure imperméable et d'une toile intérieure de chambre. Son entrée est fermée par deux toiles faisant office de porte. Ces tipis indien ont été fabriqué par un artisan local dans le département de la Seine Maritime. L'intérêt de ce choix étant toujours de valoriser le savoir faire ancestral dans notre région. Les tipis ont été fabriqué à la main.



L'espace de Vie

Cet espace a été aménagé afin de permettre des temps de vie et de réalisation d'activités. Cette grande table permet d'accueillir une quarantaine d'enfants assis, sur ces 4 tables.

Cet espace marque la convivialité de nos séjours, ces moments permettent de renforcer l'esprit collectif. Ce lieu est couvert d'un auvent de 4M/11M.



L'Espace Veillée

Lieu de rencontre, de vie, de moments conviviaux. Le feu de camp est un instant incontournable du séjour. La tribu pourra contempler les étoiles atour d'un feu de camp, se raconter des histoires ou même partager des shamallows à griller. L'espace dispose de rondin pour les places assises. Le feu est matérialisé par des pierres pour éviter de s'en approcher. Il dispose également d'un brasero permettant de contenir le feu afin d'assurer la sécurisé de toutes et tous.

Durant l'aventure nous initierons chacun à la bonne utilisation du feu.

La Cuisine

Il est vrai qu'au temps des indiens l'ensemble des repas se réaliser dans les tipis au centre de celui-ci ou sur le feu de camp. Afin de garantir la sécurité de toutes et tous et une bonne hygiène nous avons aménagé une tente cuisine. Cette tente dispose de deux meubles de rangements, pour les denrées alimentaires et votre vaisselle. Celui-ci comprend également un plan de travail avec deux réchauds à gaz, un réfrigérateur hors sol et un accès à l'électricité. Le sol est couvert d'une bâche plastique facilitant son nettoyage. Le camp ne dispose pas d'eau courante, toutefois une cuve d'eau potable est présente à côté de la cuisine. Des bacs de recyclage permettront le tri sélectif et la valorisation des déchets.



Toilettes sèches



Nos séjours ont une démarche éco-responsable. Même si le site dispose de sanitaires, nous favorisons l'utilisation des toilettes sèches. Cette démarche permet une économie de 36L d'eau par jour soit pour une utilisation quotidienne de 13 000 Litres d'eau par an et par personne. En 2021, 2 Milliards de personnes n'ont pas accès à l'eau potable dans le monde.

Nous accompagnons les enfants dans cette démarche, sur l'aspect écologique et sur sa bonne utilisation. Le camp dispose d'un toilette garçon et un toilette fille. Un bac de litière permet de couvrir l'odeur et d'absorber les liquides de déjections. Ensuite le contenu est composté afin de compléter les sols de nutriments biologiques.

Le Totem



Voici l'ancêtre du livret de famille. Saviez vous que le totem servait à raconter l'histoire des familles de la tribu. Les dessins représentaient comme le castor, le loup, l'aigle sont tout simplement des signes d'appartenance à un groupe et à son identité. Chacun de nos petits indiens et petites indiennes pourront s'approprier cette identité de groupe et faire naître en eux l'animal qui s'en rapproche.

L'eau une ressource précieuse



Notre projet consiste avant tout à responsabilisé les uns et les autres aux enjeux écologiques. Nous savons que lorsque l'on ouvre un robinet nous pouvons utiliser de l'eau sans aucune limite. Mais avons-nous vraiment besoin d'autant d'eau lors de chacune de nos tâches ? Peut-être, pourrions-nous optimiser son utilisation ? C'est un point que nous abordons lors de ce séjour. Rassurez-vous, nous continuons les gestes sanitaires du quotidien. Une cuve à eau sanitaire remplie d'eau potable sera à votre disposition dans la cuisine.

Le Composteur



Quelle est cette grande boîte en bois ? C'est une poubelle vivante ! Nos déchets peuvent être valorisés, vous êtes vous déjà demandé ce que l'on pourrait faire de nos déchets sans décharge.

Et bien nous serions obligé de réfléchir à comment s'en séparer. Par exemple en utilisant moins d'emballages et en valorisant davantage. Le composteur évite 150 à 185kg de déchets par/an et par personne. Un habitant produit en moyenne 5 tonnes de déchets par an, c'est le poids d'un éléphant. Chaque jour les déchets utilisés sur le village seront recyclés par les enfants. Le composteur permettra la création d'un terreau 100% biologique pour faire pousser de belles tomates.

L'organisation des séjours

L'accueil en séjour

L'accueil du groupe se fait le lundi à 10h par notre animateur/animateur référent/e du camp.

L'accompagnement du groupe se fait jusqu'au camp afin que chaque participant puisse y déposer ses bagages.

La visite du site se fait en compagnie de notre animateur/animateur référent/e pour que chacun ait connaissance de la situation des commodités, des espaces d'animations et du point de rassemblement.

La visite du camp permet à chacun de prendre connaissance des espaces de vie et de jeux, des consignes de sécurité, de l'utilisation de la cuisine et de l'espace feu de camp pour vos animateurs/animateur.

Les temps de vie

Les temps de vie sont prévus chaque soir et lors des temps libres (hors activités) encadrés par vos animateurs, pour que chacun contribue à la vie en collectivité. Ces temps libres permettent à l'enfant de se retrouver, de partager, de s'épanouir et de se responsabiliser en prenant place dans ce nouvel environnement. Ces temps favorisent le développement de la vie en groupe, par des instants de convivialité, de jeux, d'imaginaire, de la réalisation des tâches quotidiennes etc...

L'éducation à l'Environnement

Il est important pour l'enfant de découvrir de nouvelles expériences et situations de vies. Le séjour permet la découverte, l'apprentissage et la responsabilisation. Il est important de sensibiliser les plus jeunes aux enjeux écologiques. Chaque jour, notre animateur consacre un temps d'animation par petits groupes de 4 enfants. Ces temps permettent aux enfants de mieux comprendre les objectifs d'un séjour nature par l'apprentissage du tri sélectif, du nourrissage des poules, du compostage et de l'utilisation des toilettes sèches.

L'Encadrement

L'encadrement des enfants est réalisé par vos animateurs/animatrices BAFA. Il est essentiel que chacun prépare cette aventure pour le bon déroulement du séjour. Notre animateur/animatrice accompagne votre groupe et vos animateurs tout le long du séjour et lors des questions essentielles liées aux camps. Notre animateur/animatrice encadre les activités ludiques prévues sur le planning d'animation. Les activités sportives sont encadrées par notre éducateur sportif (BPJEPS APT) et devront être suivies par vos animateurs/animatrices.

Les Groupes

Pour favoriser la mixité et la participation aux activités, des groupes sont organisés tout au long du séjour.

Groupe complet : Les temps de vie se font en groupe complet afin de permettre la vie en collectivité.

Groupe activité : La réalisation des activités est réglementée par 12 ou par 8 selon l'activité. Ce qui permet de favoriser la mixité et l'entraide lors des activités.

Petit Groupe : les temps d'éducation à l'environnement sont réalisés en format de petit groupe afin de permettre une interaction et la participation de chaque enfant sur ces animations.

Liens, partenariats et acteurs locaux

Les créations de nos séjours impliquent des partenaires locaux, de la création jusqu'à la mise en place des séjours.

Pour mener à bien ce projet nous avons choisi des fournisseurs locaux, il nous paraît essentiel de mettre en avant leur savoir faire auprès des publics accueillis.

Les partenaires :

- Notre site d'accueil offrant ce cadre naturel de 17 hectares : UDCV Fort manoir (80),
- Notre artisan fournisseur de tentes : Mélody Moulin (76),
- Notre fournisseur de bois pour les camps : La Rainnevilleoise (80),
- Accompagnement et mise à disposition des cuisines : Service enfance Ville d'Amiens,
- Animation Canoë : base nautique de Saint-Sauveur (UFOLEP Somme).

Séjours Nature

Séjour Médiéval

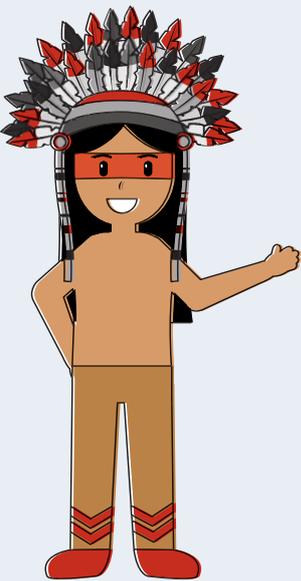


| Séjours | Ages | Durée | Nombre d'activités | Les Activités |
|--|----------------------|-------------------------|--------------------|--|
| Séjours Scolaires et de Loisirs | 6-12 Ans + 12 Ans | 5 Jours - 4 Nuits | 6 Activités | Activité Manuelle Grimpe d'Arbres Tir à l'arc Course d'orientation Koh Lanta Education à l'Environnement |
| Avril à Juin et Septembre | | 3 Jours - 2 Nuits | 4 Activités | Activités Manuelle Tir à l'arc ou Grimpe d'Arbres Course d'orientation ou Koh Lanta Education à l'Environnement |
| Séjours de Loisirs Vacances Estivales Juillet - Août | 6-12 Ans + 12 Ans | 5 Jours - 4 Nuits | 8 Activités | Activité Manuelle Grimpe d'Arbres Tir à l'arc Course d'orientation Koh Lanta Education à l'Environnement Spectacle Médiéval Veillée |

Séjours Nature

Séjour Indien

| Séjours | Ages | Durée | Nombre d'activités | Les Activités |
|---|----------------------|-------------------------|--------------------|---|
| Séjour de Loisirs Avril à Juin et Septembre | 6-12 Ans + 12 Ans | 5 Jours - 4 Nuits | 6 Activités | Activité Manuelle Grimpe d'Arbres Tir à l'arc Course d'orientation Koh Lanta Education à l'Environnement |
| | | 3 Jours - 2 Nuits | 4 Activités | Activités Manuelle Tir à l'arc ou Grimpe d'Arbres Course d'orientation ou Koh Lanta Education à l'Environnement |
| Séjours de Loisirs Vacances Estivales Juillet - Août | 6-12 Ans + 12 Ans | 5 Jours - 4 Nuits | 8 Activités | Activité Manuelle Grimpe d'Arbres Tir à l'arc Course d'orientation Koh Lanta Education à l'Environnement Spectacle Médiéval Veillée |





Grimpe d'Arbres



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Permettre la pratique d'une activité physique pour toutes et tous.
- Conforter la confiance en soi et dépasser ses limites.
- Découvrir l'environnement au travers d'une activité ludique.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'activité s'organise lors d'une initiation de 1h30. Elle est encadrée par un éducateur de grimpe d'arbres.

Notre éducateur vous accompagne tout au long de la séance.

Chacun pourra évoluer à son rythme et selon ses possibilités.

1. Découverte de l'arbre et de son environnement.
2. Se familiariser avec le matériel.
3. Assimiler les consignes et gestes de sécurité.
4. Apprendre une première technique de grimpe et de descente.

MATÉRIEL

L'ensemble du matériel utilisé à la pratique de l'activité est normé EPI (Equipement de Protection Individuel) Ce matériel est contrôlé à chaque séance, il reçoit une vérification annuelle par un contrôleur EPI. Chaque équipement a une durée de vie de 5 à 10 ans et dispose d'une fiche de suivi.



8 PERSONNES MAX



A PARTIR DE 6 ANS



TEMPS D'ACTIVITÉ
1H30



SITE ARBORÉ

ENVIRONNEMENT

L'arbre a une place importante dans la nature et la nature est essentielle à notre vie. Il est donc important pour nous de transmettre au travers de nos séances, le respect de l'environnement. L'ensemble de nos installations sont respectueuses celui-ci, éphémères et disposent de protections pour limiter au maximum l'impact sur l'arbre.



Tir à l'arc



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Permettre la pratique d'une activité physique pour toutes et tous.
- Acquérir une aptitude au tir de précision et au respect de la sécurité.
- Développer sa concentration et sa coordination au travers d'une discipline.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'activité s'organise lors d'une initiation de 1h30. Elle est encadrée par un éducateur sportif. Le tir à l'arc est un sport de précision de pleine nature. La séance est organisée selon les aptitudes des archers par exercices et jeux de tir.

1. Assimiler les consignes pour assurer la sécurité des participants.
2. Découvrir et se familiariser avec le matériel.
3. Apprendre les gestes techniques de tir.
4. Se performer au tir à la cible.

MATÉRIEL

Le matériel utilisé est adapté en fonction de l'âge des participants. Nous disposons de cible à différentes hauteurs et d'arc de différentes tailles. Les participants pourront également s'essayer aux flèches à ventouse et à pointe selon leurs possibilités. Le pas de tir est sécurisé et respecte les distances de sécurité en vigueur.

ENVIRONNEMENT

Les archers pourront profiter d'une activité de pleine air dans un cadre naturel. Cette activité est respectueuse de l'environnement, les cibles, flèches et autres matériel sont réutilisables.



12 PERSONNES MAX



A PARTIR DE 6 ANS



TEMPS D'ACTIVITÉ
1H30



PAS DE TIR

Course d'orientation



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Permettre la pratique d'une activité physique pour toutes et tous.
- Développer ses capacités à se repérer et s'orienter dans un environnement.
- Apprendre l'utilisation d'une carte.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'activité s'organise lors d'une séance de 1h30 par équipe.

Elle est encadrée par un animateur qui vous fera découvrir l'utilisation d'une carte. Celui-ci vous apprendra à vous repérer dans un environnement.

1. Former une équipe et s'entraider.
2. Découvrir le bois et apprécier l'environnement.
3. Apprendre à se repérer et à utiliser une carte.
4. Retrouver les balises.

MATÉRIEL

L'activité nécessite une carte afin de repérer l'implantation des balises dans le bois. Pour se repérer les participants pourront s'aider des chemins matérialisés sur celle-ci. Une fois les balises trouvées, elles devront être poinçonnées dans l'ordre sur le carton de course.

L'équipe qui aura trouvée les balises en premier sera vainqueur de l'épreuve.



12 PERSONNES MAX



A PARTIR DE 6 ANS



TEMPS D'ACTIVITÉ
1H30



PARCOURS
D'ORIENTATION

ENVIRONNEMENT

Cette activité permet aux enfants d'apprécier un moment dans la nature par l'observation et l'écoute. Elle permet à tout à chacun de mieux se repérer dans la nature afin de pouvoir s'y aventurer plus facilement. Elle a pour objectif de susciter un intérêt pour les ballades dans la nature.



Canoë



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Permettre la pratique d'une activité physique pour toutes et tous.
- Se repérer dans un espace aquatique et apprendre la navigation.
- Développer sa motricité et se coordonner avec son binôme.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'activité s'organise lors d'une initiation de 1h30.

Elle est encadrée par un éducateur sportif.

L'éducateur accompagnera le groupe dès la mise en eau des canoës et tout au long de la ballade.

Chacun pourra apprendre les bases de la navigation.

1. Equipement et découverte du matériel et des règles d'usages pour la navigation.
2. Assimiler les consignes et gestes de sécurité pour soi et pour les autres.
3. Se sensibiliser avec le milieu aquatique.
4. Pratiquer les premiers déplacements sur l'eau.
5. Approfondir ses gestes de déplacements et choisir son itinéraire.

MATÉRIEL

Pour réaliser cette activité les enfants deviennent capitaine de leur canoë, un gilet (EPI) et des pagaies leur sont attribuées. Afin de réaliser l'activité il est important de s'assurer que l'ensemble des enfants ont une aisance avec la pratique d'une activité nautique.

ENVIRONNEMENT

Cette activité de pleine nature vous assure un dépaysement total. Au travers de cette séance d'initiation vous découvrirez un vaste plan d'eau ainsi que sa faune et sa flore. L'activité se réalise dans un environnement surveillé et sécurisé.



12 PERSONNES MAX



A PARTIR DE 6 ANS



TEMPS D'ACTIVITÉ
1H30



PLAN D'EAU



Koh Lanta



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Permettre la pratique d'une activité pour toutes et tous.
- Conforter sa confiance en soi et dépasser ses limites.
- Découvrir l'environnement au travers d'une activités ludiques.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'activité se réalise sur une durée de 1h30 animée par notre animateur.

Nous organisons cette activité par groupe de 12 scindé en 3 équipes de 4 participants. Chaque équipe portera une couleur qui la représentera. Le but du jeu est de participer à l'ensemble des épreuves par équipe tout en affrontant ses adversaires.

1. Constituer une équipe.
2. Favoriser l'esprit d'équipe et de compétition.
3. Surpasser ses limites.
4. Assimiler les règles des épreuves.
5. Participer aux épreuves.

MATÉRIEL

Chaque équipe est dotée d'un bandana de couleur afin de marquer l'appartenance à son équipe. Les épreuves sont constituées d'agrès et de matériels pour la réalisation de celles-ci.



12 PERSONNES MAX



A PARTIR DE 6 ANS



TEMPS D'ACTIVITÉ
1H30



SITE ARBORÉ

ENVIRONNEMENT

Koh Lanta est un jeu grandeur nature celui-ci se déroule dans la nature... Les équipes doivent arpenter le bois afin de se rendre sur le lieu des épreuves et de les réaliser.

Le matériel est réutilisables, les épreuves sont prévues dans le respect de l'environnement. La nature fait parti intégrante du jeu.

Education à l'Environnement



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Sensibiliser les groupes au recyclage des déchets.
- Apprendre à vivre en harmonie avec la nature.
- Découvrir l'environnement et apprendre à le respecter.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Un séjour nature se doit d'être respectueux de l'environnement afin d'atteindre les objectifs fixés. Il est important que chacun prenne connaissance et conscience des enjeux écologiques qui nous entourent. Cette activité est animée quotidiennement par notre animateur elle permet aux enfants d'aborder en s'amusant le recyclage des déchets, le bien être animal, l'appréciation des ressources etc...

1. Découvrir l'environnement au travers d'activités ludiques.
2. Se familiariser avec de nouvelles habitudes de vie, plus respectueuses de l'environnement.
3. Apprendre en s'amusant.
4. Participer au bien vivre ensemble.

MATÉRIEL

Pour mener à bien cette activité nous disposons de plusieurs supports pédagogiques qui permettront aux enfants d'aborder quotidiennement et par leur utilisation les thématiques de l'Environnement. Bacs tri sélectif, toilettes sèches, composteurs, poulailler etc...



6 PERSONNES MAX



A PARTIR DE 6 ANS



TEMPS D'ACTIVITÉS
1H PAR JOUR



LES CAMPS

ENVIRONNEMENT

La réalisation de ces temps d'activités se fait directement dans les camps par les supports qu'utilisent les enfants dans leur quotidien. L'impact de cette activité permet de responsabiliser les enfants dans leur quotidien pour contribuer au respect de l'Environnement. Faisons des générations futures des garants de notre planète !



La Veillée



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Se laisser porter par l'imaginaire dans la peau d'un personnage.
- Expérimenter le jeu de rôle.
- Développer ses capacités à créer, inventer et improviser.
- Apprendre à s'exprimer en public.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Cette activité est basée sur la participation de toutes et tous, animateurs/animateuses et enfants. Notre Animateur/animateuse accompagnera votre groupe dans l'élaboration d'un spectacle médiéval. Celui-ci sera représenté le soir de la veillée à tour de rôle.

1. Préparer et concevoir des jeux de rôles.
2. Imaginer et utiliser les éléments mis à disposition, costumes et accessoires.
3. Endosser et jouer son rôle.
4. Se représenter devant le reste du groupe.

MATÉRIEL

Pour la réalisation de cette veillée spectacle les groupes disposeront de costumes et d'accessoires afin d'agrémenter celui-ci.

Chacun pourra adapter son spectacle en fonction de son imagination de ses envies.



24 PERSONNES MAX



A PARTIR DE 6 ANS



TEMPS D'ACTIVITÉ
3H00



AMPHITHEATRE

ENVIRONNEMENT

Au sein du camp dans un premier temps un moment est dédié à la préparation de cette activité. La deuxième partie de celle-ci est destinée à la représentation du spectacle, sur la scène de l'amphithéâtre pour les acteurs et dans les gradins pour les spectateurs.

Activité Manuelle



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Stimuler sa créativité et son imagination lors d'une activité manuelle.
- Pratiquer une activité artistique.
- Développer en soi de la réflexion, coordination et motricité fine.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'activité se déroule sur 1h par groupe de 12 participants.

Elle est encadrée par un animateur qui posera le contexte de base lié à la thématique.

Ensuite chacun pourra laisser vivre son imagination et sa créativité.

1. Prendre connaissance de la thématique.
2. Découvrir le matériel et matières mis à disposition.
3. S'appuyer d'idées et de modèles.
4. Réaliser en groupe

MATÉRIEL

Pour réaliser cette activité, nous prévoyons de travailler sur un support existant en lien avec la thématique du camp. Les enfants pourront personnaliser ce support en fonction de leurs envies. Afin d'accompagner les enfants dans leurs idées des modèles et images seront présentés. Du matériel d'art plastique sera mis à disposition, pinceaux, peintures, crayons etc...

ENVIRONNEMENT

Notre thématique nature va suivre les enfants tout au long de leur séjour. Pour cette activité celle-ci est réalisée en extérieure afin que chacun puisse profiter du plein air et pour que d'autres inspirations émergent à partir de cette belle nature qui nous entoure.



12 PERSONNES MAX



A PARTIR DE 3 ANS



TEMPS D'ACTIVITÉ
1H00



ESPACE ACTIVITÉS