

# La Cordée de l'Avenir

Développer la cohésion de groupe pour  
comprendre  
et imaginer un monde durable

**Cycle 4**

La montagne est un lieu privilégié pour développer l'esprit d'équipe. Une immersion dans ce milieu naturel permet des activités originales et pleines de sens. Cela favorise la découverte de soi, des autres, et de pratiques plus durables et conscientes des enjeux environnementaux.

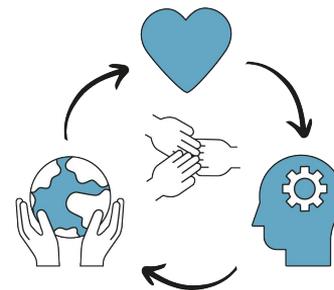


# Développer la cohésion de groupe, pour comprendre et imaginer un monde durable

Tout au long du séjour, vos élèves sont amenés à expérimenter progressivement la coopération : de la connaissance de soi, vers l'autre, avec la nature comme soutien et modèle, vers la cohésion du groupe.

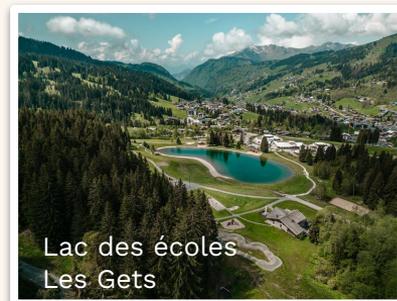
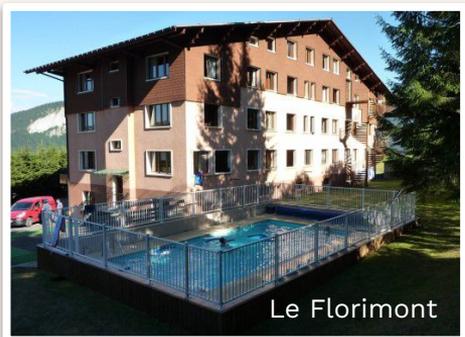
Tout au long de cette expérience immersive, ils sont amenés à :

- **Interagir et s'émerveiller** : grâce à la grimpe d'arbre, aux jeux dans les différents paysages, ils découvrent ce qui compose le milieu montagnard. Ainsi, ils sont amenés à interroger leur rapport aux autres et au vivant.
- **S'entraider pour construire sa sécurité** : au sein d'une équipe, ils communiquent, s'organisent et se responsabilisent pour construire leur cabane, symbole de l'abri qui sécurise.

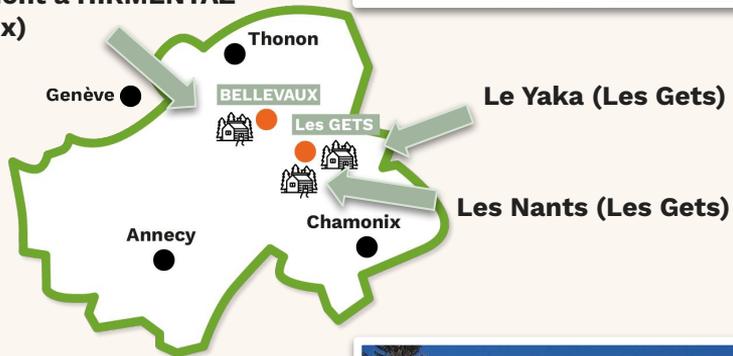


- **Coopérer et fonctionner en groupe** : les activités coopératives demandent de se responsabiliser, s'engager et coopérer. Évoluer dans un environnement inhabituel les amènent à se découvrir, à s'ouvrir et à échanger.
- **S'inspirer de la nature par la nature** : à travers des activités sportives et coopératives, vos élèves se mettent en action dans la nature, s'inspirent du vivant, se relient, s'entraident, et progressent vers la coopération.
- **Adopter un regard global et développer leur pouvoir d'agir** : projection sur l'avenir et débats permettent aux élèves de s'approprier un point de vue et le défendre de différentes manières. En créant un lien sensible avec le milieu naturel via les activités ludiques et sportives, ils identifient des leviers d'actions qui leurs parlent et repartent avec l'élan et l'envie d'agir à leur échelle ! *"On ne protège que ce qu'on aime, et on aime que ce qu'on connaît"*.

# Trois chalets au choix



**Le Florimont à HIRMENTAZ  
(Bellevaux)**



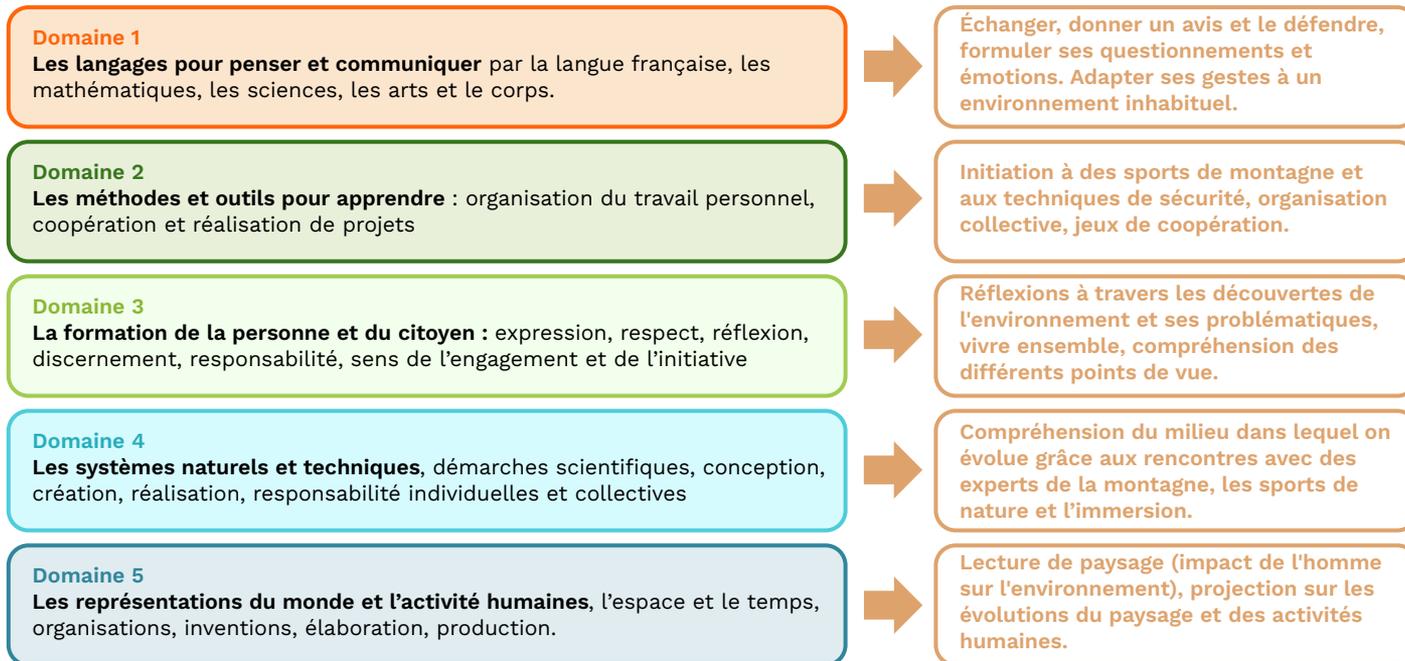
**Le Yaka (Les Gets)**

**Les Nants (Les Gets)**



# Les liens avec le programme scolaire

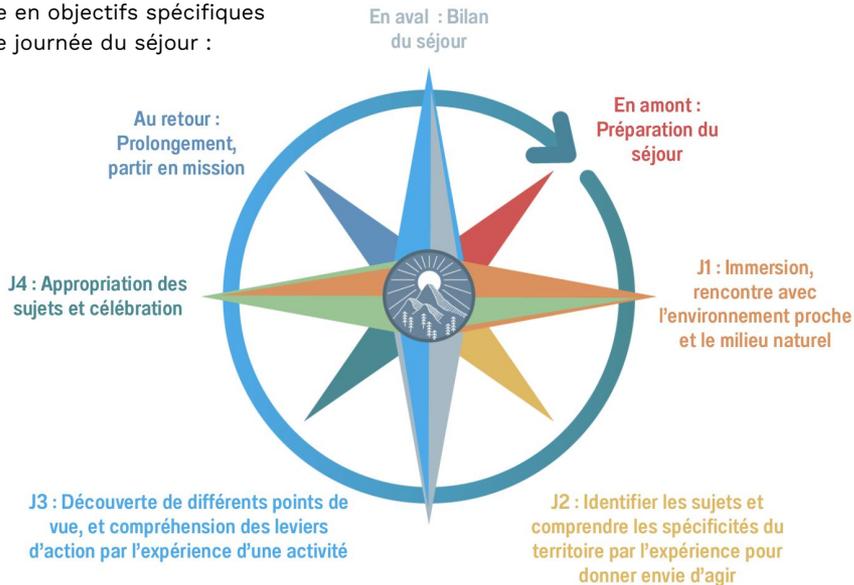
Notre séjour est spécialement conçu pour permettre à vos élèves de développer les compétences du programme scolaire du cycle 4 au travers d'activités soigneusement choisies :



\*Nos séjours visent à mobiliser un maximum de matières afin de proposer une approche transversale, à préciser selon vos objectifs.

# Progression du séjour La Cordée de l'Avenir

Nous avons décliné notre boussole pédagogique en objectifs spécifiques pour chaque journée du séjour :

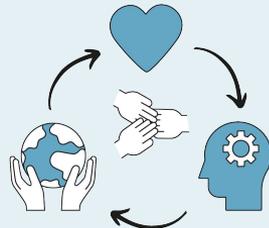


Notre progression pédagogique en forme de boussole est inspirée des recherches sur les peuples premiers\*.  
Elle vise à cultiver une **connexion profonde et durable à la nature, à soi et aux autres**, en s'inscrivant dans les cycles des saisons et de la vie.

\*Par Jon Young et l'institut 8 Shields

**"On ne protège que ce qu'on aime, et on aime que ce qu'on connaît"**

Nous proposons une approche sensible et expérientielle pour développer l'intérêt et la curiosité de la nature ainsi que l'envie d'agir.



**Objectifs spécifiques pour un séjour de 4 jours :**

- A+ J1 Découvrir le centre et l'environnement proche du chalet
- J2 S'encorder pour comprendre les écosystèmes et expérimenter différentes manières de coopérer
- J3 Vivre la cohésion à travers le modèle de la nature et l'adaptation de l'homme en montagne
- J4 Restituer les apprentissages et se mettre au défi collectivement pour aller vers des pratiques plus durables

Cette progression est **modulable** en fonction de votre projet de classe (durée, horaires, activités, ...).

# Proposition de progression de la semaine

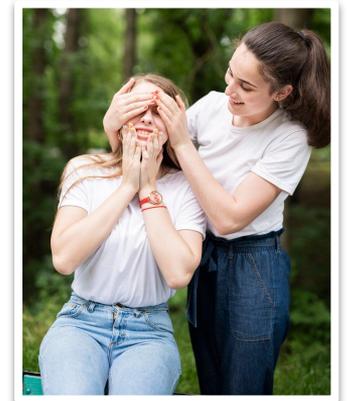
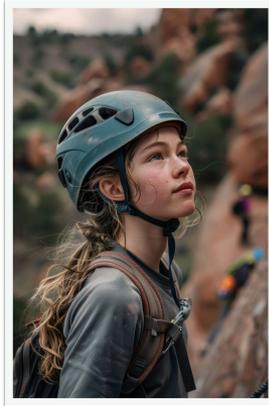
	Objectifs	Matin	Après-midi	Soirée 
J1	Découvrir le centre et l'environnement proche du chalet	TRAJET ALLER	Accueil, installation, <u>Rallye</u> découverte du centre et son environnement et <u>jeux collectifs</u>	<u>Balade nocturne encordés</u>
J2	S'encorder pour comprendre les écosystèmes et expérimenter différentes manières de coopérer	<u>Jeux de Corde solidaire</u> <u>Jeux de coopération</u> <u>Cabanes coopératives</u>		<u>Grand Jeu : À la rescousse de la montagne</u>
J3	Vivre la cohésion à travers le modèle de la nature et l'adaptation de l'homme en montagne	<u>Grimpe d'arbre</u> <u>Jeu Noeuds et dénouements</u> <u>Jeu Échanges de ressources</u>		<u>Fête</u>
J4	Restituer les apprentissages et se mettre au défi collectivement pour aller vers des pratiques plus durables	<u>Jeu de la ficelle</u> <u>Missions Avenir</u>	TRAJET RETOUR	

Carnet de voyage  
ou temps de classe

Toutes nos activités de la journée sont prioritairement organisées en extérieur. En cas de mauvais temps nous prévoyons une adaptation à l'intérieur ou une activité de remplacement.

# Liste des activités proposées

- Rallye Découverte
- Jeux collectifs
- Balade nocturne, encordés
- Jeux de Corde solidaire
- Jeux de Coopération
- Cabanes coopératives
- Grand Jeu : À la rescousse de la montagne
- Grimpe d'arbre
- Jeu Noeuds et dénouements
- Jeu Échanges de ressources
- Fête
- Jeu de la ficelle
- Missions Avenir



# Rallye découverte

**Lieu :** Alentours du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière

**Découverte des défis éco-citoyens et solidaires, sous forme de jeu d'orientation.**

Une activité de découverte, sous forme d'un grand jeu pour découvrir l'environnement proche, les défis éco-citoyens et une première vision de la coopération. Mission : un parcours en étoile avec des balises à retrouver, ainsi que les défis éco-citoyens qui leur sont proposés pendant le séjour. Répartis en six équipes, les élèves font des allers-retours, en étoile, en s'orientant avec une carte et en s'entraïdant.



**Compétences mobilisées** (Domaine du socle) :

**Thèmes EPS**

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés.

**Thèmes SVT**

- la planète Terre, l'environnement et l'action humaine ;
- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.

**Thèmes Français**

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société ;
- Regarder le monde, inventer des mondes ;
- Agir sur le monde.

# Jeux collectifs

**Lieu :** Environnement du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière

## **Créer du lien en s'inspirant des relations entre les espèces naturelles.**

A travers plusieurs petits jeux, vos élèves s'amuse, se dépensent et expérimentent les relations que peuvent vivre les animaux.

Par exemple, les mulots courent pour dérober les oeufs du hibou le jour puis ils se cachent lorsque celui-ci les observe la nuit... Ou les Bergeronnette s'entraident pour protéger leur nid alors que le coucou essaie de leur voler !

Ces jeux drôles et dynamiques favorisent la cohésion du groupe.



## **Compétences mobilisées** (Domaine du socle) :

### **Thèmes EPS**

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés.

### **Thèmes Français**

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.

### **Thèmes SVT**

- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.

# veillée : Balade nocturne, encordés



**Lieu :** Environnement du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière.

**Balade sous les étoiles, encordés, sans lampe, à la découverte des légendes alpines.**

Contes et légendes font partie de notre patrimoine culturel. Autrefois, les montagnards tentaient de trouver une signification aux étrangetés de la Nature et aux dangers de la montagne.

Immergés dans la nature sous les étoiles, et encordés comme des alpinistes, vos élèves basculent, au gré des éléments rencontrés le long du chemin, dans ce monde imaginaire faisant référence à notre culture montagnarde.



**Compétences mobilisées** (Domaine du socle) :

## Thèmes EPS

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés.

## Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.

## Thèmes Géographie

5ème : Thème 3 : Prévenir les risques, s'adapter au changement global

4ème : Thème 3 : Des espaces transformés par la mondialisation

3ème : Thème 2 : Pourquoi et comment aménager le territoire?

## Thèmes SVT

- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.

# Jeux de corde solidaire

**Lieu :** Environnement du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** ½ classe.

**Jeux d'encordement liés aux relations des espèces et expérimentant la coopération entre individus.**

Après l'apprentissage de quelques noeuds simples et utiles, vos élèves représentent les liens existants dans les écosystèmes par des jeux de rôles.

Puis ils sont eux-mêmes encordés par groupes de trois et appréhendent leurs déplacements et l'évolution de leur trinôme dans un terrain accidenté.

**Compétences mobilisées** (Domaine du socle) :

## Thèmes EPS

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés.

## Thèmes SVT

- la planète Terre, l'environnement et l'action humaine ;
- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.

## Thèmes Physique-Chimie

- Mouvements et interactions ;
- L'énergie et ses conversions ;



# Jeux de coopération

**Lieu :** Environnement du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière

## Échelle de jeux de coopération associés à la montagne.

En suivant l'échelle de la coopération et en prenant exemple sur les animaux du récit de la mésange, vos élèves s'amuse, tous ensemble, à travers 7 jeux associés aux vigilances demandées en montagne. Ils ressentent ainsi les besoins de solidarité vécue par les montagnards tout en progressant vers la coopération. Le lien aux animaux du récit de la mésange leur rappelle les gestes éco-citoyens et leur intérêt pour ces animaux en montagne.

### Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

#### Thèmes EPS

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés.

#### Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.



# Cabanes coopératives

**Lieu :** Environnement du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière.

**Construction de cabanes en communiquant pour se mettre d'accord, se répartir les tâches et assumer ses responsabilités pour atteindre l'objectif commun.**

Répartis en petits groupes, vos élèves sont amenés à s'organiser de A à Z pour construire une cabane. Des missions leur sont données, avec une organisation et des tâches spécifiques. Pour arriver au bout de leur challenge, ils doivent se rassembler, échanger, s'écouter, se mettre d'accord et réaliser chacun leurs missions. Nul doute que cette expérience basée sur la protection de l'abri, lieu sécuritaire, marquera leur mémoire.

**Compétences mobilisées** (Domaine du socle) :

## Thèmes EPS

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés.

## Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.

## Thèmes Physique-Chimie

- Mouvements et interactions ;
- L'énergie et ses conversions.



# veillée Grand Jeu : À la rescousse de la montagne

**Lieu :** Alentours du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière

**Défis à réaliser en équipe, dans un but coopératif.**

Lors de cette veillée, les élèves sont mis en situation de relever des défis en équipe dans un but commun : reconstituer une montagne équilibrée et durable.

Répartis en équipes, ils réalisent des défis liés aux domaines d'actions durables et gagnent des morceaux de puzzle à accrocher avec ceux des autres équipes.



**Compétences mobilisées** (Domaine du socle) :

## Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société ;
- Regarder le monde, inventer des mondes ;
- Agir sur le monde.

## Thèmes SVT

- la planète Terre, l'environnement et l'action humaine ;
- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.

## Thèmes Géographie

5ème :

- Thème 1 : La question démographique et l'inégal développement
- Thème 2 : Des ressources limitées, à gérer et à renouveler
- Thème 3 : Prévenir les risques, s'adapter au changement global

4ème :

- Thème 2 : Les mobilités humaines transnationales
- Thème 3 : Des espaces transformés par la mondialisation

3ème :

- Thème 1 : Dynamiques territoriales de la France contemporaine
- Thème 2 : Pourquoi et comment aménager le territoire ?

# Grimpe d'arbre

**Lieu :** à définir

**Période :** printemps / été / automne

**Effectif :** ½ classe

**Une activité en forêt, un jeu d'équilibre entre loisir et préservation de la biodiversité**

Cette initiation proposée par des moniteurs passionnés avec une approche au plus près de l'environnement permet aux élèves de tester leur agilité, se rapprochant des écureuils pour évoluer entre les branches. Reliés par une corde comme grimpeurs et alpinistes, ils s'initient alors à la sécurité et l'entraide, ce qui leur permet de se dépasser ensemble pour atteindre leur objectif. Cette immersion en forêt avec une activité à moindre impact pour le milieu est une belle occasion de se questionner sur notre lien avec la nature et de mieux comprendre le milieu dans lequel on évolue.

**Compétences mobilisées** (Domaine du socle) :

## Thèmes EPS

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés.

## Thèmes SVT

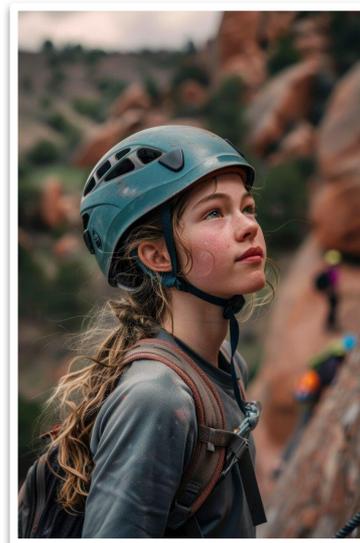
- la planète Terre, l'environnement et l'action humaine ;
- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.

## Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.

## Thèmes Physique-Chimie

- Mouvements et interactions ;
- L'énergie et ses conversions.



# Jeu Noeuds et dénouements

**Lieu :** Alentours du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière

## Succession de petits jeux collectifs

Une série de jeux met les élèves en situation de rapprochement corporel et/ou de situation à résoudre ensemble, en petits ou grand groupe.

Faire l'expérience de se nouer puis se dénouer physiquement, ainsi que réaliser des actions ensemble ou réfléchir à une organisation spécifique lors d'un événement imaginaire, et cela de façon ludique.

## Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

### Thèmes EPS

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

### Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.



# Jeu Échanges de ressources

**Lieu :** Alentours du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière

## Grand jeu collectif dans la forêt

En utilisant les cabanes construites la veille comme camps de base, par équipe, les élèves prennent les rôles d'éléments vivants, comme le pic, le scolyte ou l'épicéa, et s'y identifient pour survivre dans un jeu de courses, d'attrape et d'échanges d'éléments naturels ramassés en amont.

Vif mélange entre connaissances naturelles, identification et dynamisme !

### Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

#### Thèmes EPS

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

#### Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.



#### Thèmes SVT

- la planète Terre, l'environnement et l'action humaine ;
- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.

# Fête

**Lieu :** Au chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière.

## Un temps de fête sous le thème de la semaine

La fête de fin de séjour est animée avec des jeux dansés coopératifs : statues ou cerceaux musicaux coopératifs, chorégraphie dont chaque geste est inventé par un élève différent, foulards musicaux...

Chaque danse est prétexte à consolider les liens créés pendant le séjour. C'est un moment de détente et de joie pour clôturer cet évènement spécial.

### Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

#### Thèmes EPS

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

#### Thèmes Education musicale

- Écouter, comparer, construire une culture musicale commune ;
- Explorer, imaginer, créer et produire.



#### Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.

# Jeu de la ficelle

**Lieu :** Environnement du chalet

**Période :** Toute l'année

**Effectif :** Classe entière.

## **Jeu de la ficelle pour représenter les liens, impacts et implications de nos choix.**

Pour le dernier jour, vos élèves terminent par le jeu de la ficelle afin de symboliser les liens de cohésion et de partage qu'ils ont su tisser ou renforcer pendant cette semaine. L'occasion d'appréhender les interactions qui existent entre eux et l'impact des actions individuelles sur les comportements collectifs. Ils prennent ainsi conscience de l'importance du "Chacun fait sa part" dans les enjeux sociétaux et environnementaux.

### **Compétences mobilisées** (Domaine du socle) :

#### **Thèmes Français**

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.

#### **Thèmes SVT**

- la planète Terre, l'environnement et l'action humaine ;
- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.



### **Thèmes Géographie**

5ème :

- Thème 2 : Des ressources limitées, à gérer et à renouveler
- Thème 3 : Prévenir les risques, s'adapter au changement global

4ème :

- Thème 3 : Des espaces transformés par la mondialisation

# Alternatives du quotidien et missions "engagements durables"



BIODIVERSITÉ



EAU



ÉNERGIE



DÉCHETS



ALIMENTATION



TRANSPORT



VIVRE ENSEMBLE

**Lieu :** au chalet ou pendant une randonnée

**Période :** toute l'année

**Effectif :** classe entière (atelier en petit groupe)

## Se projeter sur notre mise en action, prolonger la mission dans le quotidien

Après une semaine riche en expériences et en informations, les élèves sont invités à se questionner sur les actions qu'ils peuvent mettre en place à leur échelle pour aller vers une transition des sports de nature et préserver l'environnement. En revenant sur les expériences vécues pendant le séjour, ils vont confronter lors d'une réflexion collective opinions et remarques sur les réflexes à avoir lorsqu'on fait une sortie en nature, mais aussi sur les actions du quotidien qu'on peut réaliser pour diminuer notre impact sur la planète. Les jeunes s'engagent alors à suivre les missions qu'ils ont identifiées lors de leur retour à l'école et à la maison.



## Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

### Thèmes Français

- Se chercher, se construire ;
- Vivre en société, participer à la société.

### Thèmes SVT

- la planète Terre, l'environnement et l'action humaine ;
- le vivant et son évolution ;
- le corps humain et la santé.

### Thèmes Géographie

5ème :

- Thème 2 : Des ressources limitées, à gérer et à renouveler
- Thème 3 : Prévenir les risques, s'adapter au changement global

REJOIGNEZ-NOUS  
et regardons ensemble vers  
des horizons durables !



**ASSOCIATION PÔLE MONTAGNE**

Association Habilitée tourisme par ATOUT France n°IMO74100073

175 , Rue de la Forge  
74260 LES GETS

Pour tous renseignements : **Yves MASSARD**

Tél : 04 56 19 01 35 / 06 80 07 43 02

[info@pole-montagne.com](mailto:info@pole-montagne.com)