

Séjour Montagne encordée

La cohésion et la coopération comme
terreau de l'éco-citoyenneté

Cycle 2 & 3

Pour progresser en montagne, les alpinistes sont tous liés par une corde, chacun assurant la sécurité des autres. Faire preuve d'entraide et solidarité est nécessaire pour atteindre des sommets et s'ouvrir à des horizons durables.



Introduction : La cohésion et la coopération comme terreau de l'éco-citoyenneté

Lors du séjour Montagne Encordée, vos élèves sont amenés à expérimenter progressivement la coopération tout en réfléchissant et en s'impliquant dans des actions éco-citoyennes à leur portée.

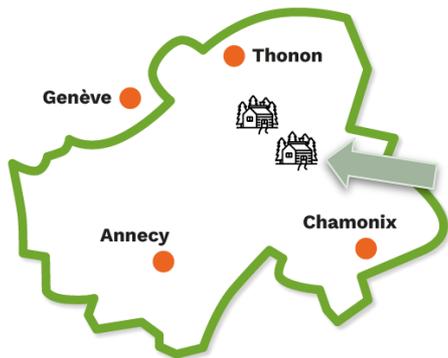
Tout au long de cette expérience immersive, ils sont amenés à :

- **S'engager dans des actions concrètes** : par l'imaginaire et le jeu, les élèves choisissent des missions permettant de réduire leur impact écologique.
- **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.



- **S'encourager et assurer sa sécurité et celle de l'autre** : l'escalade dans les arbres demande de se responsabiliser, s'engager et coopérer.
- **Coopérer pour inventer des solutions de changement** : par un escape game, ils se sentent investis d'une mission, ils sont acteurs, créatifs, et innovent pour la planète.
- **Imiter la nature pour comprendre les relations** : Grâce au jeu de rôle et à l'empathie, ils tisseront de nouveaux liens avec la nature et par mimétisme avec les autres humains.

Les atouts de notre site



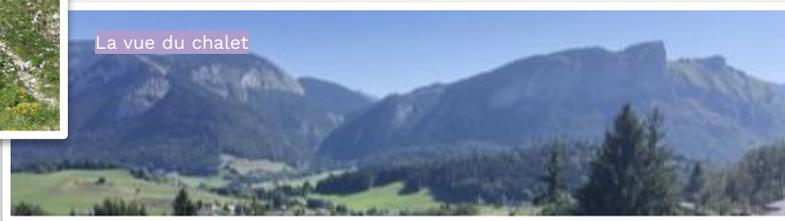
#ARTISANAT
#MUSIQUE
#SAVOIR-FAIRE
#PATRIMOINE CULTUREL



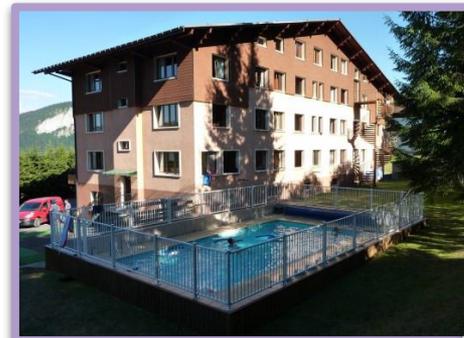
Le Yaka au GETS



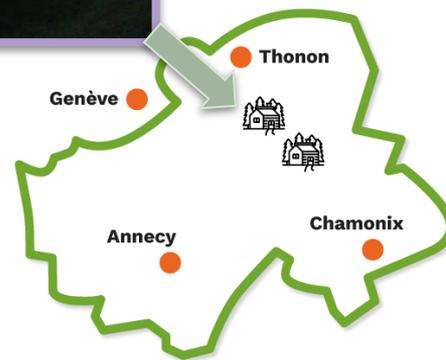
Les atouts de notre site



Le Florimont à HIRMENTAZ (Bellevaux)



#PANORAMA
#NATURE
#IMMERSION
#GEOPARC DU CHABLAIS



Les liens avec le programme scolaire (cycle 2 & 3)

Notre séjour est spécialement conçu pour permettre à vos élèves de développer les compétences du programme scolaire des cycles 2 et 3 au travers d'activités soigneusement choisies :

Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer par la langue française, les mathématiques, les sciences, les arts et le corps.



Communiquer pour coopérer, communication non violente, expression corporelle, décrypter des énigmes, musique, journal de bord.

Domaine 2

Les méthodes et outils pour apprendre : organisation du travail personnel, coopération et réalisation de projets



Progression de la coopération sous différentes formes : jeux, échanges, place de chacun, journal de bord.

Domaine 3

La formation de la personne et du citoyen : expression, respect, réflexion, discernement, responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative



Réflexions à travers les grands jeux et découvertes de l'environnement et ses problématiques, journal du séjour.

Domaine 4

Les systèmes naturels et techniques, démarches scientifiques, conception, création, réalisation, responsabilité individuelles et collectives



Rencontre avec des experts de la montagne, pistage, grands jeux et créations.

Domaine 5

Les représentations du monde et l'activité humaines, l'espace et le temps, organisations, inventions, élaboration, production.



Lecture de paysage (impact de l'homme sur l'environnement), balade contée



BIODIVERSITÉ



EAU

Progression du séjour Montagne Encordée

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.

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

Objectifs spécifiques pour un séjour de 5 jours* :

J1 Je m'informe, je m'engage, et je m'inspire des alpinistes

J2 Je découvre l'entraide et la solidarité en montagne par le jeu et la cartographie

J3 J'expérimente la coopération comme terreau de l'écocitoyenneté

J4 Je vis la cohésion à travers le modèle de la nature

J5 Je célèbre les liens créés, j'observe le chemin parcouru depuis le sommet, je m'ouvre à des horizons durables

Proposition de programme de la semaine

	Objectifs	Matin	Après-midi	Soirée 
J1	Je m'informe, je m'engage, et je m'inspire des alpinistes	TRAJET ALLER	Accueil, Rallye photos : découverte du centre et engagements éco-citoyens, Pot du montagnard, Présentation du séjour	Quiz sur l'entraide en montagne
J2	Je découvre l'entraide et la solidarité en montagne par le jeu et la cartographie	<u>Jeu d'orientation et actions éco-citoyennes</u>	<u>Jeux de coopération</u> ou <u>Je fais partie de la nature</u>	<u>Balade contée nocturne, encordée sans lampe</u>
J3	J'expérimente la coopération comme terreau de l'écocitoyenneté	<u>Escalade dans les arbres</u> et <u>Jeux collectifs nature</u>	<u>Cabanes coopératives</u> ou <u>Escape game solidaire</u>	<u>Devinez, c'est gagné coopératif !</u>
J4	Je vis la cohésion à travers le modèle de la nature	<u>Jeux de corde solidaire</u> et <u>Jeu de rôles : La vie de la ruche</u>	<u>Atelier musique et sons des Alpes</u>	<u>Fête : Jeux de fête coopératifs</u>
J5	Je célèbre les liens créés, j'observe le chemin parcouru depuis le sommet, je m'ouvre à des horizons durables	<u>Jeu de la ficelle</u>	<u>Choix de missions à réaliser</u>	TRAJET RETOUR

Journal du séjour

Proposition de progression - 4 journées

Objectifs

Matin

Après-midi

Soirée

J1

Je m'informe, je m'engage,
et je m'inspire des
alpinistes

TRAJET ALLER

Accueil, Rallye photos : découverte du
centre et engagements éco-citoyens, Pot du
montagnard, Présentation du séjour

**Balade contée nocturne,
encordée sans lampe**

J2

J'expérimente l'entraide et
la solidarité en montagne

Jeux de coopération
ou
Je fais partie de la nature

Cabanes coopératives
ou
Escape game solidaire

Journal du séjour

**Devinez, c'est gagné
coopératif !**

J3

Je vis la cohésion à travers
le modèle de la nature
et l'adaptation de l'homme
en montagne

Escalade dans les arbres
et
Jeu de rôles : La vie de la ruche

**Atelier musique et sons des
Alpes**

**Fête : Jeux de fête
coopératifs**

J4

Je célèbre les liens créés,
j'observe le chemin
parcouru depuis le
sommet, je m'ouvre à des
horizons durables

Jeu de la ficelle

Choix de missions à réaliser

TRAJET RETOUR

Proposition de progression - 3 journées

Objectifs

J1

Je m'informe, je m'engage,
et je m'inspire des
alpinistes

J2

J'expérimente l'entraide et
la solidarité en montagne

J3

Je vis la cohésion
et je m'ouvre à des
horizons durables

Matin

TRAJET ALLER

Cabanes coopératives
ou
Escape game solidaire

Atelier musique et sons des
Alpes

Après-midi

Accueil, Rallye photos : découverte du
centre et engagements éco-citoyens, Pot du
montagnard, Présentation du séjour

Escalade dans les arbres
et
Jeu de rôles : La vie de la ruche

Jeu de la ficelle
Choix de missions à réaliser

Soirée

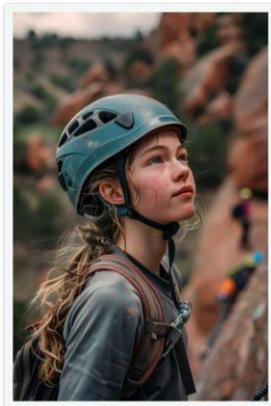
Balade contée nocturne,
encordée sans lampe

Fête : Jeux de fête
coopératifs

TRAJET RETOUR

Liste des activités proposées

- Rallye photos À la découverte du centre
- Quiz sur l'entraide en montagne
- Jeu d'orientation des actions éco-citoyennes
- Jeux de coopération
- Je fais partie de la nature
- Journal du séjour
- Balade contée nocturne, encordés, sans lampe
- Escalade dans les arbres
- Jeux collectifs nature
- Escape Game Solidaire
- Cabanes coopératives
- Devinez, c'est gagné, coopératif !
- Jeux de corde solidaire
- Jeu de rôles : La vie de la ruche
- Atelier Musique et sons des Alpes
- Jeux de fête, coopératifs
- Jeu de la ficelle
- Choix de missions à réaliser



Rallye photos :

À la découverte du centre

Lieu : chalet
Période : toute l'année
Effectif : classe entière

Découverte du centre d'hébergement et des actions éco-citoyennes

En équipe, et grâce à des photos, vos élèves recherchent et découvrent les différents espaces du centre d'hébergement. Ils prennent leurs repères et projettent leur semaine.

Ils distinguent également les lieux ressources qui leur permettront tout au long du séjour de réaliser leurs actions éco-citoyennes.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Construire des repères temporels **(D5)** : ordonner les événements de la semaine ...
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres **(D3, D4)**
- S'engager et assumer des responsabilités dans un projet **(D3, D4)** : Développer le sens de l'engagement dans un projet collectif
- Prendre la parole pour partager son vécu et celui du groupe **(D1, D2, D4, D5)**



Quiz sur l'entraide en montagne



Lieu :

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

chalet

Jeu de veillée animé sur la thématique

A l'aide de photos projetées, vos élèves participent à un quiz qui les embarque à la fois dans le récit de la mésange et leur montre la nécessité de l'entraide en montagne. Avec des exemples concrets, ils mesurent les difficultés et besoins des montagnards. Le récit de la mésange les aide à se projeter pour une mise en actions sur ce séjour. En cette première soirée, ce jeu crée du lien et diffuse la thématique globale du séjour tout en créant une ambiance détendue.



Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Explorer les organisations du monde **(D5)** : *Découvrir les patrimoines naturel et culturel de nos territoires*
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2, D3)** : *Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments*
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte **(D1, D2, D3)** : *conter pour exprimer des émotions*
- Adopter une distance critique par rapport à un récit **(D1, D2, D3)**



Jeu d'orientation des actions éco-citoyennes

Lieu	:	environnement	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 lors de la première demi-journée, sous forme d'un grand jeu pour découvrir l'environnement proche, les défis éco-citoyens et une première vision de la coopération. Leur 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 retrouvent les amis de Solange et font des allers-retours, en étoile, en s'orientant avec une carte et en s'entraïdant.



Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Explorer les organisations du monde **(D5)** : *Découvrir le paysage montagnard et se familiariser avec le vocabulaire propre à la Montagne*
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique **(D5)** : *Se familiariser avec le milieu environnant*
- Apprendre à coopérer **(D3, D5)** : *Coopérer pour atteindre un objectif commun*
- Développer une conscience citoyenne, sociale et écologique **(D3)** : *Engager la classe dans des actions en faveur de l'environnement (s'appropriier les actions à empreinte positive à réaliser pendant les séjours)*



Jeux de coopération



Mettre toutes
les icônes

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'amusent, 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) :

- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes **(D1)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Utiliser et produire des représentations de l'espace **(D5)** : *Identifier les différentes composantes d'un paysage, Produire des représentations des espaces environnants (croquis, dessins, ...)*
- Représenter le monde environnant en explorant la diversité des domaines **(D1, D3)** : *Représenter l'environnement proche par le dessin*
- Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance **(D3)** : *Comprendre l'importance de la Nature comme composante artistique participant au développement d'une société respectueuse de son environnement*

Je fais partie de la nature



Lieu : environnement du chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Jeux sensoriels, attention, observation, imitation de la faune et de ses relations.

Après une expérience d'attention à leurs sens, vos élèves, pleinement présents à ce et ceux qui les entourent, entrent dans la peau des animaux par des jeux dynamiques, inspirés des relations entre les animaux. Tantôt Ours, vivant sa démarche typique en tant que prédateur serein et puissant, tantôt proie qui tente de l'approcher le plus discrètement possible, vibrant d'émotions pendant la fuite ! L'attention aux autres et la coopération seront précieuses.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Explorer les organisations du monde (D5) : *Découvrir les patrimoines naturel et culturel de nos territoires*
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité (D5) : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Dire pour être entendu et compris (D1, D2, D3) : *Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments*
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte (D1, D2, D3) : *conter pour exprimer des émotions*
- Adopter une distance critique par rapport à un récit (D1, D2, D3)



Journal du séjour



Lieu : chalet
Période : toute l'année
Effectif : classe entière

Chaque fin d'après-midi, vos élèves exercent leur esprit critique face à différents types de traitement de l'information. Ils en choisissent un qui les inspire pour restituer leur journée : affiche, bande dessinée, rédaction, collages....

Ce journal est réalisé sous forme de classeur agrémenté des réalisations collectives : chaque groupe travaille sur une partie de la journée et la relate à sa façon.

La coopération est mise en valeur dans cette trace mémoire.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Construire des repères temporels **(D5)** : ordonner les événements de la semaine ...
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres **(D3, D4)**
- S'engager et assumer des responsabilités dans un projet **(D3, D4)** : Développer le sens de l'engagement dans un projet collectif
- Prendre la parole pour partager son vécu et celui du groupe **(D1, D2, D4, D5)**



Balade contée nocturne, encordés, sans lampe

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) :

- **Explorer les organisations du monde (D5)** : *Découvrir les patrimoines naturel et culturel de nos territoires*
- **Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité (D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- **Dire pour être entendu et compris (D1, D2, D3)** : *Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments*
- **Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte (D1, D2, D3)** : *conter pour exprimer des émotions*
- **Adopter une distance critique par rapport à un récit (D1, D2, D3)**



Escalade dans les arbres

Lieu : environnement du chalet

Période : toute l'année

Effectif : ½ classe.

Escalade en milieu naturel, grimpeur ou assureur, la communication et la confiance sont de mises.

Vos élèves s'initient, en toute sécurité, à l'escalade dans les arbres. Ils endossent les différents rôles nécessaires à son bon déroulement : grimpeur, assureur, contre-assureur. Ils appréhendent l'importance de chacun de ces rôles et sont amenés à les assurer correctement en s'impliquant, en communiquant et grâce à une attitude bienveillante. Cette activité sportive est l'occasion d'établir un lien de confiance dans le groupe et de mettre en avant la nécessité de coopérer.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Apprendre à coopérer (D3, D5) : Coopérer pour atteindre un objectif commun
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations diversifiées :
- (D3,D4) : Situation de pratique de l'escalade basée sur la confiance
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (D5) : Respect de règles, respect de soi-même et d'autrui lors des activités proposées.
- Adapter sa motricité à des environnements variés (D1) : Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes, respecter les règles essentielles de sécurité
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives (D5)



Jeux collectifs nature



Mettre toutes
les icônes

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 dépense 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 Bergeronnettes 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) :

- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes **(D1)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Utiliser et produire des représentations de l'espace **(D5)** : *Identifier les différentes composantes d'un paysage, Produire des représentations des espaces environnants (croquis, dessins, ...)*
- Représenter le monde environnant en explorant la diversité des domaines **(D1, D3)** : *Représenter l'environnement proche par le dessin*
- Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance **(D3)** : *Comprendre l'importance de la Nature comme composante artistique participant au développement d'une société respectueuse de son environnement*

Escape Game solidaire

Lieu : environnement du chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Coopérer pour trouver des solutions de changements de nos habitudes à travers des énigmes qui permettront de libérer Solange, la mésange, symbole du Vivre Ensemble.

Répartis en petits, puis en grands groupes, vos élèves participent à une aventure mêlant les gestes éco-citoyens des animaux du récit de la mésange à des énigmes d'escape game. En associant leurs résultats et leurs équipes, ils expérimentent la coopération au service d'un but commun. Solange a été kidnappé par Temporis qui voyage dans le temps et les met au défi de trouver des solutions de changement pour éviter le pire !

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Explorer les organisations du monde **(D5)** : *Découvrir les patrimoines naturel et culturel de nos territoires*
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2, D3)** : *Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments*
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte **(D1, D2, D3)** : *contenir pour exprimer des émotions*
- Adopter une distance critique par rapport à un récit **(D1, D2, D3)**



ESCAPE GAME SOLIDAIRE - N° 7 / 1 - Energie

Quel objet permet de capter le soleil
et de le transformer en énergie ?



Jacquotte
La marmotte

ESCAPE GAME SOLIDAIRE - N° 9 - Solution Biodiversité

Rester sur les sentiers
et respecter le
balisage



Samyr
Le tétras-lyre

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) :

- Explorer les organisations du monde **(D5)** : *Découvrir les patrimoines naturel et culturel de nos territoires*
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2, D3)** : *Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments*
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte **(D1, D2, D3)** : *contenir pour exprimer des émotions*
- Adopter une distance critique par rapport à un récit **(D1, D2, D3)**



Devinez, c'est gagné, coopératif !



Lieu : au chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Jeu d'expression par le dessin, le mime ou le modelage.

Lors de cette veillée, vos élèves exercent leurs talents créatifs en dessin, mime ou en modelage pour faire deviner des mots ou expressions à leurs camarades.

Ce jeu sera animé de manière coopérative pour renforcer l'entraide et l'esprit d'équipe.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Dire pour être entendu et compris (D1, D2, D3)** : faire deviner des mots ou des expressions
- **S'ouvrir à la diversité des pratiques** et cultures artistiques (D1, D3, D5)
- **Observer les effets produits par ses gestes**, par les outils utilisés (D1, D2, D4, D5)
- **Réaliser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses (D2, D3, D5)
- **Coopérer entre pairs**, pour atteindre un but commun, **respecter** les règles du jeu (D1, D2)



Jeux de corde solidaire

Lieu : environnement du chalet

Période : toute l'année

Effectif : ½ classe.

Jeux d'encordements 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) :

- **Dire pour être entendu et compris (D1, D2, D3)** : faire deviner des mots ou des expressions
- **S'ouvrir à la diversité des pratiques** et cultures artistiques (D1, D3, D5)
- **Observer les effets produits par ses gestes**, par les outils utilisés (D1, D2, D4, D5)
- **Réaliser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses (D2, D3, D5)
- **Coopérer entre pairs**, pour atteindre un but commun, **respecter** les règles du jeu (D1, D2)



Jeux de rôle : la vie de la ruche

Lieu : environnement du chalet

Période : toute l'année

Effectif : ½ classe.

Jeux de rôles pour vivre le fonctionnement de la ruche.

Les élèves sont mis en situation, comme s'ils étaient des abeilles et reproduisent le fonctionnement de la ruche. Ils ont ainsi chacun un rôle et l'exerce symboliquement en association avec les autres abeilles. La Reine, les oeufs, leur cycle de vie et de croissance, les ouvrières, la fabrication du miel sans oublier leur système de communication !

Ce fonctionnement est propice à la réflexion des interactions entre les individus d'une espèce et illustre l'importance du vivre ensemble.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Dire pour être entendu et compris (D1, D2, D3)** : faire deviner des mots ou des expressions
- **S'ouvrir à la diversité des pratiques** et cultures artistiques (D1, D3, D5)
- **Observer les effets produits par ses gestes**, par les outils utilisés (D1, D2, D4, D5)
- **Réaliser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses (D2, D3, D5)
- **Coopérer entre pairs**, pour atteindre un but commun, **respecter** les règles du jeu (D1, D2)



Atelier musique et sons des Alpes

Lieu : dans le chalet ou extérieur très calme

Période : toute l'année

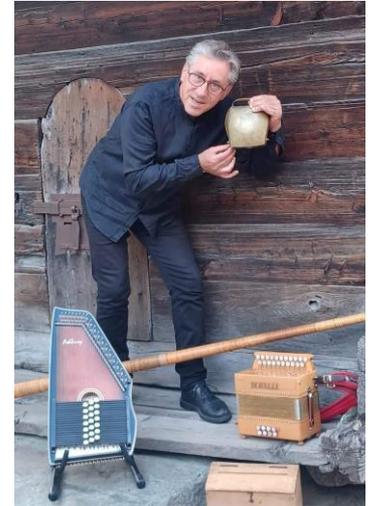
Effectif : classe entière.

Atelier de découverte des musiques et sons des Alpes

Cet atelier invite vos élèves à plonger au cœur des Alpes pour une expérience immersive et musicale. Ils découvrent les richesses sonores de la montagne à travers contes, chants traditionnels des alpages et présentation d'instruments emblématiques comme le cor des Alpes, l'accordéon ou les cloches. Ils participent à des jeux sonores et rythmiques, écoutent les sons de la nature (marmottes, torrents, tétras-lyres)... et concluent par la création collective d'un mini concert..

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Dire pour être entendu et compris (D1, D2, D3) :** faire deviner des mots ou des expressions
- **S'ouvrir à la diversité des pratiques** et cultures artistiques **(D1, D3, D5)**
- **Observer les effets produits par ses gestes**, par les outils utilisés **(D1, D2, D4, D5)**
- **Réaliser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses **(D2, D3, D5)**
- **Coopérer entre pairs**, pour atteindre un but commun, **respecter** les règles du jeu **(D1, D2)**



Jeux de fête, coopératifs

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 animé 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) :

- **Dire pour être entendu et compris (D1, D2, D3)** : faire deviner des mots ou des expressions
- **S'ouvrir à la diversité des pratiques** et cultures artistiques (D1, D3, D5)
- **Observer les effets produits par ses gestes**, par les outils utilisés (D1, D2, D4, D5)
- **Réaliser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses (D2, D3, D5)
- **Coopérer entre pairs**, pour atteindre un but commun, **respecter** les règles du jeu (D1, D2)

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) :

- Explorer les organisations du monde **(D5)** : *Découvrir les patrimoines naturel et culturel de nos territoires*
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2, D3)** : *Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments*
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte **(D1, D2, D3)** : *conter pour exprimer des émotions*
- Adopter une distance critique par rapport à un récit **(D1, D2, D3)**



Choix de missions à réaliser

Lieu : environnement du chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Missions d'éco-citoyenneté pour l'école ou la maison, pour s'ouvrir à des horizons durables

Comment faire pour bien vivre ensemble avec tous les vivants ?

Un atelier pour imaginer des solutions d'intelligence collective.

Vos élèves se projettent dans le futur pour poursuivre leur démarche de transition écologique.

Ils choisissent leur mission concrète pour le retour à la maison et à l'école.



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