



# Domaine de Chevetogne

## LES CLASSES DE FORET

### Nos modules d'activités





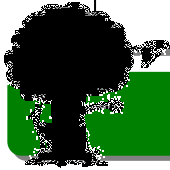
# Les Classes de Forêt

En adéquation avec le Programme Intégré de l'enseignement fondamental de la Communauté Française, les modules mis en place aux Classes de Forêt du domaine, constituent le complément idéal aux activités scolaires d'éveil, favorisant une "ouverture d'esprit chez l'enfant, un regard sans cesse nouveau et plus curieux jeté sur les problèmes de la vie" (G. Bachelard).

Les modules sont tous baignés de nature, de découverte et d'amusement. Ils font partie de notre projet éducatif.

Chaque ensemble d'activités façonne l'esprit d'un module, sans le résumer pour autant à ces seules activités... Les activités sont toujours adaptées en fonction des attentes du groupe, des saisons et des conditions climatiques...

L'équipe des Classes de Forêt



## Module De l'arbre à la forêt

p.3



## Module Au fil de l'eau

p.4



## Module Lutins, lutines

p.5



## Module Crénature

p.6



## Module Entre ciel et terre

p.7



## Module Du tamis au green

p.8



## Module Châtelain ou vilain

p.9



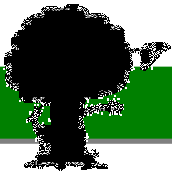
## Module L'énergie de demain dans tes mains

p.10



## Module Chacun sa route chacun son chemin

p.11



# Module De l'arbre à la forêt

Public cible : 8-14 ans

## Objectifs :

*Découvrir le milieu forestier comme milieu vivant avec sa diversité animale et végétale par l'intermédiaire des sens, et de mises en situation où les enfants sont guidés pour découvrir, comprendre et retenir*

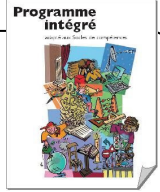
## Programme intégré enseignement fondamental CF

### Comprendre la matière :

- CLM 2.1. caractériser et distinguer les organismes vivants
- CLM 2.2. identifier le fonctionnement d'un organisme vivant

### Comprendre l'espace :

- CLE 1.1. énoncer des questions pertinentes en face d'un milieu familier, d'un paysage, d'une contrée inconnue
- CLE 2.1. identifier des types d'organisation de l'espace, les composantes d'un paysage et d'un milieu « naturel »
- CLE 2.2 identifier les interactions homme/espace



## 1. Approche sensorielle.

Dans cette activité, nous allons éveiller les enfants aux différentes sensations que peut procurer la nature : toucher les différentes écorces, écouter le chant des oiseaux, le cœur des arbres, voir l'agencement forestier, les différentes luminosités dans la forêt, sentir l'odeur de quelques plantes, en goûter d'autres,...en tentant d'isoler ou de se priver tant que possible de l'un ou l'autre sens pour mettre en évidence la richesse de la forêt.

## 2. Les arbres.

Apprentissage de quelques essences, de la vie de l'arbre (caractéristiques, croissance,...).  
Reconnaissance des écorces, feuilles, fruits et formes générales de l'arbre, utilisation des différents bois (menuiserie, chauffage,...) utilisation de clefs de détermination adaptées.

## 3. La faune de la forêt.

Piste du Chevreuil : A travers une fiche qui explique les indices de présence du chevreuil, les enfants vont prendre connaissance de cet animal, ils pourront ainsi chercher dans la forêt les éventuelles traces (moquette, couchette, broutis,...) pour mettre en évidence les habitants du milieu forestier.

ET/OU

Ornithologie : Avec le pigeon, l'enfant va prendre connaissance de la morphologie, du milieu de vie, de la reproduction...des oiseaux. Equipés de jumelles, nous partirons ensuite à la découverte des oiseaux sur le terrain. Nous tenterons de relever les traces de leur passage et de les observer de divers postes.

## 5. Métiers de la forêt.

Découvrir l'outillage du forestier ainsi que le trajet du bois, du semis aux différentes utilisations du bois.  
Grâce à des travaux (ateliers) pratiques (débardage, découpe, sciage,...), l'enfant découvrira les différents aspects des métiers de la forêt (le garde forestier, le bûcheron, le débardeur,...).

## 6. Parcours défi.

Basé sur le principe de l'hébertisme, une promenade en forêt agrémentée d'épreuves sportives à réaliser seul ou en équipe et où la solidarité n'est pas un vain mot.

→ ou autre activité sportive (VTT,...)

## 7. L'homme et la forêt.

Découvrir les multiples rôles de la forêt (production, protection, accueil)

Penser aux différents utilisateurs de la forêt (forestier, naturaliste, bûcheron, promeneur, chasseur) → fiche « les utilisateurs de la forêt »

Rechercher, mettre en évidence et comprendre les interactions homme-forêt

## 8. Champignons ou insectes (en saison)

Découverte des champignons de nos forêts et des propriétés de quelques plantes sauvages (comestibilité, dangers liés à la consommation,...). OU découverte du monde souterrain par l'intermédiaire des insectes.



## Objectifs :

- Sensibiliser les enfants sur l'importance et l'impact de l'eau dans notre société.
- Découvrir la vie aquatique «invisible» et les différentes utilisations de l'eau
- Prendre conscience de l'impact de l'homme sur l'eau

### 1. Le cycle de l'eau.

En classe, discussion sur les états de l'eau et sur les différentes eaux (salée, douce, potable, non potable, stagnante, vive) ainsi que visualisation de cycle de l'eau. → Le voyage d'une goutte d'eau (infiltration, ruissellement, évaporation, évapo-transpiration)

Nous pouvons également réaliser une petite enquête afin que les enfants se rendent compte de tous les endroits où l'on observe la présence de l'eau.

Ensuite, nous partons à la source et nous découvrons durant notre ballade le vocabulaire lié à l'eau (ry, ru, ruisseau, rivière, amont, aval, méandre, source, confluent, affluent,.....).

### 2. Pêche dans le ruisseau.

Dans cette activité, nous allons nous rendre compte que de l'eau claire ne veut pas dire potable, que la vie dans le ruisseau est très abondante (indice biotique) et que la pollution de l'eau est un grand danger.

Nous partons donc au ruisseau pour pêcher des larves d'insectes et autres invertébrés.

Ensuite, nous revenons en classe afin d'examiner (à la loupe) le fruit de notre pêche et de noter nos observations (fiches d'observation), pour enfin tenter de déterminer le nom de l'animal. Enfin, grâce à la loupe binoculaire, agrandissement des différentes larves sur grand écran (explications + utilité pour le ruisseau).

### 3. Barrages.

Les énergies oui ! Mais les énergies renouvelables ! Qu'est-ce que l'énergie ? Comment la trouver ? Comment la transformer ? ... l'eau, le soleil, le vent, les muscles...

Nous partons réaliser en équipe des barrages au ruisseau afin de faire tourner un moulin pour matérialiser l'énergie potentielle de l'eau. Ensuite, nous pourrons mettre en évidence l'histoire mais aussi les atouts et les travers de l'utilisation de l'énergie hydraulique.

### 4. Ornithologie, les oiseaux aquatiques.

Découverte d'un oiseau, répondre à la question « c'est quoi un oiseau ? » (description des plumes + intérêt pour l'eau et le vol, alimentation, vocabulaire de l'œuf, adaptations au milieu aquatique,...

Ballade autour de l'étang et découverte des canards, oies, bergeronnettes, héron...

### 5. Création de radeaux ou de cannes à pêche.

Dans la forêt, nous récoltons des éléments naturels et/ou de récupération afin de créer des radeaux que nous irons mettre sur l'eau pour une petite course.

OU Réalisation de cannes à pêche et pêche de poissons à l'étang (en saison).

### 6. Parcours défi.

Basé sur le principe de l'hébertisme, une promenade en forêt agrémentée d'épreuves sportives à réaliser seul ou en équipe et où la solidarité n'est pas un vain mot.

→ autres activités sportives telles que le VTT ou la spéléo particulièrement bien adaptée au module Au fil de l'eau.

### 7. Découverte des batraciens. (en saison)

Découverte des oeufs, têtards, grenouilles, ainsi que de la vie des batraciens, leur adaptation au monde terrestre et aquatique, leur reproduction.

### 8. Plaisir d'eau. (en saison)

En saison, pratique du canoë, découverte de la plaine du bout du monde car l'eau est aussi synonyme de loisirs.

## Programme intégré enseignement fondamental CF:

### Comprendre la matière

CLM. 2.3 Identifier et caractériser des phénomènes physiques et les états de la matière.

CLM.2.4. Représenter des organismes vivants (leur fonctionnement, leurs organes, leurs systèmes et appareils d'organes), des phénomènes physiques et des états de la matière.

CLM.3.2. Représenter par divers outils.

### Comprendre l'espace

CLE.1.1. Enoncer des questions pertinentes en face d'un lieu familier, d'un paysage, d'une contrée inconnue.

CLE.2.1 Identifier des types d'organisation de l'espace, les composantes d'un paysage et d'un milieu " naturel ".

CLF 2 2 Identifier les interactions homme/espace

Programme intégré





# Module Lutins, lutines

Public cible : 5-8 ans

## Objectifs :

- Entrer dans l'imaginaire des enfants pour découvrir différents éléments et phénomènes du monde forestier (oiseaux, arbres, animaux,...).
- Découvrir la forêt de manière ludo-sensorielle (vue, odorat, toucher, ouïe, goût)
- Travailler la psychomotricité dans le milieu forestier.
- Apprendre la coopération et susciter la créativité.

## 1. Histoire des lutins et découverte de la forêt

Afin de baigner les enfants dans l'atmosphère des lutins et des classes de forêt, nous emmenons les enfants dans un monde où imaginaire et réalité se confondent parfois... ce qui suscitera l'intérêt des enfants pour la forêt (lieu de vie des lutins).

Nous découvrirons ce que la forêt apporte aux lutins, les arbres (sous forme chantée ou autre) + éveil sensoriel (odorat, vue, ouïe, toucher, goût)

## 2. Lettre à Nestor et ornithologie.

Léon le pigeon est le meilleur moyen de communication entre les enfants et les lutins qui en possèdent beaucoup.

Avant de le laisser s'envoler, nous découvrons l'oiseau (morphologie, reproduction, plumes, vie, oeuf,...

Ensuite, nous rédigerons un mot ou une lettre pour les lutins avant de partir en forêt à la découverte des oiseaux avec Léon le pigeon. On va ainsi pouvoir écouter les chants, voir quelques oiseaux,... (ex : sittelle qui fait des petits bols de lutins avec des noisettes)

Enfin, on laisse s'envoler le pigeon pour qu'il puisse transmettre le mot aux lutins.

## 3. Cadeaux aux lutins.

Sous un prétexte quelconque, nous créerons un cadeau avec de l'argile (histoire terre magique), de la peinture végétale,... en utilisant les éléments naturels.

## 4. Construction de maisons et jardins.

Mot des lutins : « un grand merci pour vos cadeaux, ils sont magnifiques mais ma maison a été détruite, pourriez-vous nous aider ? »

Découverte du pays des lutins au beau milieu de la forêt et réparation de petites maisons dans le bois par groupes d'enfants.+ Croque lutin (si le temps est propice nous prenons le goûter sur place en faisant dorer nos tartines au fromage sur les braises)

## 5. Jeux lutins.

Chaque lutin possède des capacités physiques incroyables ! Ils ont 7 fois plus de force !

Nous partons en forêt afin de nous entraîner pour devenir nous-même des lutins !

Equilibre, force, adresse, saut et réception, orientation dans le noir,... bref un entraînement complet de lutin au beau milieu de la forêt sous les yeux admiratifs mais très discrets de Nestor et ses compagnons ???

## 6. Découverte des amis des lutins.

Nous prenons le petit train (en saison) et nous partons vers le château du domaine pour y découvrir les animaux qui aident les lutins. Cerf et biche (transport), sanglier (jardins et piscine des lutins + poils=pinceaux), daim, chèvre et mini ferme.

## 7. Visage de la forêt.

Enfin, pour terminer le séjour, nous partons réaliser des visages avec les éléments de la nature que l'on a découverts, afin de parler de notre vécu. Les formes et les expressions des visages peuvent ainsi différer et ainsi exprimer nos impressions.

## Programme intégré enseignement fondamental CF:

Ce module étant destiné aux enfants de la 2<sup>ème</sup> mat à la 2<sup>ème</sup> prim, il est moins évident de le relier à des compétences spécifiques du PI et cela même s'il est toujours adapté en fonction de l'âge moyen du groupe. Cela dit, nous pouvons dire que, hormis les compétences transversales, de nombreuses compétences d'éveil sont également abordées. Par l'intermédiaire de l'imaginaire, du jeu, du symbole, mais aussi bien sûr du réel, nous emmenons les enfants à la découverte de la nature et de ses richesses...

En quelque sorte, ce module rencontre plusieurs compétences (des autres modules) adaptées à la tranche d'âge visée...





## Objectifs :

- Découvrir la forêt pour apprendre à percevoir l'émotion artistique qui s'en dégage.
- Apprendre à s'imprégner de la dimension artistique et esthétique de la nature pour ensuite imaginer, créer, s'exprimer.
- Apprendre à utiliser la nature et ses éléments comme outils artistiques.

## 1. Approche sensorielle et artistique de la forêt.

Utilisation des 5 sens pour éveiller la curiosité des enfants (ex : écouter les chants d'oiseaux et s'imaginer ce qu'ils se disent). Recherche d'objets insolites, curieux... (tronc d'arbres tordus, souche envahies de champignons,...) afin de susciter l'envie de création.

## 2. Création d'un campement.

Par équipe, création et aménagement d'un camp afin de se sentir chez soi au sein d'un milieu nouveau et inconnu. Dans cette activité, les enfants sont amenés à choisir un nom de tribu en fonction de l'histoire de celle-ci (ex : tribu des chevreuils car observation de chevreuils lors du montage du camp...).

## 3. Atelier bâton – collier – appeau.

Ballade afin de récolter le matériel nécessaire à la réalisation des ces 3 différents objets.

## 4. Terre magique.

A travers une histoire, les enfants se dirigent vers le ruisseau ou ils découvrent la « terre magique », l'argile de nos ruisseaux.

Création d'œuvres individuelles ou collectives (personnages, décors,...) pouvant déboucher sur de nouvelles histoires...

## 5. Peinture végétale OU pyrogravure OU instrument à vent OU radeaux

## 6. Parcours défi.

Basé sur le principe de l'hébertisme, une promenade en forêt agrémentée d'épreuves sportives à réaliser seul ou en équipe et où la solidarité n'est pas un vain mot.

→ ou autre activité sportive (VTT,...)

REM : Toutes ces activités de création ne constituent pas une semaine de bricolage, le but étant de faire vivre la nature et de susciter la créativité au départ des émotions vécues.

Cette semaine peut être dirigée par une histoire. Par exemple, la vie des 4 éléments (eau, feu, terre et air) où l'on retrouve une activité pour chaque élément : eau = création de radeaux, terre = atelier terre magique, feu = pyrogravure et air = instrument à vent ou création de totem (l'air constituant ici le symbolique, la totemisation de chaque groupe ayant effectué leur propre campement).

## Programme intégré enseignement fondamental CF:

### Percevoir (PAP)

#### **PAP.1. Percevoir l'émotion.**

PAP.1.2. Porter sur le monde un regard qui peut engendrer une émotion esthétique.

#### **PAP.2. Percevoir les modes d'expression et des techniques d'exécution.**

PAP.2.1. Etablir un contact physique, sensoriel avec : les formes et les couleurs, la matière, l'odeur, le bruit.

### Exprimer (EAP)

#### **EAP.2 S'exprimer par les modes d'expression, les techniques d'exécution.**

EAP.2.2. Adapter sa production au format et au support.

EAP.2.3. Sélectionner les outils et les supports en fonction d'1 intention.

#### **EAP.4. S'exprimer par le langage plastique.**

EAP.4.1. Exploiter la couleur; l'espace et le volume; la perspective;

### Réagir (RAP)

RAP.1. Face à sa production et face à celle des autres : s'interroger, comparer, justifier...

### Exprimer (EMU)

#### **EMU.5 S'exprimer par la pratique instrumentale.**

EMU.5.1. Construire et explorer des instruments de musique.







## Objectifs :

- Découvrir par la pratique du sport en pleine nature la richesse de celle-ci.
- Promouvoir l'esprit d'équipe pour favoriser le dépassement de soi, et surpasser nos barrières tant physiques que psychologiques.
- Promouvoir la protection du milieu dans lequel on évolue.

## 1. VTT (1 journée).

Pas de performance, mais utiliser ce moyen de locomotion pour nous permettre d'étudier l'environnement proche des classes de forêt. Après avoir pris connaissances des consignes de sécurité, nous partirons pour une ballade d'une journée. Tout en se familiarisant avec les différentes techniques de franchissement, de descente,..., nous ferons connaissance avec la faune et la flore de chez nous. Il vous est loisible de choisir une destination à cette promenade (ferme, scierie, église orthodoxe).

## 2. Parcours d'audace avec initiation au rappel.

A l'intérieur, nous découvrirons le matériel et apprendrons les techniques élémentaires indispensables avant de s'aventurer dans la cime des arbres (rappel, échelle spéléo, poignée jumars, huit,...) un préalable indispensable pour garantir la sécurité.

## 3. Spéléologie.

C'est dans une grotte, un milieu peu connu et qui, pour la plupart d'entre nous, semble hostile, que nous évoluerons afin de connaître des émotions que seul le milieu souterrain peut nous apporter. Pour cette activité, nous devons quitter le domaine provincial de Chevetogne et c'est en car que nous nous rendrons vers ce lieu inconnu. C'est en toute sécurité que nous découvrirons comment se forme une grotte ainsi que et les différentes concrétions et le vocabulaire spéléologique.

## 4. Parcours aérien.

De la théorie à la pratique, il n'y a qu'un chêne. Durant cette activité, les techniques apprises précédemment ainsi qu'un réel travail sur soi-même vous seront très utiles. De l'audace, du sang froid, du courage ainsi qu'une personne vous permettront de passer tel un écureuil d'un arbre à l'autre. C'est accompagné de 3 animateurs que vous vivrez ce moment magique.

## 5. Conclusion.

L'émotionnel étant un des éléments moteurs de cette semaine, cette matinée sera consacrée à un partage du ressenti de chacun. De plus, si le temps le permet, une activité de type ludique peut être ajoutée en concertation avec l'instituteur (fabrication de cannes à pêche, recherche de fossiles, NEM, plaine de jeux,...).

## Programme intégré enseignement fondamental CF:

### Développement corporel

#### **Vivre un corps qui soit disponible pour remplir efficacement les grandes fonctions de la motricité (DM)**

DM.1.1. Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacement.

Pouvoir - (...) en différentes situations - grimper, se suspendre, sauter, se réceptionner, s'équilibrer, (...)

DM.1.3. Doser son effort pour effectuer un déplacement long ou un effort puissant.

DM.2.4. Gérer les déséquilibres.

DM.6.1. Choisir les actions motrices adaptées aux exigences du milieu (...)

DM.6.2. Adapter son comportement social aux relations de partenariat ou d'opposition.

DM.6.3. Gérer ses émotions, notamment dans leur expression.

DM.6.4. Organiser des stratégies efficaces d'action en fonction des buts poursuivis.

#### **Construire des habitudes d'activités physiques et sportives régulières (...)**

CM.1.1. Expérimenter l'effort physique et les conditions de son influence bénéfique sur la santé.

CM.1.3. Prendre plaisir à être en mouvement.





## Module Du tamis au green

Public cible : 10-14 ans

### Objectifs

- Découvrir le potentiel ludique et sportif d'une simple petite balle
- Découvrir l'évolution du patrimoine d'un village tout en pratiquant 2 sports de balle hors du commun : la balle pelote et le snag golf.
- Découvrir l'évolution du mode vie rural au siècle passé.
- Découvrir l'histoire du domaine en utilisant une carte d'orientation.

### Programme intégré enseignement fondamental CF:

#### DEVELOPPEMENT CORPOREL

**Vivre un corps qui soit disponible pour remplir efficacement les grandes fonctions de la motricité (DM)**

DM.2.1. Pouvoir évaluer la trajectoire d'un mobile en relation avec sa propre trajectoire.

DM.2.2. Réagir avec rapidité et efficacité par rapport au déplacement d'un mobile qui vient vers vous (...)

**S'initier à la culture du mouvement (CM)**

CM.1.3. Prendre plaisir à être en mouvement.

CM.1.5. Agir avec fairplay, respect de soi, du partenaire, de l'adversaire, des règles communément acceptées.

#### EVEIL

**Comprendre le temps (CLT)**

CLT.1.2. Enoncer des questions pertinentes face à 1 trace du passé, (...) à 1 document.

CLT.3.1. Caractériser le mode de vie des gens à une époque déterminée.

**Comprendre l'espace (CLE)**

CLE.1.1. Enoncer des questions pertinentes en face (...) d'une contrée inconnue.

CLE.2.2. Identifier les interactions homme/espace.

CLE.3.1. Utiliser (...) des représentations pour se situer, situer des lieux, se déplacer.



### 1. VTT + balle pelote + découverte du village (1 journée).

Après avoir pris connaissances des consignes de sécurité, nous partirons pour une ballade d'une journée durant laquelle nous découvrirons le village de Montgauthier. A partir d'anciennes photos et du bâti existant, les enfants seront amenés à se questionner sur l'évolution du dit village. Après avoir pique-niqué, nous apprendrons quelques règles et techniques de jeu, ce qui nous permettra de pratiquer le sport roi du village : la balle pelote.

Grâce à un matériel adapté et à des règles simplifiées, nous deviendrons vite de parfaits pelotaris.

### 2. Les changements dans le domaine.

Après avoir utilisé la carte d'orientation, nous situerons, grâce à des photos, les différents aménagements du site. Les enfants découvriront les changements opérés en 25 ans tout en abordant la faune et la flore locale.

### 3. Snag golf (1 journée).

La matinée sera consacrée à une initiation aux différents coups du snag-golf, un sport nouveau à la portée de tous. En manipulant et en jouant, les enfants effectueront, dès l'après-midi, un parcours 7 trous : contrôle de soi et stratégie au programme.

### 4. Conclusion.

Le vendredi matin sera réservé à une réflexion sur les modifications du paysage et de l'habitat en fonction de l'évolution des activités humaines de travail et de loisir.

De plus, en concertation avec l'instituteur et si le temps le permet, une activité peut être ajoutée (fabrication de cannes à pêche, recherche de fossiles, NEM, plaine de jeux,...).





## Objectifs :

- Permettre aux enfants d'acquérir une démarche de «curiosité scientifique».
- Découvrir le patrimoine historique d'un village
- Permettre aux enfants de découvrir l'influence du Passé sur le Présent
- Découvrir et aborder un sport hors du commun: le golf (par l'intermédiaire du snag-golf)
- Permettre aux enfants de découvrir les arbres et les oiseaux de nos régions

### !!! IMPORTANT !!!

Les activités, et leur suite logique se proposent à partir du fameux carnet...  
donc motus et bouche cousue...

## Comprendre le temps (CLT)

- CLT.1.2. Enoncer des questions pertinentes face à une trace du passé, à un événement, à un document.
- CLT.1.3. Identifier la nature des traces du passé, événements, documents.
- CLT.2.1. Caractériser des événements marquants, des personnages en relation avec les périodes conventionnelles.
- CLT.3.1. Caractériser le mode de vie des gens à une époque déterminée.
- CLT.3.2. Construire des représentations du temps (basées sur les concepts de durée, de chronologie, de simultanéité et de rythme).

## Comprendre l'espace (CLE)

- CLE.1.1. Enoncer des questions pertinentes en face d'un lieu familier, d'un paysage, d'une contrée inconnue.
- CLE.1.2. Enoncer des questions pertinentes à poser au cours d'une promenade
- CLE.2.1. Identifier des types d'organisation de l'espace, les composantes d'un paysage et d'un milieu " naturel ".
- CLE.2.2. Identifier les interactions homme/espace.
- CLE.3.1. Utiliser des repères et des représentations pour se situer, situer des lieux, se déplacer.

## Comprendre la matière (CLM)

- CLM.1.1. Enoncer des questions pertinentes en face d'un objet, d'un organisme vivant et à propos d'un phénomène physique.
- CLM.1.2. Concevoir ou adapter une procédure expérimentale.
- CLM.2.2. Identifier le fonctionnement d'un organisme vivant (homme, animal, végétal), (...)
- CLM.3.1. Chercher les informations permettant la représentation.

## Comprendre l'homme (CLH)

- CLH.1.2. Enoncer des questions pertinentes sur la vie en société.
- CLH.2.1. Identifier et caractériser l'homme.
- CLH.2.2. Identifier et caractériser la vie en société.



## 1. Intro-découverte

L'animateur propose aux enfants de faire un voyage dans le temps... pour partager avec eux sa passion et sa **méthode «scientifique»**.

Dans le labo des **sciences historiques**, au décor ni musée ni labo, les enfants plongent dans un monde à part, entre fiction et réalité, entre hier et aujourd'hui, et... dans lequel peu à peu, plane une véritable **démarche d'investigation**

Au détour d'une petite mise en scène, nous avons l'immense chance de nous faire remettre **un très vieux document**. Dès lors tel

de **véritables experts** nous allons l'analyser pour débiter l'enquête qui nous mènera à la découverte d'une petite boîte métallique. En découvrant son contenu nous voilà partis pour une **reconstitution grandeur nature** : durant toute la semaine nous allons essayer de revivre la vie de ce garçon ayant vécu il y a 100 ans.

## 2. Snag-golf

Après une initiation en atelier à l'intérieur du forum, les enfants réaliseront 1 «7 trous» sur la plaine des 5 frères et expérimenteront 4 coups de golf avec du matériel adapté (swing, put,...).

## 3. Archivités

En **VTT**, nous partons à la découverte du village de Chevetogne. Au centre du village, tels des experts en devenir, nous menons notre enquête sur le terrain... Une bonne heure durant, et sous prétexte de **6 missions** à réaliser en équipe, les enfants deviennent tour à tour **historiens**, enquêteurs ou **architectes**... pour réaliser les 6 «archivités» sur le village. Pour le retour nous reprenons nos VTT pour remonter jusqu'aux classes.

## 4. Les oiseaux

Nous avons découvert 2 **chansons manuscrites**... Celles-ci parlent des oiseaux et des arbres. Il n'en faut pas plus à l'animateur passionné pour pousser la chansonnette et utiliser celle-ci pour découvrir avec les enfants **quelques espèces**. Après une intro avec un de nos pigeons, équipés d'une paire de jumelles, les enfants partent en balade dans le domaine et prennent sans le savoir la **direction du château**... On observe, on écoute, on tente de reconnaître plusieurs espèces... la matinée se termine par un petit **pique-nique surprise** aux alentours du château...

## 5. Les arbres du domaine

Sur base de la chanson du coffret, le groupe part à la découverte des différents arbres. Au cours de la balade une branche de noisetier par enfant, est sélectionnée pour ensuite être gravée par l'enfant lui-même...

## 6. Synthèse

Pour conclure notre enquête et vraiment cerner toute la richesse de notre découverte, nous terminons la semaine en achevant d'analyser le coffret... en guise de conclusion quelques petits défis, quelques petits jeux sont prévus pour vérifier si nous sommes bien devenus des experts en science-historique...



## Objectifs :

- appréhender la notion d'énergie sous toutes ses formes
- découvrir et comprendre les impacts liés à l'utilisation des énergies fossiles
- Comprendre l'influence de nos comportements sur notre environnement direct.

## 1. INTRO SENSO

Pour aider Madame Jesaistout, les enfants se lanceront à la recherche de la réponse à cette question: « Qu'est ce que l'énergie ? ».

Dans cette étape, lors d'une ballade, nous découvrirons l'énergie par nos cinq sens. Nous travaillerons sens après sens pour faire émerger le ressenti et le vécu des enfants, ce qui nous permettra de réaliser un mot croisé géant autour du terme « ENERGIE » et ainsi de formuler une définition simple.

## 2. VOYAGE DANS LE TEMPS

Un grand jeu invitera les enfants à suivre la trace de nos ancêtres. Ils utiliseront leur propre énergie pour expérimenter l'évolution du transport de charge au fil du temps.

## 3. A LA DECOUVERTE DES SOURCES

A l'aide d'un jeu de domino, les enfants retraceront les grandes étapes de la découverte des sources d'énergie. Ensuite, à l'aide d'un «cyclo-défi» les enfants découvriront la fée électricité... Qui nous emmènera en balade dans le domaine, à la recherche des sites pleins d'énergie.

## 4. DE L'OMBRE AU TABLEAU

Dans une activité culinaire, les enfants découvriront à leur échelle la notion «d'énergie fossile». Ensuite, durant la cuisson, à l'aide de petites expériences conçues et réalisées par les enfants, nous découvrirons la notion de gaz à effet de serre.

## 5. L'ENERGIE EN COULEUR

Tour à tour, en ateliers, les enfants découvriront la notion d'énergie grise. A l'aide d'un wattmètre, ils mesureront les consommations visibles et invisibles des objets du quotidien. A l'aide de cartes illustrées, les enfants retraceront les chemins parcourus par l'énergie de l'« appareil » à l'origine. Grâce à nos deux master-mind, les enfants découvriront l'énergie cachée derrière nos moyens de transport et notre alimentation.

## 6. CHACUN SA PIERRE A L'EDIFICE

Sous forme de différents petits jeux, les enfants synthétiseront leurs découvertes de la semaine. Ils détermineront les gestes à poser et les choix à faire pour prendre en main l'énergie de demain.

### Comprendre le temps (CLT)

CLT.3.1. Caractériser le mode de vie des gens à une époque déterminée.

### Comprendre l'espace (CLE)

CLE.2.2. Identifier les interactions homme/espace.

CLE.3.1. Utiliser des repères et des représentations pour se situer, situer des lieux, se déplacer.

### Comprendre la matière (CLM)

CLM.1.1. Enoncer des questions pertinentes en face d'un objet, d'un appareil, (...) et à propos d'un phénomène physique.

CLM.1.2. Concevoir ou adapter une procédure expérimentale.

CLM.2.2. Identifier le fonctionnement d'un organisme vivant (homme, animal, végétal), (...)

CLM.2.3. Identifier et caractériser des phénomènes physiques et les états de la matière.

CLM.3.1. Chercher les informations permettant la représentation.

### Comprendre l'homme (CLH)

CLH.1.2. Enoncer des questions pertinentes sur la vie en société.

CLH.2.1. Identifier et caractériser l'homme.

CLH.2.2. Identifier et caractériser la vie en société.





## **Objectifs :**

A partir de différentes techniques d'orientation, en groupe et seul, l'enfant gagnera en autonomie et sera capable d'utiliser les outils que sont le plan, les cartes d'orientation et la boussole.

### **1. Orientation à l'aide du plan touristique du Domaine**

A partir d'une carte postale à décoder, l'enfant sera capable de partir à l'aventure à l'aide d'un plan touristique qui lui permettra de s'orienter. Il acquerra les notions d'orientation de la carte et d'étalonnage. Il sera aussi confronté à des exercices d'observation et de découverte historique.

#### **Comprendre l'espace**

CLE.1.1. Enoncer des questions pertinentes en face d'un lieu familier, d'un paysage, d'une contrée inconnue.

CLE.3.1. Utiliser des repères et des représentations pour se situer, situer des lieux, se déplacer.

#### **Vivre un corps qui soit disponible pour répondre aux grandes fonctions de la motricité**

DM.1.1. Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacement.

Pouvoir - avec aisance et en différentes situations - grimper, se suspendre, sauter, se réceptionner, s'équilibrer, tourner selon les trois axes corporels, marcher, courir, s'arrêter avec efficacité...

DM.1.2. Capter efficacement un signal et s'orienter en fonction de celui-ci.

DM.5.1. Repérer l'information utile et pertinente dans le milieu, se repérer dans l'espace et le temps.

DM.6.4. Organiser des stratégies efficaces d'action en fonction des buts poursuivis.

DM.6.1. Choisir les actions motrices adaptées aux exigences du milieu physique et humain.

DM.6.2. Adapter son comportement social aux relations de partenariat ou d'opposition.

#### **S'initier à la culture du mouvement**

CM.1.5. Agir avec fair-play, respect de soi, du partenaire, de l'adversaire, des règles communément acceptées.

### **2. Jeu d'orientation à l'aide de la carte d'orientation FRSO agrandie au 1/5000ème**

A partir de la carte FRSO, l'enfant apprendra les notions d'échelle et de légende qui lui permettront de résoudre une énigme... A l'aide d'une boussole, il maîtrisera l'utilisation des 4 points cardinaux.

### **3. Investigation historique**

A partir d'une recherche sur documents anciens, l'enfant affinera ses capacités d'orientation grâce à des supports plus complexes : carte d'orientation au 1/10<sup>ème</sup> et carte IGN au 25/000<sup>ème</sup>. Il gagnera en autonomie dans un jeu de recherche historique sur la découverte et l'évolution de l'aviation.

### **4. Orientation et autonomie**

A l'aide des outils utilisés et maîtrisés la veille (carte FRSO et carte IGN), les enfants seront capables, en petits groupes, d'opérer les choix les plus efficaces pour s'orienter (longueur du trajet, obstacles à éviter,...). L'enfant abordera les notions d'azimut à la boussole. Dans la mesure du possible, l'enfant sera capable d'utiliser la boussole et la carte de façon complémentaire.

### **5. Calcul de coordonnées et orientation**

A partir d'un jeu s'appuyant sur la mémorisation, l'enfant intégrera les notions de latitude et de longitude. Ce sera l'occasion de s'intéresser à l'histoire du Domaine et à la vie de ses occupants.

### **6. La découverte du trésor**

La carte postale découverte le premier jour livre son secret, pourvu que les notions d'orientation aient été acquises dans l'esprit d'aventure qui a habité la semaine.