

FICHE D'ACTIVITÉS

- ÉCOLES -



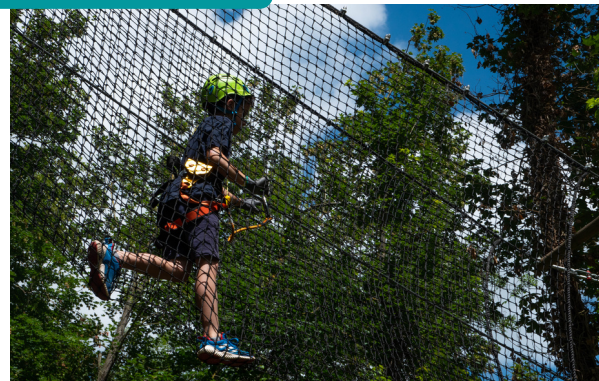
COMMENT RÉPONDRE AUX MISSIONS PÉDAGOGIQUES DES ENSEIGNANTS ?

LES MISSIONS GÉNÉRALES DE L'ÉCOLE

- ➔ Acquisition des connaissances, savoir-faire, attitudes et comportements propices au bon développement.
- ➔ Développer le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

LES MISSIONS SPÉCIFIQUES DES SORTIES LUDIQUES ET SPORTIVES

- ➔ Donner des outils de maîtrise de son corps
- ➔ Développer l'éducation à la sécurité, à la responsabilité et à l'autonomie
- ➔ Confronter l'enfant à différentes aventures motrices, afin de développer ses capacités d'adaptation avec son environnement et avec les autres



1. ACCROBRANCHE

LES ATTITUDES SPÉCIFIQUES POUVANT ÊTRE ACQUISES GRÂCE AUX PARCOURS ACROBATIQUES EN HAUTEUR DE AU FIL DU CAM

- ➔ Respecter les règles de sécurité, être à l'écoute, se concentrer, et développer solidarité, entraide et autonomie.
- ➔ Développer la maîtrise de l'appréhension.
- ➔ Se déplacer en équilibre sur des installations stables ou non, grimper, descendre, se déplacer en suspension, en quadrupédie et en hauteur.
- ➔ Développer ses capacités physiques et d'orientation tout en s'amusant.
- ➔ Prendre soin du matériel et développer la responsabilité.
- ➔ Respecter la nature et son environnement, observer autour de soi.

LES MOYENS MIS À DISPOSITION PAR AU FIL DU CAM POUR RÉPONDRE À L'ACQUISITION DES DIFFÉRENTES ATTITUDES SPÉCIFIQUES

- ➔ Un accueil structuré et guidé
- ➔ La réalisation d'un Briefing avec des consignes claires et d'un parcours Test pour s'assurer de la bonne compréhension des règles de sécurité et du fonctionnement du matériel
- ➔ Une ligne de vie continue sur tous les parcours, permettant de palier la crainte de se décrocher et assurant une sécurité optimale sur les parcours
- ➔ Des ateliers distincts pour travailler les différents déplacements de manière spécifique
- ➔ Des parcours à niveaux évolutifs en fonction de l'âge et de la taille (vert, jaune, bleu, rouge) pouvant être refaits plusieurs fois, afin de pallier l'appréhension et de gagner en assurance au cours de la sortie
- ➔ Des conseils et soutiens réguliers des opérateurs pour motiver, rassurer et permettre aux enfants de gagner en confiance. Une sensibilisation au respect de la nature, du matériel et de l'autre
- ➔ La pratique en autonomie surveillée des parcours, permettant aux enfants de se dépasser, faire par eux-mêmes, développer ses capacités d'orientation et l'entraide.



FICHE D'ACTIVITÉS

- ÉCOLES -



2. JEUX DE PISTE - À PARTIR DE 4 ANS

JEU DE PISTE À L'AIDE D'UN SMARTPHONE, COMPOSÉ D'ÉNIGMES ET DE JEUX D'OBSERVATION

- ⇒ Se déplacer en groupe dans un endroit inconnu, appréhender l'espace, respecter les règles de sécurité
- ⇒ Observer autour de soi, développer le sens de l'orientation et de la déduction.
- ⇒ Observer et respecter la nature et l'environnement
- ⇒ Comprendre des questions, répondre à ces questions
- ⇒ Mettre en commun des idées et ses connaissances personnelles dans l'intérêt du groupe.
- ⇒ S'exprimer clairement, se faire comprendre, prendre et laisser la parole
- ⇒ Développer son imaginaire et se concentrer
- ⇒ Réfléchir et chercher en équipe, gérer son temps, partager une expérience commune

Découvrez les différents univers créés spécialement pour vous par AU FIL DU CAM et adaptés à chaque tranche d'âge !

Apprenez en vous amusant ! Nos jeux de pistes sont à la fois des outils pédagogiques pour sensibiliser à la préservation de la nature, mais aussi des outils ludiques pour développer le sens de l'orientation et l'imaginaire.

A l'aide d'un Smartphone fourni (et pour les plus grands, de votre sac d'aventurier) vous arpentez l'étang du Cam et ses chemins boisés à l'aide d'une carte et d'une boussole intégrées.

Vous pourrez alors résoudre les énigmes géo-localisées qui vous obligeront à faire preuve d'observation et de détermination.



MIREILLE ET LA FLEUR MAGIQUE 04-06 ANS

- Mission : Trouver le trésor de Mireille l'abeille !
- 18 Questions + 1 question d'introduction et 1 question finale
- 3 itinéraires différents
- 1h45 de jeu (temps de briefing et équipement compris)
- Questions de réflexion et d'observation, essentiellement des images, sur le thème de la nature
- Styles de questions possibles : QCM, questions libres, sélections
- Outils mis à disposition : 1 Smartphone,



LE TRÉSOR DES VIKINGS 07-12 ANS

- Mission : Trouver les ingrédients de la potion pour faire réapparaître le trésor
- 20 Questions dont une question d'Introduction & 1 question Finale
- 3 Itinéraires différents
- 02h00 de jeu (temps de briefing et équipement compris)
- Questions de réflexion et d'observation sur le thème de la nature
- Styles de questions possibles : QCM, questions libres, sélection ...
- Outils mis à disposition : 1 Smartphone, jumelles, fiole, 3 fiches ingrédients



L'ÉTANG DES OMBRES 13-16 ANS

- Mission : Découvrir le secret de l'étang du Cam
- 17 Questions + 1 question d'introduction et 1 question finale
- 3 itinéraires différents
- 02h00 de jeu (temps de briefing et équipement compris)
- Questions de réflexion et d'observation sur le thème de l'environnement
- Styles de questions possibles : QCM, Questions Libres, Différences, Sélections, photos
- Outils mis à disposition : 1 Smartphone, jumelles, croix de bucheron



L'ARCHIVISTE MAUDIT + DE 16 ANS

- Mission : Sauver l'Archiviste maudit en résolvant les énigmes
- 20 Questions dont une question d'Introduction et 1 question Finale
- 3 Itinéraires différents
- 02h00 de jeu (temps de briefing et équipement compris)
- Questions de réflexion et d'observation sur la nature et l'histoire de Péronne
- Styles de questions possibles : QCM, questions libres, différences, sélection...
- Outils mis à disposition : 1 Smartphone, jumelles, croix de bucheron

3. LOCATION DE CANOÉ KAYAK - À PARTIR DE 12 ANS - 1H00

SEUL OU À PLUSIEURS ? C'EST VOUS QUI VOYEZ ! TRAVERSEZ LES EAUX CALMES DU CAM, ÉCOUTEZ LE SILENCE, ET PROFITEZ DE CE MOMENT PRIVILÉGIÉ POUR ADMIRER LA FAUNE ET LA VÉGÉTATION. ET LAISSEZ-VOUS GLISSER..

- ⇒ Écouter et respecter des consignes
- ⇒ Évoluer dans un environnement aquatique, maîtriser son embarcation
- ⇒ Développer les capacités physiques et d'orientation, se déplacer dans un endroit inconnu.
- ⇒ Respecter les règles de sécurité, être à l'écoute, et développer solidarité, entraide et prise d'initiatives.
- ⇒ Apprendre à être calme et se maîtriser dans l'intérêt du groupe
- ⇒ Respecter l'environnement, observer la faune et la flore.



4. MINI-GOLF - À PARTIR DE 4 ANS - 1H00

PRÊT À VOUS ADONNER À UNE PARTIE DE MINI-GOLF, UN JEU DE CONCENTRATION APPRÉCIÉ PAR TOUS LES ÂGES ? N'HÉSITEZ PLUS ET PROFITEZ-EN POUR AMÉLIORER VOTRE SWING !

- ⇒ Poser des questions, communiquer avec les autres, se concentrer
- ⇒ Écouter et respecter des consignes
- ⇒ Faire preuve de minutie, apprendre à doser sa force
- ⇒ Contrôler ses mouvements, acquérir de la précision
- ⇒ Réfléchir en équipe, développer sa patience
- ⇒ Se déplacer et déplacer un objet. Utiliser un objet inconnu.
- ⇒ Développer la responsabilité et l'autonomie. Prendre soin du matériel

