Séjour Montagne encordée

La cohésion et la coopération dans la nature, 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.

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

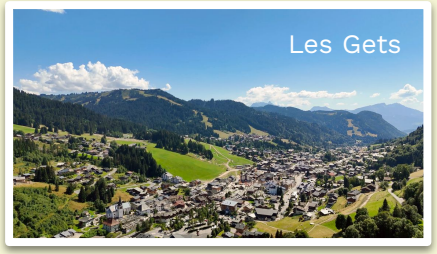
Lors du séjour Montagne Encordée, vos élèves sont amenés à expérimenter progressivement la coopération tout en réfléchissant et en s'impliquant dans des actions éco-citoyennes à leur portée.

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

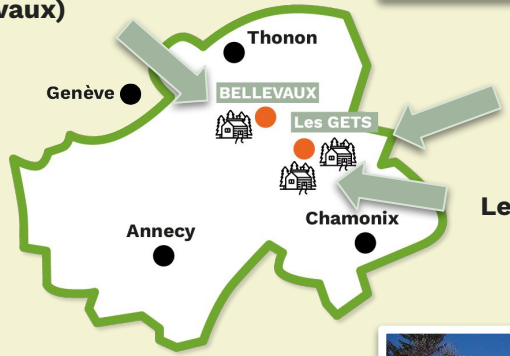
- **S'engager dans des actions concrètes** : par l'imaginaire et le jeu, les élèves choisissent des missions permettant de réduire leur impact écologique.
- **S'entraider pour construire sa sécurité** : au sein d'une équipe, ils communiquent, s'organisent et se responsabilisent pour construire leur cabane, 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.

Trois chalets en Haute-Savoie

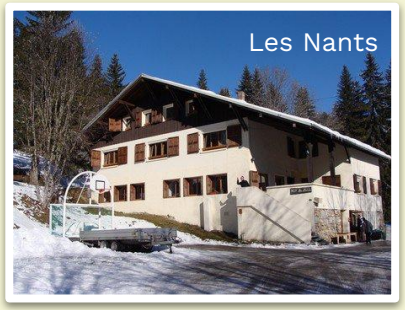


Le Florimont à HIRMENTAZ (Bellevaux)



Le Yaka (Les Gets)

Les Nants (Les Gets)



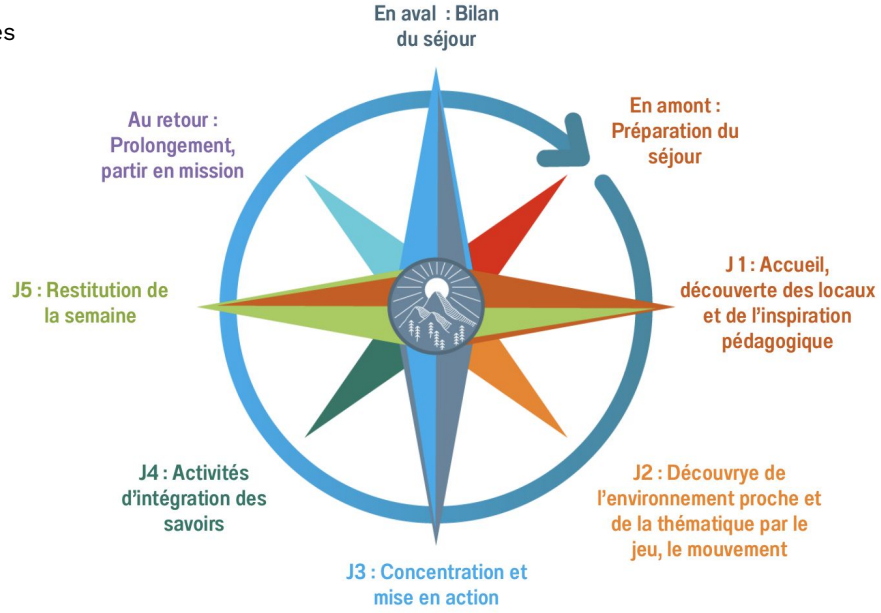
Les liens avec le programme scolaire

Notre séjour est spécialement conçu pour permettre à vos élèves de développer les compétences du programme scolaire 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, formuler ses émotions, décrypter des énigmes, musique, création d'un journal du séjour.**
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 du séjour.**
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, réflexion critique, responsabilisation.**
Domaine 4 **Les systèmes naturels et techniques**, démarches scientifiques, conception, création, réalisation, responsabilité individuelles et collectives	**Réflexions critiques, responsabilisation, encontre avec des experts de la montagne, grands jeux.**
Domaine 5 **Les représentations du monde et l'activité humaines**, l'espace et le temps, organisations, inventions, élaboration, production.	**Actions éco-citoyennes, quizz des montagnards, balade contée, journal du séjour, jeu d'encordement et escape game.**

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.

*Par Jon Young et l'institut 8 Shields

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, je m'ouvre à des horizons durables

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

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	**Rallye photos** : découverte du centre, Pot du montagnard, Présentation du séjour	Quiz des montagnards
J2	Je découvre l'entraide et la solidarité en montagne par le jeu et la cartographie	Jeu d'orientation éco-citoyen	Jeux de coopération ou Je fais partie de la nature	Balade contée
J3	J'expérimente la coopération comme terreau de l'écocitoyenneté	Escalade dans les arbres et Jeux collectifs nature	Cabanes coopératives ou Escape game solidaire	Devinez, c'est gagné
J4	Je vis la cohésion à travers le modèle de la nature	Jeux de corde solidaire et Jeu de rôles : La vie de la ruche	Atelier musique et sons des Alpes	Jeux de fête coopératifs
J5	Je célèbre les liens créés, je m'ouvre à des horizons durables	Jeu de la ficelle	Missions avenir	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	**Rallye photos** : découverte du centre, Pot du montagnard, Présentation du séjour	**Balade contée nocturne**
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**	**Devinez, c'est gagné**
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**	**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**	**Missions avenir**	TRAJET RETOUR

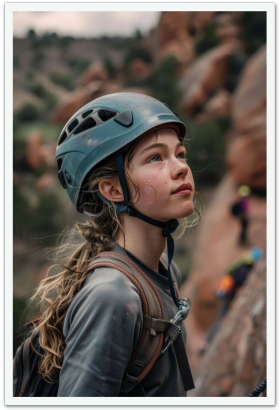
Journal du séjour

Proposition de progression - 3 journées

	Objectifs	Matin	Après-midi	Soirée
J1	Je m'informe, je m'engage, et je m'inspire des alpinistes	TRAJET ALLER	**Rallye photos** : découverte du centre, Pot du montagnard, Présentation du séjour	**Balade contée nocturne**
J2	J'expérimente l'entraide et la solidarité en montagne	**Cabanes coopératives** ou **Escape game solidaire**	**Escalade dans les arbres** et **Jeu de rôles : La vie de la ruche**	**Jeux de fête coopératifs**
J3	Je vis la cohésion et je m'ouvre à des horizons durables	**Atelier musique et sons des Alpes**	**Jeu de la ficelle** **Missions avenir**	TRAJET RETOUR

Liste des activités proposées

- Rallye photos à la découverte du centre
- Soirée Quiz des montagnards
- Jeu d'orientation éco-citoyen
- Jeux de coopération
- Je fais partie de la nature
- Journal du séjour
- Soirée Balade contée
- Escalade dans les arbres
- Jeux collectifs nature
- Escape Game Solidaire
- Cabanes coopératives
- Soirée Devinez, c'est gagné
- Jeux de corde solidaire
- Jeu de rôles : La vie de la ruche
- Atelier Musique et sons des Alpes
- Soirée Jeux de fête, coopératifs
- Jeu de la ficelle
- Missions avenir



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 du Domaine du socle de connaissances :

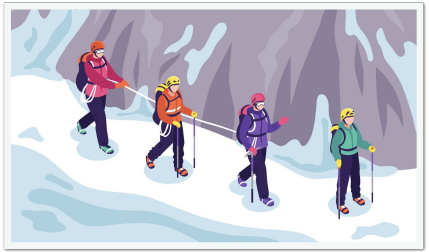
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique **(D5)**
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres ***(D1, D3)***
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres ***(D3, D4)***
- S'engager et assumer des responsabilités dans un projet **(D3, D4)**
- Prendre la parole pour partager son vécu et celui du groupe ***(D1, D2, D4, D5)***

Soirée Quiz des montagnards

Lieu : Chalet
Période : Toute l'année
Effectif : Classe entière.

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 du Domaine du socle de connaissances :

- Explorer les organisations du monde **(D5)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2, D3)**
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte **(D1, D2, D3)**
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Développer les aptitudes à la réflexion critique **(D3, D4)**

Jeu d'orientation éco-citoyen

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, 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 retrouvent les amis de Solange et font des allers-retours, en étoile, en s'orientant avec une carte et en s'entraidant.

Compétences mobilisées du Domaine du socle de connaissances :

- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique **(D5)**
- Apprendre à coopérer **(D3, D5)**
- Développer une conscience citoyenne, sociale et écologique **(D3)**
- L'engagement : agir individuellement et collectivement **(D3, D4)**
- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en expérimentant, en émettant des hypothèses **(D2, D4)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**

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'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 du Domaine du socle de connaissances :

- Apprendre à coopérer **(D3, D5)**
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations diversifiées **(D3,D4)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- L'engagement : agir individuellement et collectivement **(D3, D4)**
- La sensibilité : soi et les autres **(D3, D4)**
- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer autrui **(D1)**
- S'engager et assumer des responsabilités dans un projet **(D3, D4)**

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 du Domaine du socle de connaissances :

- Se sentir membre d'une collectivité **(D1)**
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations diversifiées **(D3,D4)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**
- Adapter sa motricité à des environnements variés **(D1)**
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui **(D1)**
- Développer un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement **(D3, D5)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Dire pour être entendu et compris **(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 du Domaine du socle de connaissances :

- Construire des repères temporels **(D5)**
- 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)**
- Prendre la parole pour partager son vécu et celui du groupe ***(D1, D2, D4, D5)***
- Mettre en œuvre un projet artistique **(D1, D2, D4)**
- Explorer les organisations du monde **(D5)**

Soirée Balade contée

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 du Domaine du socle de connaissances :

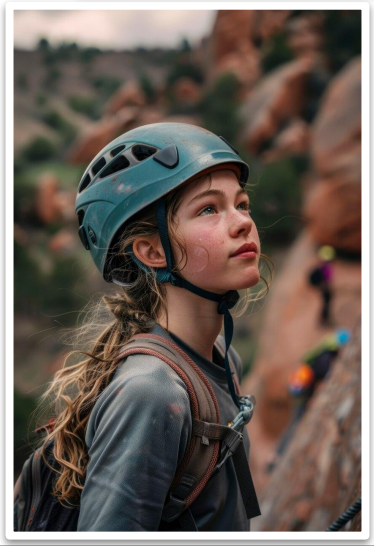
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte **(D1, D2, D3)**
- Explorer les organisations du monde **(D5)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2, D3)**
- Adopter une distance critique par rapport à un récit **(D1, D2, D3)**
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique **(D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**

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 du Domaine du socle de connaissances :

- Apprendre à coopérer **(D3, D5)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**
- Construire des repères spatiaux **(D5)**
- Développer un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement **(D3, D5)**
- L'engagement : agir individuellement et collectivement **(D3, D4)**
- Développer un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement **(D3, D5)**
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés **(D3,D4)**
- Adapter sa motricité à des environnements variés **(D1)**
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**

Jeux collectifs nature

Lieu : Environnement du chalet
Période : Toute l'année
Effectif : Classe entière

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

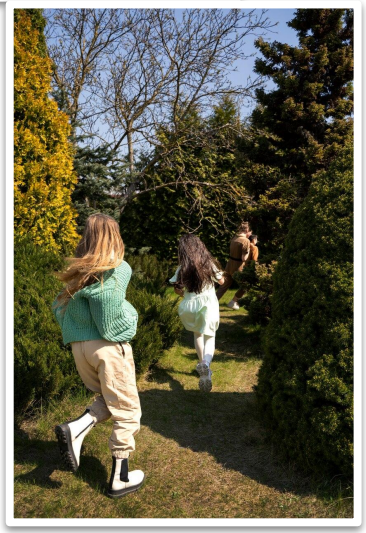
A travers plusieurs petits jeux, vos élèves s'amusent, se dépensent et expérimentent les relations que peuvent vivre les animaux.

Par exemple, les mulots courent pour dérober les oeufs du hibou le jour puis ils se cachent lorsque celui-ci les observent 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 du Domaine du socle de connaissances :

- Apprendre à coopérer **(D3, D5)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général **(D3,D4)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives **(D5)**
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2)**
- Adapter sa motricité à des environnements variés **(D1)**
- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en expérimentant, en émettant des hypothèses **(D2, D4)**



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 du Domaine du socle de connaissances :

- Apprendre à coopérer **(D3, D5)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général **(D3,D4)**
- Construire des repères spatiaux **(D5)**
- Développer les aptitudes à la réflexion critique **(D3, D4)**
- Développer un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement **(D3, D5)**
- S'engager et assumer des responsabilités dans un projet **(D3, D4)**
- L'engagement : agir individuellement et collectivement **(D3, D4)**
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés **(D3,D4)**
- Adapter sa motricité à des environnements variés **(D1)**

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 du Domaine du socle de connaissances :

- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- Apprendre à coopérer **(D3, D5)**
- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en expérimentant, en émettant des hypothèses **(D2, D4)**
- Développer une conscience citoyenne, sociale et écologique **(D3)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**

Soirée Devinez, c'est gagné

Lieu : Au chalet
Période : Toute l'année
Effectif : Classe entière.

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

Lors de cette soirée, 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 du Domaine du socle de connaissances :

- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2)**
- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer autrui **(D1)**
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres **(D3, D4)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- S'exprimer de manière créative **(D1)**

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 du Domaine du socle de connaissances :

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives **(D5)**
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations diversifiées **(D3,D4)**
- Adapter sa motricité à des environnements variés **(D1)**
- Explorer les organisations du monde **(D5)**

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.

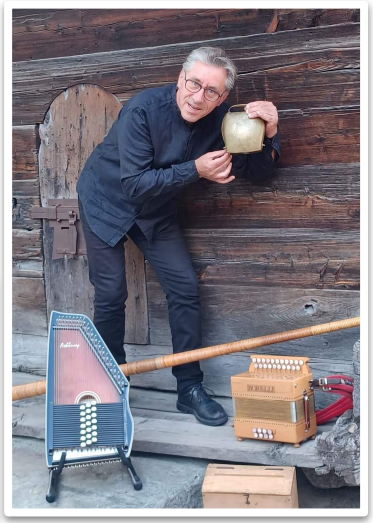
Les élèves sont mis en situation, comme s'ils étaient des abeilles et reproduisent le fonctionnement de la ruche. Ils ont ainsi chacun un rôle et l'exerce symboliquement en association avec les autres abeilles. La Reine, les oeufs, leur cycle de vie et de croissance, les ouvrières, la fabrication du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

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Explorer les organisations du monde **(D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général **(D3,D4)**
- Construire des repères temporels **(D5)**
- Développer les aptitudes à la réflexion critique **(D3, D4)**
- Développer un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement **(D3, D5)**
- Identifier et exprimer, en les régulant, ses émotions et ses sentiments **(D3,D4)**

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 du Domaine du socle de connaissances :

- Décrire et comparer des éléments sonores **(D1, D4, D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général **(D3,D4)**
- Explorer les organisations du monde **(D5**
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés **(D3,D4)**
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte **(D1,D2,D3)**

Soirée 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 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 du Domaine du socle de connaissances :

- Observer les effets produits par ses gestes **(D1, D2, D4, D5)**
- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer autrui **(D1)**
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations diversifiées **(D3,D4)**
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités **(D5)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres **(D3, D4)**

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 du Domaine du socle de connaissances :

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Explorer les organisations du monde **(D5)**
- Développer les aptitudes à la réflexion critique **(D3, D4)**
- Développer un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement **(D3, D5)**
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2)**
- La sensibilité : soi et les autres **(D3, D4)**
- L'engagement : agir individuellement et collectivement **(D3, D4)**
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres **(D3, D4)**

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

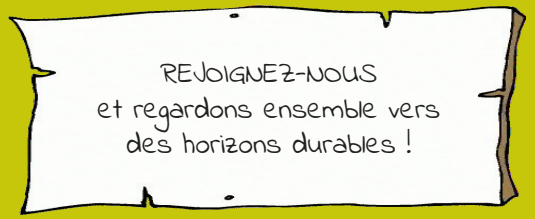
Comment faire pour bien vivre ensemble avec tous les vivants ? Un atelier pour imaginer des solutions d'intelligence collective.

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.

Compétences mobilisées du Domaine du socle de connaissances :

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)**
- Développer les aptitudes à la réflexion critique **(D3, D4)**
- Développer un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement **(D3, D5)**
- L'engagement : agir individuellement et collectivement **(D3, D4)**
- Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité **(D1,D3)**
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Développer une conscience citoyenne, sociale et écologique **(D3)**
- L'engagement : agir individuellement et collectivement **(D3, D4)**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4)**



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