



SORTIES SCOLAIRES À LA JOURNÉE

Nantes - Préfailles - La Turmelière

NANTES

La ville à travers l'histoire

OBJECTIFS

- Prendre conscience de l'évolution de la ville de Nantes à travers le temps en fonction de l'histoire.
- Permettre aux enfants de comprendre comment l'homme s'est approprié un milieu et l'a transformé en fonction de ses besoins.
- Permettre aux élèves d'appréhender l'histoire de la ville de Nantes et de son port.
- Permettre aux enfants de connaître le fonctionnement d'une ville.
- Permettre à l'élève de maîtriser les éléments dans l'appréciation des risques.



DÉROULEMENT POSSIBLE DE LA JOURNÉE



Deux lieux différents à investir au cours de la journée.
2 heures d'activité le matin (10h/12h) et l'après-midi (14h/16h) avec 1h30 pour le repas (12h30/14h - pique-nique à prévoir).

Support possible: Jeu de piste par équipe, parcours découverte ou lecture de paysage.

LISTE DES ACTIVITÉS AU CHOIX

- **L'île Feydeau** : Découverte d'une ancienne île de Loire grâce à un jeu d'observation dans ce quartier avec comme thèmes abordés: les armateurs du XVIIIème siècle et le commerce triangulaire, l'organisation architecturale des immeubles, les comblements de Loire.
- **La Butte Sainte-Anne** : Apprendre à lire un paysage pour en déduire les principes d'organisation (transport, espaces verts, ...). Repérer l'organisation de la ville et son évolution dans le temps à partir des anciennes et nouvelles constructions. Comprendre les aménagements d'une ville construite le long d'un fleuve. Activités: dessin, abécédaire, ...
- **Grandes places et lieux nantais** : Balade découverte à l'aide d'un questionnaire de la place Graslin, le passage Pommeraye, en passant par la place Royale. Apprendre à observer les détails, comprendre les significations des statues, déterminer les époques à travers l'architecture.
- **Trentemoult** : Découverte d'un ancien village de pêcheur. Jeu de piste dans le village avec comme thèmes abordés: l'architecture sur une île de Loire, le vocabulaire lié à la Loire, la pêche en Loire depuis le XVIIIème siècle, les crues....
- **Quartier Bouffay** : Découverte d'un quartier médiéval. Comprendre comment s'est construite la ville autour du château et de la cathédrale. Découvrir d'autres formes de construction datant du moyen âge.
- Découverte des **comblements de Loire** ont eu lieu au XXème siècle au travers d'anciennes images de la ville : comparaison avec aujourd'hui.
- **L'ancien port de Nantes** : jeu d'orientation et d'observation pour appréhender le réaménagement d'une friche industrielle.
- **A la rencontre de l'art** : parcours autour de 3 œuvres d'art contemporain.



INFOS PRATIQUES

Niveau conseillé : Cycle 3

Période : Toute l'année

Durée : 1 journée

Tarifs : Sur la base de 20 élèves par groupe - A partir de 20.00 € par jour et par élève. Gratuité pour les adultes.

Ce prix comprend : l'encadrement du groupe par un animateur diplômé, les assurances, les transports en commun sur place (2 titres par élève maximum pour 1 journée d'intervention), les frais pédagogiques.

Ce prix ne comprend pas : le transport de l'école jusqu'à Nantes, le pique-nique (repas du midi) et les frais annexes à la journée à Nantes.

A savoir : La visite s'effectue en utilisant le maximum de transport en commun (Bus-Tramway et Navibus).

Matériel à prévoir : des crayons de bois (feuilles et planchettes en bois fournis par la FAL 44). Salle à disposition en cas de mauvais temps.

CHÂTEAU DE LA TURMELIÈRE - Liré

"Heureux qui comme Ulysse..."

●OBJECTIFS

- Découvrir la vie et l'œuvre de Joachim du Bellay ainsi que la richesse du contexte historique dans lequel il a vécu.
- Appréhender l'objet livre en réalisant un carnet de voyage avec les techniques de la Renaissance (calligraphie, reliure).
- Prendre confiance dans l'acte de l'écriture.
- Découvrir et s'appropriier la langue mystérieuse des blasons et la lecture de la façade du château.

DÉROULEMENT POSSIBLE DE LA JOURNÉE

Soit deux animations à la Turmelière (intérieur et/ou extérieur) ou deux lieux (Turmelière et musée du Bellay, distant à 1.5 kms) offrant un complément vivant et original au programme, avec une alternance de visites et d'ateliers.

L!STE DES ACTIVITÉS AU CHOIX

A la Turmelière : 1h de visite du "clos de la pauvre maison" de J. du Bellay avec lectures de textes poétiques et de façades du château et 1h30 d'atelier au choix :

- atelier de reliure (fabrication artisanale d'un livre avec technique japonaise ou renaissance)
- atelier d'écriture sur des thématiques au choix (le conte, l'eau, l'arbre, lieu aimé, les masques...)
- atelier blason
- atelier "architecture" autour des 3 châteaux du site

- jeux littéraires (jeux de présentation, création de mots nouveaux...)

Au musée : 1h15 de visite interactive avec livre-objet ou questionnaire et 1h15 d'atelier au choix :

- calligraphie (sensibilisation à l'écriture de la Renaissance en utilisant une plume d'oie)
- jeu des mots voyageurs
- quizz Renaissance

Les animations sportives

DÉROULEMENT POSSIBLE DE LA JOURNÉE

(commune aux 2 animations proposées)

Ensemble de la journée sur le domaine de la Turmelière. 2h à 2h30 d'activité le matin et 2h à 2h30 d'activité l'après-midi. 1h à 1h30 de repas le midi, soit pique-nique à prévoir ou repas sur demande (devis possible). Possibilité de choisir une animation EEDD et une activité sportive ou culturelle.

●OBJECTIFS

- Permettre aux élèves d'avoir une démarche différente du sport avec une approche ludique et conviviale.
- Utilisation du sport comme support de découverte du patrimoine naturel et culturel de la Turmelière.
- Développer le sens de l'effort et de la persévérance.

L!STE DES ACTIVITÉS AU CHOIX

Les sports émergents : tchoukball, kinball, bumball, kofball, baseball, crosse québécoise

Se déplacer autrement : roller (en salle ou en extérieur), conduite motrice à vélo / sécurité routière, escalade (mur de 9 m en intérieur)

Orientation (sur 50 hectares, 10 balises avec questions liées au patrimoine naturel, historique ou littéraire) : utilisation de la boussole

Activités de visée : tira à l'arc, sarbacane, disc-golf, swin golf.

Activités aériennes : boomerang, cerf-volant, ultimate

Sports de raquettes : badminton, speedminton, speedball

Mini-raid Aventure "Sport / Nature / Culture" avec différentes épreuves (2h30)



L'éducation à l'environnement et au développement durable

● OBJECTIFS

- Comprendre l'impact que produisent nos modes de vie sur les ressources naturelles de la planète.
- Initier une démarche de développement durable.
- Observer les différents milieux naturels (faune / flore) pour mieux les protéger.
- Comprendre les différences et les inégalités entre les pays du Nord et du Sud.



L!STE DES ACTIVITÉS AU CHOIX

L'eau coule de source : (2 ou 3 animations possibles)

De la source à la mer, de la station de traitement à la station d'épuration, découvrir toutes les étapes du chemin de l'eau et participer à la lutte contre le gaspillage à travers des ateliers pratiques. Partir également à la découverte d'un éco-système aquatique (pêche à la mare).

La forêt, l'arbre, le bois et l'énergie : plusieurs animations possibles autour de la découverte des arbres à travers la randonnée, l'identification ainsi que la mise en évidence de l'intérêt des arbres à travers le cycle du carbone et le bois énergie (visite de la chaudière à bois du château).

Egalement séance sur l'effet serre, mode d'emploi".

L'ornithologie : utilisation des jumelles, identification d'oiseau, exercer son oreille à la reconnaissance de leur chant, dissection de pelote de réjection.

L'empreinte écologique :

- notion d'empreinte écologique et de bio capacité de la planète
- calcul d'empreinte individuelle et collective
- utilisation de l'outil pédagogique : "Planète Enjeux" du WWF et de la Ligue de l'enseignement.



INFOS PRATIQUES

Niveaux accueillis : du cycle 1 au lycée, selon les activités proposées

Période : Toute l'année

Durée : 1 journée

Tarifs :

- À partir de 20.00 €

Sur la base de 20 élèves par groupe.

Gratuité pour les adultes.

Ce prix comprend : l'encadrement du groupe par un animateur qualifié, les assurances, mise à disposition d'un abri en cas de mauvais temps.

Ce prix ne comprend pas : le transport de l'école jusqu'au centre, le pique-nique (repas du midi) et les frais annexes.

A savoir :

- Pour certaines animations, possibilité de se déplacer dans votre école.
- Dossier pédagogique complet téléchargeable sur www.turmelière.org



Centre labélisé C.E.D. (Citoyenneté, environnement et développement durable)

LE SOLEIL DE JADE - Préfaiilles

"Artistes en mer"

DÉROULEMENT POSSIBLE DE LA JOURNÉE

(Commune aux 3 animations proposées)

2 heures d'activité le matin (10h/12h) et l'après-midi (14h/16h) avec 1h30 pour le repas (12h30/14h - pique-nique à prévoir).

OBJECTIFS

- Pratiquer des ateliers d'expressions corporelles et poétiques : art et imaginaire : arts visuels, land art, lecture et écriture...
- Développer l'imaginaire et la créativité par une approche ludique
- Favoriser l'ouverture des sens



LISTE DES ACTIVITÉS AU CHOIX

Arts visuels : ateliers d'observation et croquis d'une composition de plusieurs éléments recueillis au bord de mer/ mise en couleur à l'aquarelle



Lecture de paysage contée : travail sur la réalisation d'un abécédaire : "la mer aux mots", jeux d'écriture autour du milieu marin sous forme d'acrostiches, de mots valises..., atelier d'écriture : "les petits riens" ou "je me souviens" au gré des marées basses et des marées hautes :

La vie des pirates, les secrets des grottes : « A la recherche du trésor de Barbe Rousse » ou comment se transformer en pirates, se grouper en équipages, pour trouver la cachette d'un trésor tout en découvrant les particularités de la côte préfaillaise et les secrets de la Roche Percée.

Jouons avec les marées : ou comment tenter de résister à l'assaut des vagues, à marée montante : construction de barrage collectif et tester sa force et son endurance, collecte et exploitation d'éléments naturels trouvés, réalisation libre possible autour des châteaux forts

Découverte de la laisse de mer et de la pollution marine : Ramassage des déchets déposés sur la grève par le retour des vagues, tri et classification des objets abandonnés, naturels ou non, et laisser libre cours à la fantaisie d'interprétation et de valorisation autour des déchets collectés (Land art).

"Le sport face à l'Océan"

OBJECTIFS

- Découvrir de nouvelles activités sportives
- Apprendre à utiliser une énergie : le vent

LISTE DES ACTIVITÉS AU CHOIX

Activités nautiques : goélette, char à voile, paddle, dirt kite, dirt windsurf

Autres activités sportives : VTC, course d'orientation, randonnées pédestres, équitation...

Vous pouvez aussi : **Jouer avec le vent** : Cerf volant et manipulations : fabrication et techniques de pilotages sur différents objets volants, découvrir le vent et son action sur le milieu, réaliser un objet capable de se déplacer grâce au vent (énergie renouvelable).

Centre labélisé C.E.D. (Citoyenneté, environnement et développement durable)



L'éducation à l'environnement et au développement durable

●OBJECTIFS

- Permettre aux élèves de découvrir le milieu marin.
- Permettre aux élèves d'avoir une approche globale du développement durable en permettant à l'enfant d'être à la fois observateur et acteur.
- Observer et comprendre la nature pour mieux la protéger.



LISTE DES ACTIVITÉS AU CHOIX

Pêche à pied : collecte raisonnée d'indices de présences animales et végétales sur l'estran rocheux à marée descendante et première démarche d'investigation. Observation in situ des individus repérés, puis remise en "liberté" dans les flaques d'eau.

Laboratoire aquacole : manipulation, observation, questionnements, prise de notes, dessins, schémas, pour aborder la chaîne alimentaire, le nourrissage, le camouflage, le mimétisme. Reconnaissance et caractéristiques des différents individus rencontrés et présents dans les bassins.

Balade sensorielle de la Pointe St-Gildas : sensibiliser les enfants à la découverte de la nature en favorisant l'ouverture des sens et développer l'observation et l'harmonie avec le milieu

Les algues : prendre conscience de l'existence des végétaux marins, comprendre leur importance dans l'écosystème aquatique, découvrir l'utilité des algues pour l'homme : collecte, tri, réalisation d'alguier et de flan aux algues,



Les coquillages : Les coquillages : apprendre à observer et à identifier, découvrir les grandes fonctions biologiques des animaux : collecte, nettoyage, tri, recherche des noms et réalisation d'un tableau de coquillage

« **Une bouteille à la mer** » : comprendre le fonctionnement des marées et des courants marins, le flux et reflux, risques environnementaux sur la faune et la flore marine, les matières biodégradables et estimation des cycles de dégradation, notions de recyclage

« **Montre moi ta plume, je te dirais qui tu es** » : découvrir les oiseaux présents dans le milieu marin, association de contes et anecdotes, enquêtes en bord de mer pour identifier ce qu'est un oiseau marin, associations et adaptations des caractéristiques du vivant au milieu environnant.

L'énergie solaire : Découverte autour des différentes sources d'énergie et ce que sont les énergies renouvelables et leur nécessité : création de petits bolides et expérimentations

L'eau, le vent, d'où viennent-ils? Sous quelle forme les trouve-t-on ? Qui les transforme et comment ? Pourquoi sont-ils si précieux ? Sous forme d'expériences, de manipulation, d'apports sur la protection de l'environnement et les ressources naturelles, les enfants repartiront avec un autre regard sur ces éléments au demeurant si naturels et quotidiens pour eux.

Au gré de vos envies de découverte : le cycle de l'eau naturel, le cycle de l'eau domestique, l'usage de l'eau, la pollution, les cours d'eau, le cycle de l'air, fabrication d'objets volants, de petits moulins, les utilisations du vent... Utilisation de la malle Gaspido.

Paysages et Environnement naturel : La falaise, la lande et la dune : Erosion et transformation des minéraux : Action de l'érosion sur le trait des côtes Préfaillaises Découvertes des formations végétales associées au littoral (caractéristiques et biodiversité)

INFOS PRATIQUES

Niveau conseillé : Cycles 1, 2 et 3

Période : Toute l'année

Durée : 1 journée

Tarifs : 20.00 € par jour et par élève.

Gratuité pour les adultes.

Ce prix comprend : les activités encadrées par un animateur milieu marin, la mise à disposition du matériel de pêche (épuisettes, seaux...) et du laboratoire aquacole.

Ce prix ne comprend pas : le transport de l'école jusqu'à Préfaillles, le pique-nique (repas du midi) et les frais annexes à la journée à Préfaillles.

A savoir : Se munir de bottes pour l'activité pêche à pied.

Salle à disposition pour le pique-nique en cas de mauvais temps.

LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

Mouvement d'éducation, la Ligue de l'enseignement tente **d'aider les jeunes** à se situer dans les univers qu'ils traversent afin qu'ils puissent mieux les vivre et agir sur eux.

La Ligue promeut une **citoyenneté active et partagée**. A ce titre, elle **accompagne les jeunes** dans le développement de leurs initiatives éducatives, culturelles, sportives, solidaires, innovantes... Elle participe à la **formation des jeunes** désirant s'impliquer dans la vie démocratique de leur environnement. Elle favorise l'**expression des jeunes et encourage leur engagement** dans la vie associative en tant que bénévole ou volontaire civil.

Le Château de la Turmelière

Association La Turmelière
49530 LIRÉ

www.turmeliere.org

Le Soleil de Jade - Les Moussillons

La Pointe St Gildas
44770 PREFAILLES

www.soleildejade.com

Le service séjours éducatifs de votre Fédération Départementale

Nous pouvons également vous accueillir sur plusieurs jours. Tout notre service vous accompagne pour monter votre projet en répondant à toutes vos demandes d'information tant sur le séjour envisagé que sur toutes les données de la mise en place du séjour (réglementation, financement....).

Pourquoi partir avec nous ?

Avant le séjour : Visite du centre afin de découvrir le site, réunion pour préciser les modalités pratiques et administratives du séjour, élaboration d'un projet commun en fonction de vos attentes, réservation de vos différentes visites et des transports sur place.

Pendant le séjour : Pédagogie dite de projet, ainsi que travail en demi-groupe, une synthèse est effectuée en fin de séance sous forme de fiche technique, un temps d'échange entre vous et l'animateur référent est organisé de façon à réajuster les points qui le nécessitent.

Après le séjour : Une fiche « bilan de séjour » à remplir afin de prendre en compte les diverses critiques pour continuer à progresser.

Accompagnement possible dans la réflexion d'idées pour la mise en place d'actions.

Fédération de Loire-Atlantique – Ligue de l'enseignement

2 A rue de Madrid – 44000 NANTES cedex 1

www.laligue44.org

Pour en savoir plus...

 02 51 86 33 07

classes@laligue44.org