



SÉJOURS SCOLAIRES

2027

MATERNELLES - PRIMAIRES



Découvrez ou redécouvrez la Wallonie, l'Ardenne, les Fagnes ou les Cantons de l'Est avec l'ASBL Kaleo!

Nous vous accueillons, enseignants et élèves, dans un vaste réseau d'hébergements conviviaux et collectifs, lieux de vacances et de détente, aux quatre coins de la Wallonie au cœur d'une magnifique nature ou en ville avec une attention particulière portée à l'accessibilité pour tous. Dans nos gîtes (principalement nos gîtes-auberges), nous vous accueillons le temps d'un séjour scolaire afin de vous offrir des moments de découverte, d'expérimentation, d'amusement et de vivre-ensemble. En effet, nous avons à cœur de contribuer à l'éducation des jeunes, pour les aider à devenir des citoyens responsables, actifs, critiques et solidaires - des CRACS!

Que ce soit durant votre séjour scolaire ou avant celui-ci, nous faisons rimer convivialité et participation. C'est pour cette raison que nous vous proposons un accompagnement dans la construction de votre projet de séjour. N'hésitez donc pas à nous contacter!

En espérant vous accueillir très bientôt, avec votre classe, dans l'une de nos infrastructures, je vous souhaite d'ores et déjà la bienvenue aux gîtes Kaleo!

Benoît César,
Secrétaire général de l'ASBL Kaleo



Table des matières

3

Notre projet pédagogique				p.4	
Où partir en séjour scolaire ?				p.5	
2 types d'hébergement 4 formules de séjour				p.6	
Informations avant de partir				p.7	
Un séjour scolaire en 4 étapes				p.8	
Des programmes CRACS et PECA !				p.9	
Les petits bonus				p.10	
Les séjours scolaires				p.11-91	
-Méli-Mélo	p.12	-Histoire	p.55	-Sport	p.77
-Nature	p.24	-Arts	p.61	-Vivre-ensemble	p.90
-Sciences	p.46	-Média	p.72		
Nos lieux de séjours					p.97
- Le gîte Kaleo d'Eupen	p.97	- Le gîte Hostel Van Gogh	p.103		
- Le gîte Kaleo de Han-sur-Lesse	p.98	- Gîte d'étape - Auberge de Jeunesse Jacques Brel	p.104		
- Le gîte Kaleo d'Ovifat	p.99	- Le gîte Kaleo de Bastogne	p.105		
- Le gîte Mozaïk de Louvain-la-Neuve	p.100	- Le gîte Kaleo de Hastière	p.106		
- Le gîte Kaleo de Wanne	p.101	- Le gîte Kaleo de Brûly-de-Pesche	p.107		
- Le Domaine de Villers-Ste-Gertrude	p.102				
Notre grille tarifaire					



Notre projet pédagogique

Kaleo est une asbl active dans le domaine du **tourisme social**, qui porte une attention particulière aux **publics jeunes** et qui défend l'**accessibilité des vacances pour tous**. Organisation de Jeunesse reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles, elle déploie ses activités d'hébergement et d'organisation de séjours au départ de chacun de ses gîtes, au vu de leurs particularités, tout en veillant à les fédérer au sein d'un réseau unique.

Chaque séjour apporte à ses participants un **épanouissement personnel** mais aussi une **ouverture aux autres** à travers la vie de groupe. Nous envisageons donc toutes nos actions de séjours selon cette double approche tout en veillant à une **accessibilité maximale** (financière, physique et culturelle) et un projet de **séjour de qualité, ludique et dépayasant**.



Notre objet social

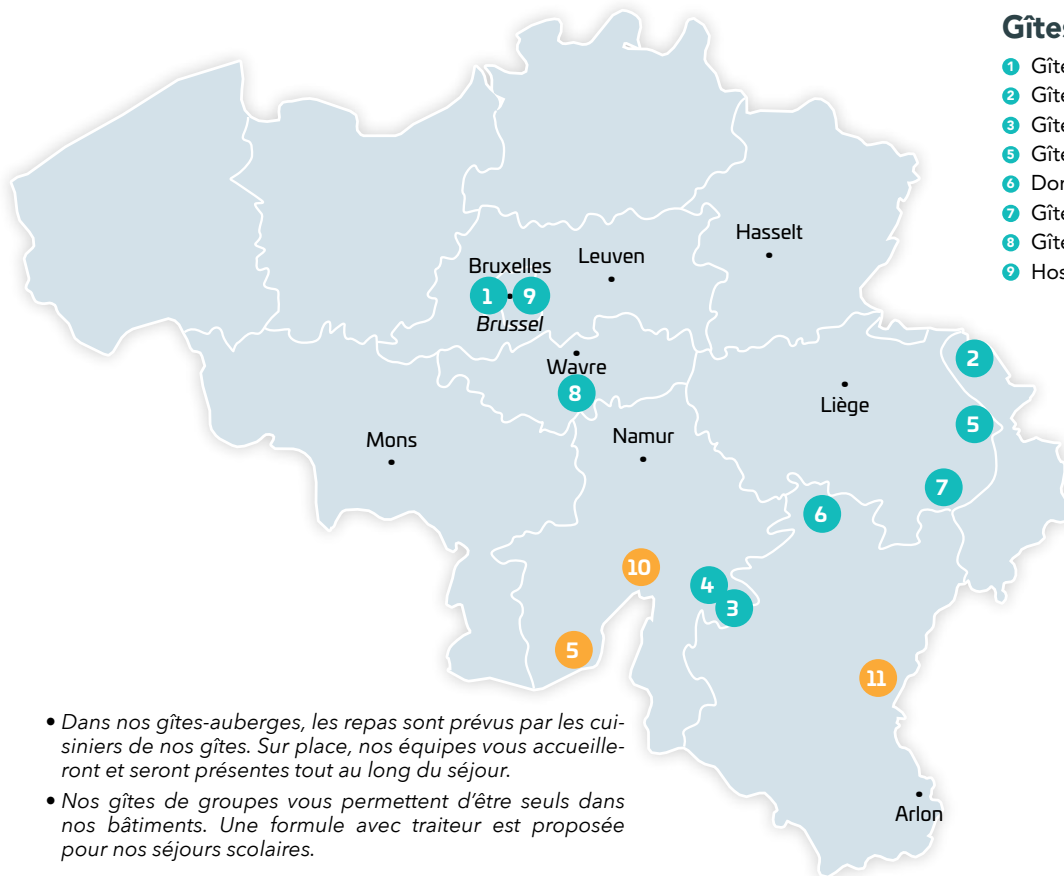
L'association, qui est dénuée de tout esprit de lucre, a pour but de favoriser le tourisme social des jeunes avec une attention particulière portée aux personnes économiquement et culturellement défavorisées et ainsi collaborer à l'éducation sociale, civique, culturelle et spirituelle.

Nos 5 missions

- Faire vivre et découvrir à un maximum de jeunes et de familles les qualités de l'environnement de nos gîtes (découverte de la nature, du patrimoine local et de la région).
- Mettre à disposition des lieux d'hébergements collectifs de qualité.
- Permettre la réflexion et l'accompagnement pédagogique des groupes hébergés.
- Favoriser le développement personnel et citoyen par le dépaysement.
- Favoriser l'accessibilité financière, physique et culturelle aux actions de l'association.

Où partir en séjour scolaire?

5



Gîtes-auberges

- 1 Gîte-Auberge « Jacques Brel » (Bruxelles - Brussel)
- 2 Gîte Kaleo d'Eupen Jugendherberge 
- 3 Gîte Kaleo de Han-sur-Lesse 
- 5 Gîte Kaleo d'Ovifat 
- 6 Domaine de Villers-Sainte-Geztrude 
- 7 Gîte Kaleo de Wanne 
- 8 Gîte Mozaïk (Louvain-la-Neuve) 
- 9 Hostel Van Gogh (Bruxelles - Brussel)

Gîtes de groupes

- 5 Brûly Ecole - Brûly Presbytère
- 10 Hastière 
- 11 Bastogne

Contactez-nous!

Kaleo ASBL
Rue Van Orley 4
1000 Bruxelles
Tel: 02 209 03 00
Mail: pedagogie@kaleo-asbl.be

- Dans nos gîtes-auberges, les repas sont prévus par les cuisiniers de nos gîtes. Sur place, nos équipes vous accueilleront et seront présentes tout au long du séjour.
- Nos gîtes de groupes vous permettent d'être seuls dans nos bâtiments. Une formule avec traiteur est proposée pour nos séjours scolaires.



2 types d'hébergement / 4 formules de séjour

En gîte-auberge



Sur place, nos équipes vous accueilleront et seront présentes tout au long du séjour.

Formule 'tout compris'

- Hébergement
- Pension complète
- Programme proposé dans notre catalogue

Formule 'hors activités'

- Hébergement
- Pension complète
- Activités, visites, animations organisées par vos soins.

En gîte de groupe



Nos gîtes de groupes vous permettent de bénéficier d'un usage privatif du lieu. Pas d'équipe sur place.

Formule 'traiteur et animations'

- Hébergement
- Service traiteur 
- Programme proposé dans notre catalogue
- Usage privatif du gîte

Formule 'autonomie complète'

- Usage privatif du gîte
- Intendance et activités organisées par vos soins

Informations avant de partir

Tous nos prix sont donnés à titre indicatif et peuvent varier en fonction de plusieurs critères, comme la saisonnalité ou la durée du séjour, afin de vous garantir la meilleure offre disponible. Ils sont d'application du 1er janvier au 31 décembre de chaque année.

- **Nuitée des enseignants**

Les gîtes Kaleo sont des lieux de rencontres et d'échanges. Ces moments informels de vie en communauté font partie de la richesse de notre association. Dès lors, nous incitons au maximum à ce que les accompagnateurs réservent des chambres communes.

- **Participation des enseignants**

La dynamique du séjour sera bien meilleure avec des enseignants participatifs et motivés. Leur présence active est attendue durant tout le séjour.

- **Suivi et évaluation des animations**

Dans une démarche proactive d'évolution, nous souhaitons évaluer nos séjours et nos programmes. Un contact avant, pendant et à la fin du séjour est souhaité par nos équipes des gîtes. En fin de séjour, enseignants et élèves seront donc invités à évaluer le séjour.

- **Gratuité**

Nous offrons l'hébergement et les repas d'un accompagnant par tranche de 10 enfants en primaire et par tranche de 8 enfants (avec un minimum de 2 gratuits) en Maternelle et/ou en école spécialisée. Valable pour tout séjour de 3 jours et 2 nuits minimum.

- **Nombre minimum de participants**

Pour les groupes de moins de 15 participants, les prix d'animation pourraient être plus élevés.





Un séjour scolaire dans nos gîtes en 4 étapes



1. Contact :

- Équipe pédagogique : ✉ pedagogie@kaleo-asbl.be - ☎ 081/84.94.76
- Nos équipes dans les gîtes. Coordonnées p. 94-103.
>>> Si vous souhaitez rencontrer notre responsable des séjours scolaires, n'hésitez pas à demander un rendez-vous.

2. Réservation :

N'hésitez pas à réserver une date pour votre séjour afin d'avoir la garantie que nous puissions vous accueillir au moment désiré.

3. Communication :

En fonction du programme choisi, nos équipes vous contacteront pour organiser au mieux votre séjour.

4. Évaluation :

À la fin du séjour, avant votre départ, nos équipes prendront du temps à vos côtés afin d'évaluer votre expérience et aussi celle de vos élèves dans notre réseau.

Des programmes CRACSE et PECA!

Chez Kaleo, on forme des CRACS, des Citoyens Responsables, Actifs, Critiques et Solidaires! En tant qu'Organisation de Jeunesse et Fédération de Centres de Jeunes, l'ASBL Kaleo a pour mission prioritaire le développement individuel et collectif des enfants et des jeunes qui vivent un séjour chez nous. Tous nos programmes et la vie dans les gîtes mettent en avant le vivre-ensemble, l'entraide et la solidarité par des moments collaboratifs ou des petits gestes du quotidien. En sortant de son cadre habituel, l'enfant est aussi amené à découvrir un nouvel environnement, toujours favorable à la rencontre de l'autre, et peut ainsi exercer son sens critique. Au-delà de nos programmes spécifiques à la CRACS 'Attitude (que vous pourrez trouver dans la catégorie « Vivre Ensemble »), les enfants et jeunes vivent donc des séjours scolaires pour et par eux-mêmes qui leur permettent de s'épanouir et de grandir tant dans des moments formels qu'informels.

Parmi tous les séjours scolaires proposés, nombre d'entre eux s'inscrivent dans le cadre de la mise en place du « PECA ». Le Parcours d'Éducation Culturelle et Artistique s'inscrit dans le premier axe stratégique du Pacte pour un Enseignement d'Excellence. Il entend donner à tous les élèves, depuis l'entrée en Maternelle, jusqu'à la fin de la scolarité obligatoire, un accès égal à la Culture et à l'Art, à travers leurs différents modes d'expression. Vous trouverez le logo PECA apposé sur les pages concernant ces séjours.





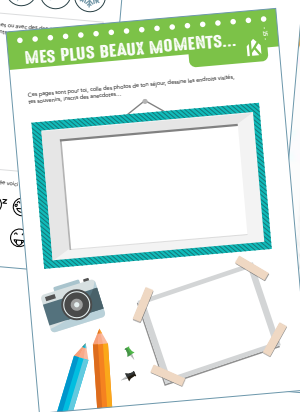
Les petits bonus !

Lors des voyages scolaires organisés par Kaleo, les élèves participeront à des activités pédagogiques autour de thèmes variés. Pour les accompagner dans cette expérience, nous mettons à leur disposition un carnet de bord. Celui-ci les guidera tout au long de leur aventure.

Dedans, vous y trouverez des endroits pour y noter ce qu'ils ont fait au gîte ainsi que lors des activités. Ils y trouveront également des jeux pour les moments de temps-libre, les règles de vie au gîte, des

espaces d'évaluation des journées vécues et des pages pour coller des photos, ce qui donnera à l'enfant ou au jeune la possibilité d'illustrer son séjour. Un carnet du même type existe également pour les élèves du cycle 5-8. Bref, cet outil permettra aux élèves de garder une trace de ces moments inoubliables passés au gîte.

Tout au long du séjour, les élèves auront l'occasion d'évaluer l'ensemble des animations, de l'hébergement et de la pension. Ce qui nous permettra de nous baser également sur le ressenti des élèves afin d'améliorer nos offres de séjours scolaires.



www.kaleo-asbl.be



@GitesKaleo



Kaleo ASBL



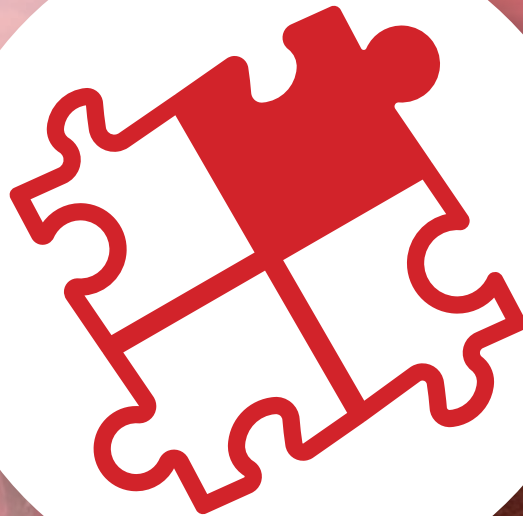
Kaleo ASBL



SÉJOURS SCOLAIRES



MÉLI-MÉLO



Venez découvrir l'Est de la Belgique, grâce à un séjour proposant des activités sur le cadre naturel et l'histoire de la région. Visites, activités extérieures et sport, il y en aura pour tous les goûts. L'occasion d'en apprendre plus sur notre pays !



EUPEN YOUR EYES !

13

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Rallye-photo** à la découverte d'Eupen.
- **Animations sportives** : Découverte de nouveaux sports, accent sur la coopération.
- **Visite guidée des Hautes Fagnes*** : Excursion en Fagnes, pique-nique dans la nature (5h) + visite d'un musée. Attention visite de 3h possible mais avec 2 bus.
- **Visite de la BRF** (Radio).
- **Visite du Parlement de la Communauté Germanophone**.
- **Visite et atelier au musée d'art contemporain IKOB**.
- **Visite du stade du KAS Eupen** (sur demande).
- **Visite du Musée** de la Ville d'Eupen.



INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Maximum 2 groupes
classes de 25 élèves
sous réserve de
disponibilités.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir le patrimoine naturel des Hautes-Fagnes, un écosystème unique.
- Découvrir le système politique, les médias d'une région plutôt méconnue de Belgique.
- Apprendre la coopération via l'apprentissage de nouveaux sports en équipe.

Lieu(x) Eupen

Animateurs les partenaires du gîte
Kaleo d'Eupen

Niveau scolaire 5^{ème}-6^{ème} Primaire

Temps d'animation 3 jours = ± 10h
5 jours = ± 15h

* Prix du transport non compris pour la visite des Fagnes



MOZAÏK TOUR



Partez à la découverte de Louvain-la-Neuve et de ses alentours. Une vraie plongée dans le dédale de cette ville nouvelle et de tout ce qu'elle a à offrir. Non loin de là, partez à la découverte de l'Abbaye de Villers-la-Ville en plein cœur du Moyen Âge.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la ville de Louvain-la-Neuve de manière ludique.
- Comprendre ce qu'est une ville nouvelle.
- Se questionner sur ce qui nous entoure à travers une balade « découverte » dans le bois de Lauzelle.
- Découvrir la bande dessinée à travers l'univers de Tintin.
- Découvrir le Moyen Âge à travers l'Abbaye de Villers-la-Ville.
- Découvrir un sport original.
- Développer sa fibre artistique.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite animée de LLN.**
- **Visite du Musée Hergé** et découverte du monde de la bande dessinée et de Tintin.
- Journée complète à l'**Abbaye de Villers-la-Ville** (transport en supplèment).
- **Activité na- ture** dans le bois de Lauzelle (libre).
- **Musée L** (visite active du musée et atelier au choix).
- **Disc-golf**, un jeu de golf avec... un frisbee ! (libre).
- **Découverte de l'art** avec L'Atelier d'art de la Baraque.
- **Atelier cirque** avec L'École de Cirque du Brabant Wallon.



Louvain-la-Neuve **Lieu(x)**

Les partenaires
du gîte Mozaïk

Animateurs

5^{ème} - 6^{ème} Primaire

**Niveau
scolaire**

3 jours = ± 10h
5 jours = ± 15h

**Temps
d'animation**

Lors de ce séjour, nous vous proposons, bien sûr, de visiter le parc et la grotte mais aussi de découvrir la région et ses richesses au travers d'une balade VTT ou en explorant la grotte d'Eprave.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite de la grotte** : Embarquez à bord d'un tram centenaire pour un parcours de près de 4 km jusqu'à l'entrée de la grotte. Accompagné d'un guide, partez à la découverte de ce réseau mystérieux qui s'étend sur près de 2 km.
- **Visite du parc Animalier** : À pied, aventurez-vous dans le parc de plus de 250 hectares. Partez à la découverte de multiples espèces vivant ou ayant vécu dans nos régions.
- **Spéléo à la grotte d'Eprave** : Initiation à la spéléologie et découverte de la grotte d'Eprave. Une façon différente d'approcher le monde souterrain. Organisée par Spéléo-J, l'activité se déroule dans une grotte-école qui permet ce type d'activité en toute sécurité.
- **VTT** : À partir du gîte, partez en VTT à la découverte de cette magnifique région. De manière sportive, en partant une demi-journée faire une randonnée à travers les bois ou de manière plus cool en allant rejoindre le RAVEL qui relie Jemelle à Houyet.
- **Tir à l'arc** : Initiation au tir à l'arc. À travers cette activité ludique, les enfants peuvent travailler leur concentration, le respect des consignes...
- **Animations nature** : Partez à la découverte de la région tout en développant de nouvelles compétences (orientation, survie, Land'Art...).
- **"Han Vadrouille"** : Un jeu à faire en équipe dans le village à la recherche d'indices.



À L'AV-HAN-TURE

15

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser les jeunes à la nature et plus particulièrement à l'environnement calcaire spécifique de la Calestienne.
- Sensibiliser le public à l'importance de la préservation de la nature et des animaux sauvages vivant dans nos régions ainsi que leur rôle dans nos écosystèmes.
- Travailler la cohésion de groupe et l'esprit d'équipe.
- Permettre aux élèves de découvrir de nouvelles disciplines sportives.

Lieu(x) Han-sur-Lesse

Animateurs Gîte Kaleo de Han-sur-Lesse et ses partenaires

Niveau scolaire 5^{ème}-6^{ème} Primaire

Temps d'animation ± 25h d'animations en 5 jours

NATURE ET PATRIMOINE



Se plonger dans la vie de nos ancêtres gallo-romains à Malagne, l'Archéoparc de Rochefort et découvrir les grottes de Han, tout cela est possible à proximité de Rochefort et Han-sur-Lesse !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir l'époque gallo-romaine de façon concrète et ludique.
- Prendre conscience des traces du passé.
- Comprendre la formation d'une grotte.
- Découvrir les ruines du Château Comtal.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

• **Malagne en herbe*** - De la 3^{ème} Maternelle à la 2^{ème} primaire. Partez à la découverte d'une ferme gallo-romaine d'il y a 2000 ans. Découvrez grâce à vos 5 sens les vestiges d'une villa gallo-romaine, les jardins et les animaux de races anciennes. Vous aurez l'occasion de vous mettre dans la peau d'un petit Gallo-romain en revêtant les costumes de l'époque et de découvrir les métiers de nos ancêtres.

• **Archéo-Découverte** - de la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire. Entrez dans le monde des Gallo-Romains ! Les élèves découvriront l'histoire de la villa gallo-romaine en participant à une visite guidée des vestiges et des reconstitutions. Ils apprendront comment vivaient nos ancêtres et comment reproduire leurs gestes grâce à l'archéologie expérimentale. Envie de tester certaines compétences de l'archéologue ? Les élèves seront initiés aux métiers de l'archéologie de façon ludique grâce à l'atelier archéo.



Han-sur-Lesse **Lieu(x)**

Gîte Kaleo de Han et ses partenaires

Animateurs

Maternelle
Primaire **Niveau scolaire**

5 jours = ±18h.
Également réalisable
en 3 ou 4 jours.

Temps d'animation

- Ajoutez au moins **3 ateliers d'artisanat** au choix pour une expérience encore plus vivante à Malagne : pain gallo-romain, torchis, semis de plantes, colombin, jeux gallo-romains, feutre, forge, mosaïque, cuisine romaine, teinture, vannerie, corderie, bijoux, parfums antiques, abaque adabra, jeu stratégix, tir à l'arc, etc...
- **Visite du parc animalier** et des grottes de Han.
- **Promenade** avec un guide-nature

**Prix du transport non compris vers le site de Malagne.*



© D. Closon - MFA

OVIFAR-FAR-AWAY



Une plongée au cœur de la nature dans les Hautes Fagnes et à la découverte du Château de Reinhardstein pour vivre un moment hors du temps.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir un château médiéval.
- S'initier au tir à l'arc.
- Par le biais d'activités variées et d'une pédagogie active, appréhender et découvrir la nature, pour prendre conscience de sa nécessaire protection.
- Découvrir le milieu et les différents paysages du plateau des Hautes Fagnes.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

• Option 1

Nous avons un large choix de thématiques 'nature' possibles aux alentours d'Ovifat. Ce peut être une approche par les 5 sens de la forêt voisine, une recherche d'indices de présence d'animaux sauvages, une marche vers la fagne, une découverte du monde des abeilles...

Le mieux est de nous contacter directement au CRIE de Spa pour construire ensemble votre programme idéal (087 77 63 00 ou crie@berinzenne.be).

• Option 2

Voir programme « Farfadets et aventuriers » du CRIE de Spa pour les activités nature.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Maximum 50 élèves.



Ovifat Lieu(x)

CRIE de Spa, Château de Reinhardstein **Animateurs**

Primaire Niveau scolaire

3 jours = 12h (3 modules nature + une demi-journée au château) **Temps d'animation**

SPORT - NATURE - DÉCOUVERTE

19

S'amuser en alliant le sport et la découverte de la nature du plateau des Hautes Fagnes dans un esprit d'équipe.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

• Option 1

Nous avons un large choix de thématiques 'nature' possibles aux alentours d'Ovifat. Ce peut être une approche par les 5 sens de la forêt voisine, une recherche d'indices de présence d'animaux sauvages, une marche vers la fagne, une découverte du monde des abeilles...

Le mieux est de nous contacter directement au CRIE de Spa pour construire ensemble votre programme idéal (087 77 63 00 ou crie@berinzenne.be).

• Option 2

Voir programme « Farfadets et aventuriers » du CRIE de Spa pour les activités nature.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Par le biais d'activités variées et d'une pédagogie active, appréhender et découvrir la nature, pour prendre conscience de sa nécessaire protection.
- Développer les aptitudes physiques, motrices et perceptives.
- Favoriser les valeurs de coopération et valoriser les qualités de l'enfant dans un groupe.
- Découvrir le milieu et les différents paysages du plateau des Hautes Fagnes.

Lieu(x) Ovifat

Animateurs CRIE de SPA
Centre sportif de Warfaaz

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation 3 jours = 4x3 heures
(2x sport et 2x nature)
4 jours = 6x3 heures
(3x sport et 3x nature)

SPORTS ET NATURE



Immersion en pleine nature et découverte de nouveaux sports au menu de ce séjour !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Aborder la notion d'écosystème de manière active en suivant une logique de démarche scientifique.
- Développer les aptitudes perceptives, physiques et motrices.
- Favoriser la coopération.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Découvertes des arbres de la forêt :** Explorons les troncs, les feuilles et les branches des arbres pour découvrir des formes et des textures surprenantes. En petits groupes, identifions les espèces et observons leurs particularités. La rugosité des écorces, la douceur de la mousse, les couleurs et parfums de la forêt, utilisons nos sens pour découvrir les arbres autrement.
- **Parcours pisté :** Mais qui a laissé cette étrange trace ? Tous ensemble, suivons le parcours pisté pour trouver des balises. Vivons des activités thématiques qui nous emmènent à la rencontre des animaux de la forêt.
- **Les habitants du ruisseau :** Marchons jusqu'au ruisseau. Avec de la patience et de bons outils, prélevons-y des animaux insoupçonnés. Émerveillons-nous de cette diversité d'invertébrés. En petits groupes, observons nos échantillons pour les dessiner, les décrire avec un vocabulaire adapté, les comparer et les identifier.
- **Initiation à la course d'orientation.**
- **Découverte de 2 nouveaux sports** (ex : Tchouk-ball, Korfball, Gouret, X-plore, ...).
- **Participation à des sports coopératifs** pour atteindre un même objectif (Boccia, Fronde, ...).



Villers-Ste-Gertrude **Lieu(x)**

Education environnement
& Dimension Sport

Animateurs

5^{ème}-6^{ème} Primaire

Niveau scolaire

3 jours = 4x3h
4 jours = 6x3h
5 jours = 8x3h

Temps d'animation



Bouge ton corps et revois ton alimentation grâce à ce programme créé sur mesure !



UN ESPRIT SAIN DANS UN CORPS SAIN ! 21

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Atelier et jeux autour des fruits de saison et des collations saines** : de plus en plus d'écoles encouragent la consommation de fruits pour les collations. Dans cette animation, nous proposerons des activités pour mieux comprendre notre alimentation. Nous examinerons notamment ensemble la composition de diverses boissons et snacks.
- **Balade en forêt en lien avec les animaux et leur alimentation** : "Manger ou être mangé ?" Mais qui a laissé cette étrange trace ? Ensemble, nous suivrons les indices laissés par les animaux. À travers différentes activités, nous découvrirons les habitants de la forêt, leurs comportements et leurs habitats.
- **Atelier culinaire et jeux en lien avec les produits de la ferme** : pour nous sensibiliser à la notion de circuit court et d'alimentation locale, nous rendrons visite à un producteur local. Ensuite, nous cuisinerons ensemble avec les produits récoltés pour mieux comprendre l'importance de l'agriculture locale et la consommation de produits de saison.
- **Jeux de coopération** axés sur le respect et l'écoute des autres.
- **Découverte de 2 nouveaux sports** axés sur le fair-play (ex : Bumball, kin-ball, disc golf,...).
- **Initiation à la course d'orientation** dans l'espace qui nous entoure.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer les qualités de l'enfant, ses aptitudes perceptives, physiques et motrices.
- Favoriser la coopération.
- Aborder la nature et l'environnement avec plaisir et esprit positif.
- Découvrir la cuisine zéro déchet.
- Comprendre et revoir son alimentation.

Lieu(x) Villers-Ste-Gertrude

Animateurs Education environnement & Dimension Sport

Niveau scolaire 5^{ème}-6^{ème} Primaire

Temps d'animation
3 jours = 4x3h
4 jours = 6x3h
5 jours = 8x3h

MELTING POT À EUPEN



Un séjour mêlant différentes activités. Pour découvrir la nature au départ du gîte, s'initier aux techniques du cirque et à de nouveaux sports.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer les aptitudes perceptives, physiques et motrices.
- Favoriser la coopération.
- Découvrir le patrimoine naturel des Hautes-Fagnes, un écosystème unique.
- Apprendre et expérimenter diverses techniques liées aux arts de la rue.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Découverte de nouveaux sports** (ex : Tchouk-ball, Korfbal, Gouret, X-plore, ...).
- **Participation à des sports coopératifs** pour atteindre un même objectif (Boccia, Fronde, ...).
- **Balade/découverte** des Hautes Fagnes (3h).
- **Ateliers « cirque »** parmi jonglerie, magie, équilibre, fakirisme, sculptures de ballons.

!!! Maximum 2 groupes classes de 25 élèves sous réserve de disponibilités !!!

Si 4 ou 5 jours, augmenter d'une ou deux activités de 3h au gîte.

*Prix du transport non compris pour la visite des Fagnes.



Eupen Lieu(x)

ThéatroFolies, Centre de sensibilisation à l'environnement Haus Ternell et Dimension sport

Animateurs

Maternelle Niveau scolaire
Primaire

3 jours = 4x3h
4 jours = 6x3h
5 jours = 8x3h

Temps d'animation

COULEURS EN PISTE !

23

Couleurs en piste ! " allie cirque et arts plastiques : jonglerie, équilibre, et ateliers d'expérimentation artistique (ex : collage, gravure, design textile). Un voyage créatif pour explorer le geste, la matière et l'expression.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Expérimenter le collage** avec textures, papiers déchirés ou découpés (éléments naturels selon saison) et la narration selon le niveau des élèves.
- **Découvrir la gravure et l'impression** avec des matériaux simples (apport théorique selon le niveau des élèves).
- **S'initier au design textile** via des techniques ludiques.
- **Réaliser des œuvres collectives** à partir de formes et de traces (et éventuellement créer une installation in situ).
- **Découvrir les bases de la jonglerie** en groupe ou par deux. Initiations aux différents agrès : balles, foulards, massues, bâtons du diable, diabolos, assiettes chinoises, ...
- **Expérimenter l'équilibre en toute sécurité.** Expérience collective autour de la boule d'équilibre, des pédalos ou du monocycle en fonction de l'âge, des échasses et du rolla-bolla.
- **Tester l'acrobatie** en duo ou en groupes avec l'aide de fiches didactiques qui facilitent le travail de groupe et de cohésion de votre classe.
- **S'initier au jeu d'acteur** avec la réalisation de petites créations artistiques en groupes. Ces saynètes mettront en pratique les acquis circassiens appris durant les séances et clôtureront le séjour de manière drôle et mémorable pour tous.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Coopérer pour explorer des disciplines en cirque et arts plastiques.
- Réaliser une production plastique innovante.
- S'initier aux techniques de cirque dans un espace sécurisé et collaboratif.

Lieu(x) Louvain-la-Neuve

Animateurs

Ateliers d'arts de la Baraque
École de cirque du Brabant
Wallon

Niveau scolaire Maternelle
Primaire

Temps d'animation

3 jours = 12h

NATURE



LA NATURE COMME TERRAIN DE JEU 25

Entre jeux d'orientation, observations au crépuscule et contes fascinants, cette aventure à Brûly-de-Pesche offrira aux enfants des souvenirs mémorables. Ils repartiront enrichis de connaissances et d'une nouvelle sensibilité envers la nature et le monde.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **De la graine à la fleur** : cycle de vie des plantes.
- **Le cycle de l'eau** et le rôle important des zones humides autour de nous.
- **De zéro à mille pattes, qui sont-ils ?** Trouvons ces petites bêtes et voyons-les de plus près.
- Sur le terrain, essayons de comprendre le rôle et le **fonctionnement des arbres**.
- Avec une carte et une boussole, dirigeons **la marche des éléphants**.
- **Avoir un œil de lynx** : Améliorons notre vision en pleine nature grâce aux jumelles.
- **Sur les Traces des Habitants de la Forêt** : Enquêtes et découvertes vous attendent ! Empreintes, poils, et restes de repas nous mènent dans le monde secret des animaux.
- **Land'Art et Créativité Naturelle** : Créons des œuvres originales tout en nous appropriant notre environnement.
- **Jeux en Forêt** : Participons à des activités interactives sur les chaînes alimentaires et découvrons les interactions entre les êtres vivants pour mieux les apprécier et les protéger.
- **Cache-Cache Oiseaux** : Partez en équipe à la recherche des oiseaux cachés, et apprenez à reconnaître chaque espèce grâce aux indices laissés par notre animateur.
- **La Biodiversité en Jeu** : Sur un plateau grandeur nature, testez vos connaissances avec le jeu de l'Oie qui vous fera découvrir l'importance de chaque espèce.
- **Mini-Safari** : Observez de près insectes et autres habitants discrets du milieu aquatique.
- **Conte ou balade** dans la nature au crépuscule.
- Partons à la découverte des traces d'un **personnage historique** mondialement connu ayant habité Brûly-de-Pesche.

* Dans le gîte de Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Aider les enfants à devenir des adultes responsables et respectueux de la planète.
- Analyser les interactions entre les êtres vivants pour mieux les protéger.
- Sensibiliser aux comportements adéquats et à la vie en communauté.
- Développer leur conscience écologique.

Lieu(x) Brûly-de-Pesche*

Animateurs Galilée ASBL

Niveau scolaire Maternelle Primaire

Temps d'animation
3 jours = 4x3h+1h (soirée)
4 jours = 6x3h+1h (soirée)
5 jours = 8x3h+1h (soirée)

LA FORÊT DE CHEZ NOUS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser aux comportements adéquats dans la nature.
- Développer bien-être et réceptivité.
- Aiguiser son sens de l'observation.
- Découvrir le patrimoine naturel de la région.
- Analyser les interactions entre les êtres vivants.



Pour quelques jours, immersion dans l'ambiance des forêts profondes, à la découverte de géants bien tranquilles mais aussi d'êtres bien plus discrets et de tous les liens qui les unissent. Vivre le milieu et le découvrir avec tous ses sens.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Préparation des sorties** sur le terrain, se repérer sur une carte et utiliser des boussoles.
- **Plongée sous la canopée.** Balade d'immersion dans le nouvel environnement.
- **Étude du paysage.**
- **Identification des essences** présentes.
- **Dessins des strates** de la forêt.
- **Recherche de décomposeurs** et représentation de la transformation de la matière morte en humus.
- **Balade à la recherche d'indices de présence d'animaux**, empreintes, restes de repas, poils, coulees ...
- **Apprentissage de l'observation aux jumelles** et identification d'oiseaux sur le terrain.
- **Le cycle de l'eau.**
- Sous les pierres du ruisseau, **les petites bêtes.**
- **Créations** avec des objets naturels récoltés.
- **Jeux** sur les chaînes alimentaires en forêt.
- **Animations** sur le thème de l'écosystème forêt et l'impact des activités humaines.
- **Balade** dans la nature au crépuscule.



LE PETIT + :

Carnet pédagogique disponible pour les élèves.



Han-sur-Lesse - Eupen -
Ovifat - Villers-St-Gertrude
Louvain-la-Neuve - Wanne -
Brûly-de-Pesche* - Hastière*

Lieu(x)

Galilée ASBL **Animateurs**

Maternelle **Niveau**
Primaire **scolaire**

3 jours = 4x3h+1h (soirée)
4 jours = 6x3h+1h (soirée)
5 jours = 8x3h+1h (soirée)

Temps
d'animation

* Dans le gîte de Brûly-de-Pesche et d'Hastière : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

Vivre des moments en pleine nature ! Pour nous, chaque sortie en nature est une occasion de créer une connexion plus profonde avec notre environnement, générant plaisir et motivation dans de nombreux apprentissages. Cela nous permet aussi de tisser des liens affectifs avec la nature, tout en favorisant la coopération, l'autonomie et la solidarité.



DÉCOUVERTE NATURE

27



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Découvertes des arbres de la forêt :** explorons ensemble les troncs, les feuilles et les branches des arbres pour découvrir des formes et des textures surprenantes. En petits groupes, identifions les différentes espèces et observons leurs particularités : la rugosité des écorces, la douceur de la mousse, les couleurs et les parfums de la forêt. Utilisons nos sens pour découvrir les arbres autrement.

- **Parcours pisté :** mais qui a laissé cette étrange

trace ? Ensemble, suivons le parcours pisté à la recherche des balises. Vivons des activités thématiques qui nous emmènent à la rencontre des animaux de la forêt et des arbres.

- **Les habitants du ruisseau :** marchons jusqu'au ruisseau. Avec de la patience et de bons outils, prélevons-y des animaux insoupçonnés. Émerveillons-nous de cette diversité d'invertébrés. En petits groupes, observons nos échantillons, dessinons-les, décrivons-les avec un vocabulaire adapté, comparons-les et identifions-les.

- **Découverte sensorielle en forêt :** la rugosité des écorces, la douceur de la mousse, le « silence » de la forêt, les couleurs extraordinaires, le parfum de l'humus, le goût délicieux d'une petite plante sauvage... Utilisons nos mains, nos yeux, nos oreilles et tous nos sens pour vivre pleinement l'expérience de la forêt.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir et aborder la nature par le biais du plaisir, des sens et de l'observation.
- Partir du terrain et du vécu des enfants.

Lieu(x) Villers-Ste-Gertrude

Animateurs Education environnement

Niveau scolaire Maternelle
Primaire

Temps d'animation 3 jours = 3x3h
4 jours/5 jours = 5x3h

FARFADETS ET AVENTURIERS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'émerveiller, imaginer, s'immerger, ressentir, observer, manipuler, prendre conscience, faire des liens, formaliser, pour être sensibilisé à la nécessaire protection de l'environnement et avoir envie d'en devenir l'un des acteurs.
- Découvrir différentes facettes de l'environnement naturel des Hautes Fagnes.

Ovifat

Lieu(x)

CRIE de Spa

Animateurs

Maternelle
PrimaireNiveau
scolaire

3 jours = 4x1/2 journée
4 jours = 5x1/2 journée

Temps
d'animation

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Sens'ationnel** : Par le biais des cinq sens et d'activités variées, cette animation propose d'appréhender et découvrir l'environnement proche.
- **Rendez-vous au sommet** (6-7 km) : Prenons un peu de hauteur afin de découvrir les milieux fagnards. Lors de cette balade guidée, nous réaliserons l'ascension jusqu'au point culminant de notre pays.
- **Qui est passé par là ?** : Qui habite dans nos forêts ? Partons à la recherche d'indices de leur présence : empreintes, déjections, bouttis, cônes rongés, plumes...
- **La fée butineuse** (avril à octobre) : Glissons-nous dans la peau d'une abeille pour en savoir plus sur leur vie en colonie.
- **Microfauna** (avril à octobre) : Observons le monde minuscule sous nos pieds. Quelles sont les p'tites bêtes vivant sur terre ou dans l'eau, juste à côté de nous ?

LES P'TITS + POUR LES FARFADETS (5-8 ANS)

- **Les saisons de P'tit Ecureuil** : Selon la saison de votre séjour, des aventures différentes arrivent à P'tit Ecureuil. Contactez le CRIE pour savoir celle qu'il est en train de vivre.





Un programme qui propose de découvrir l'environnement proche du gîte par le biais d'une pédagogie active au travers d'approches variées. Il sensibilise les enfants à l'importance et la fragilité des milieux rencontrés.



LES P'TITS + POUR LES AVENTURIERS (9-12 ANS)

- **Journée en fagne** (7 à 13 km) : Partons pour une balade guidée à la découverte du milieu fagnard, son histoire et sa biodiversité. Attention, cette activité dure 1 journée entière.
- **La croisière du Bayehon** (7 km) : Armés d'une carte, vous devez les guides du jour. Serez-vous vous orienter jusqu'à la cascade du Bayehon ? Notre cheminement conviendra parfaitement à des découvertes nature variées et amusantes.

INFOS SUPPLÉMENTAIRES

Sur demande et en fonction des disponibilités, visite libre ou guidée de l'exposition Fania (moyennant un supplément).

Possibilité de contacter les animateurs pour adapter le contenu du programme.



LE TERRAIN D'AVENTURES DE LOUVAIN-LA-NEUVE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Objectifs psychomoteurs : en fonction du thème choisi, les enfants apprendront à faire du feu ou utiliser un opinel. Ils apprendront à manipuler une scie, marteau ainsi que la technique de brelage.
- Objectifs éco-citoyens : en fonction du thème choisi, les enfants apprendront à mieux connaître le vivant et repartiront avec de nouvelles connaissances environnementales.
- Objectifs artistiques : en fonction du thème choisi, les enfants apprendront à développer leur créativité et apprendront différentes techniques artistiques.



Et si vous offriez à vos enfants bien plus qu'une simple sortie nature ? Au Terrain d'Aventures de Louvain-la-Neuve, ils explorent, construisent, créent et expérimentent au cœur du vivant. À travers des activités concrètes et ludiques, ils développent leur autonomie, leur créativité et apprennent à mieux connaître la nature pour mieux la protéger.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

Le Terrain d'Aventures est un lieu d'expression, de créativité, d'épanouissement, de savoir vivre ensemble, d'ouverture pour les enfants. Havre de paix au sein de Louvain-la-Neuve, il a pour mission d'offrir aux enfants un espace de jeux, d'expérimentations et de rencontres. Il a également pour but de transmettre via des activités ludiques sur l'environnement et le vivant. Durant leur séjour, les enfants auront l'occasion d'apprendre sur le vivant car on protège ce que l'on connaît.

On aime ce qui nous a émerveillé, et on protège ce que l'on aime. Jacques-Yves Cousteau

Gîte Mozaïk de LLN

Lieu(x)

Terrain d'Aventures asbl

Animateurs

Primaire

Niveau scolaire

En 3 jours = $4 \times 3h = 12h$
En 4 jours = $6 \times 3h = 18h$
En 5 jours = $8 \times 3h = 24h$

Temps d'animation



- Animations Natures
- Botanique
- Mammalogie
- Ornithologie
- Entomologie

- Animations créatives
- Animation construction
- Animation survie

Programme détaillé disponible au gîte Mozaïk de LLN.

Avec son âne, ses poules et ses moutons, ainsi que tous les animaux qui font rêver les enfants, cette ferme d'animation et centre d'hippothérapie joue un rôle important dans l'expérimentation du lien à la nature et aux animaux au sein de la ville.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **La laine :** Comment fabrique-t-on une écharpe ou un pull bien chaud ? Les enfants découvrent le cycle de la laine à partir de nos moutons : nettoyage, cardage et petit bricolage adapté à leur âge.

- **Le potager :** D'où viennent les fruits et légumes ? De la graine à l'assiette, les enfants explorent le monde du potager, mettent les mains dans la terre et réalisent un semis ou des bombes à graines.

- **Le pain :** Du grain de blé à la farine, puis à la pâte, les enfants découvrent les étapes de fabrication du pain. À travers des jeux et mises en situation, ils abordent également les thèmes des saisons, de l'agriculture et de l'alimentation.

- **Apiculture** (mars à octobre) : D'où vient le miel ? En jouant, en écoutant des histoires et en se déguisant, les enfants découvrent

le rôle essentiel des abeilles. Ils réalisent ensuite un bricolage à base de cire d'abeille (bee wrap ou bougie selon l'âge).

- **La fleur, la pomme et le jus** (septembre à mars) : Les enfants suivent le cycle de la pomme et fabriquent leur propre jus grâce à un broyeur et une presse. Cet atelier permet aussi d'aborder l'alimentation locale et de saison ainsi que l'importance des pollinisateurs. Prévoir quelques bouteilles avec bouchon pour emporter le jus. Activité adaptée dès 4 ans.

- **Approche douce du cheval :** Dans une ambiance calme et respectueuse, les enfants rencontrent chevaux et poneys. Ils apprennent à les approcher, les brosser et les guider en toute sécurité, tout en découvrant leurs besoins et le respect du vivant.

- **Approche sensorielle des animaux :** (Incluse dans toute visite d'une journée ou plus.) Comment dire bonjour à un lapin ? Que mange une poule ? Où vit la vache ? Les enfants rencontrent les animaux de la ferme et découvrent, de manière ludique, leurs besoins et les bases du bien-être animal.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'éveiller à la nature en milieu semi-urbain.
- Se familiariser avec le monde animal.
- Expérimenter la vie et les tâches liées à la ferme et en apprendre davantage sur ses habitants, le respect de ceux-ci et de la nature.
- Se mettre à l'écoute de soi.
- Éveiller les sens par une pédagogie active, amener l'enfant à découvrir ce qui l'entoure.

Lieu(x) Louvain-la-Neuve

Animateurs La ferme équestre de Louvain-la-Neuve

Niveau scolaire Maternelle Primaire

Temps d'animation 3 jours = 4x2h



LE MONDE DES PETITS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir le monde réel et le monde imaginaire.
- Sensibiliser à la protection et au respect de la nature et de son environnement.
- Éveiller les sens, l'émerveillement et la curiosité.
- Sensibiliser les jeunes à la nature, à l'environnement et à l'imaginaire.

Eupen Lieu(x)

Centre de sensibilisation
à l'environnement
Haus Ternell

Animateurs

2^{ème} - 3^{ème} Maternelle Niveau
1^{ère} et 2^{ème} Primaire scolaire

3 jours = 3x3h

Temps
d'animation



Un séjour spécialement conçu pour les plus jeunes qui vous permettra de créer ou d'intensifier le contact avec vos élèves et les amener à se sensibiliser à la nature qui les entoure. En laissant parler l'émerveillement, les sens et l'imagination, les enfants prendront conscience de leur environnement.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Pipo et ses amis de la forêt (3h) :** Promenade ludique à la rencontre de quelques amis de la forêt et des règles à respecter en forêt.
- **Le monde des abeilles et des insectes (3h) :** Classification, morphologie, cycles de vie et plus précisément pour l'abeille, différences morphologiques avec leurs cousin(e)s, leurs métiers, leurs produits, leurs ennemis et leur importance.
- **Les animaux de la région (3h)**



- **Le magnétisme (3h)**
- **Lumières et ombres (3h)**
- **La météo (3h)**

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Maximum 2 groupes classes de 25 élèves sous réserve de disponibilités.





Une plongée au cœur de la nature à Han-sur-Lesse.



NATURELLEM'HAN

33

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Balade nature** : Lecture de carte, herbier mystère, anecdotes sur les plantes et animaux de chez nous, découverte des indices que laissent les animaux derrière eux...
- **Jeux de coopération** : Différents jeux pour lesquels vos atouts de motricité, mais aussi d'observation, de patience et d'altruisme seront mis en valeur.
- **Les 5 sens en nature** : Nous invitons les enfants à découvrir l'environnement au travers de leurs 5 sens. Les sorties sont ponctuées d'ateliers, de jeux, de challenges visant à éveiller les sens des enfants.
- **Parcours d'orientation** : Au travers de 8 parcours singuliers dans la ville d'Han-sur-Lesse, nous vous mettons au défi d'apprendre à utiliser des outils d'orientation vous permettant de vous repérer à travers la ville afin de remporter différentes missions.
- **Balade ou veillée contée** : Invitation à entrer dans un monde imaginaire et magique au travers d'histoires et de légendes d'ici et d'ailleurs, contées dans des lieux ou situations d'exception...
- **Balade plantes sauvages comestibles** : Autour de nous, la nature foisonne. On vous pro-

pose d'aller à la rencontre de certaines plantes, en fonction de la saison, et d'en apprendre davantage sur ces plantes "amies" qui raviront notre curiosité et aussi nos papilles !

- **Empreintes dans la forêt** : Qu'est-ce qu'une empreinte ? C'est en partant de cette simple question que nous nous intéresserons aux animaux sauvages qui vivent dans notre environnement lors d'une balade sur leurs traces...
- **Bains de forêt** : Une réelle opportunité pour se ressourcer en forêt.
- **Land art** : Récolte collective d'éléments naturels, créations individuelles de mobiles et figurines sauvages en nature, arrangement d'une œuvre de groupe, découverte de différentes techniques d'assemblage des éléments...
- **Survie douce en nature** : Nous apprendrons ensemble comment allumer un feu en toute sécurité, construire une cabane ou un four en terre...
- **Visite du parc animalier** de Han-sur-Lesse.
- **Visite de la grotte** accompagné d'un guide.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Utiliser des repères spatiaux afin de s'orienter.
- Recueillir des informations sur son milieu par des observations qualitatives.
- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique.

Lieu(x) Han-sur-Lesse

Animateurs Rêve de terre

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation
3 jours = 12h
4 jours = 18h
5 jours = 24h

VIVRE LA NATURE À WANNE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Amener le questionnement, l'expérimentation par des approches pluridisciplinaires et systémiques.
- Solliciter les plans cognitif, pratique, affectif et imaginaire des enfants.
- Mettre en situations individuelles et collectives, ludiques et dynamiques.
- Favoriser la rencontre avec l'autre, la compréhension de la différence, la communication, la coopération et le travail en équipe, la découverte de l'environnement naturel.

Wanne

Lieu(x)

Education
Environnement

Animateurs

Maternelle
Primaire
Niveau
scolaire

3 jours = 3x3h

4 jours = 5x3h

5 jours = 5x3h (possibilité

d'ajouter des activités à la carte)

Temps
d'animation

La nature... que l'on découvre, crée, construit, dont on s'imprègne et avec laquelle on joue. Celle avec laquelle nous pouvons créer un lien et laisser sortir l'être vert qui est en nous. Selon les envies et les saisons, profitons de cette nature de mille et une façons.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Cabanes !** De bois, de branches ou d'herbes, ensemble construisons notre abri dans lequel nous serons bien pour écouter des histoires ou jouer.
- **Découverte des arbres de la forêt :** Explorons les troncs, les feuilles et les branches des arbres pour découvrir des formes et des textures surprenantes. En petits groupes, identifions les espèces et observons leurs particularités. La rugosité des écorces, la douceur de la mousse, les couleurs et parfums de la forêt : Utilisons nos sens pour découvrir les arbres autrement.
- **Parcours pisté :** Mais qui a laissé cette étrange trace ? Tous ensemble, suivons le parcours pisté pour trouver des balises. Vivons des activités thématiques qui nous emmènent à la rencontre des animaux de la forêt et des arbres.
- **Les habitants du ruisseau :** Marchons jusqu'au ruisseau. Avec de la patience et de bons outils, prélevons-y des animaux insoupçonnés. Émerveillons-nous de cette diversité d'invertébrés. En petits groupes, observons nos échantillons pour les dessiner, les décrire avec un vocabulaire adapté, les comparer et les identifier.
- **Jeux en forêt :** frisbee, golf, jeu d'approche ou jeux en bois, vivons la forêt autrement.



SUR LA PISTE DU CASTOR

35



Partons sur les traces du castor pour découvrir un animal fascinant et l'environnement dans lequel il évolue et qu'il transforme. Observons son impact sur la biodiversité des lieux.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Découverte de ce nouvel environnement** avec cartes et boussoles sur le terrain.
- **Balades à la recherche des indices de présence d'un animal mystérieux.**
- Avec les jumelles, essayons d'**identifier les emplumés.**
- **Observations et jeux sur le thème du cycle de l'eau.**

- **La rivière, le ruisseau**, milieu de vie d'invertébrés insoupçonnés.
- **Le bois**, matière première pour la construction, pour nous et le castor.
- **Réalisation de bricolages**, documents, collectes et photos pour la réalisation d'une petite exposition que les élèves réaliseront à leur retour à l'école.
- **Petite balade dans la nature au crépuscule.**
- **Synthèse des observations et découvertes**, le fonctionnement de l'écosystème « ruisseau », réseaux alimentaires, impact des activités humaines.

Le castor ne pourra pas être observé en direct. Attention : un moyen de locomotion est obligatoire pour aller observer les indices du castor

LE PETIT +: Carnet pédagogique disponible pour les élèves.

** Dans le gîte de Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.*



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser aux comportements adéquats dans la nature.
- Développer bien-être et réceptivité.
- Aiguiser son sens de l'observation.
- Découvrir le patrimoine naturel de la région.
- Analyser les interactions entre les êtres vivants.

Lieu(x)

Wanne - Han-sur-Lesse -
Villers-St-Gertrude -
Brûly-de-Pesche*

Animateurs

Galilée ASBL

**Niveau
scolaire**

Maternelle
Primaire

**Temps
d'animation**

3 jours = 4x3h+1h (soirée)
4 jours = 6x3h+1h (soirée)
5 jours = 8x3h+1h (soirée)

CLASSE ÉLÈMENT-TERRE



Partez à la découverte du milieu calcaire, de sa flore et sa faune spécifiques, de ses reliefs et ses grottes. Comprenez mieux le cycle de l'eau et tentez l'expérience d'une sortie spéléo.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Favoriser la coopération et la cohésion d'équipe.
- Observer et analyser le paysage karstique.
- Découvrir le milieu souterrain avec l'aide de spéléos animateurs.
- Mieux comprendre le cycle de l'eau, l'écosystème ou le patrimoine.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Balade géo-pédologique** : Un parcours pour visualiser les spécificités de la région calcaire de l'UNESCO Global Geopark Famenne-Ardenne.
- **Animations et ateliers sur les bases du système karstique** : Formation des roches, du relief, des grottes.
- **Découverte du monde souterrain** : Activité spéléo dans la grotte d'Eprave.
- Visite de la grotte de Han-sur-Lesse.
- Visite du parc animalier de Han-sur-Lesse.
- Les animations abordent les thématiques suivantes :
 - **Cycle de l'eau** : rôle et influence de l'eau dans le milieu souterrain, utilisation, gestion et protection des ressources en eau.
 - **Faune et flore typiques du milieu calcaire** : adaptation au milieu et découverte d'un animal passionnant : la chauve-souris.
 - **Patrimoine** : exemples concrets d'adaptation de l'Homme à son environnement et influence de la grotte sur la vie d'un village au fil des siècles.



Han-sur-Lesse

Lieu(x)

Spéléo-J ASBL

Animateurs

5^{ème}-6^{ème} Primaire
(Adaptable pour les 3-4^{ème})

Niveau
scolaire

3 jours = 12h
5 jours = 22h

Temps
d'animation

HASTIÈRE, UNE AVENTURE ENCHANTÉE

37

Pour quelques jours, immersion dans l'ambiance des forêts. Découvrons la belle biodiversité qui nous entoure mais aussi l'impact des activités humaines sur la nature. Vivons le milieu et découvrons-le avec tous nos sens.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Un paysage, une histoire.** Que nous apprend le paysage lorsque l'on prend le temps de l'observer ?
 - Prenons de la hauteur et partons à la découverte du **Belvédère d'Inzemont**.
 - En suivant le sentier de la biodiversité, observons les différents éléments favorisant certaines espèces.
 - Apprentissage de l'observation aux jumelles et identification d'oiseaux sur le terrain.
 - Que cache la rivière ? Récoltons des traces de vie et faisons connaissance avec l'aquafaune.
 - Ouille ça mouille. **Sans eau, pas de vie**, apprenons d'où elle vient et où elle va.
 - Lors de notre visite de **la réserve naturelle "Jean Septroux"**, apprenons à reconnaître les différentes essences d'arbres.
 - Balade à la recherche d'indices de présence d'animaux : empreintes, restes de repas, poils, coulées...
- Partons vers **le barrage**. Apprenons son fonctionnement et son utilité.
 - Créations avec des objets naturels récoltés (**Land-art**).
 - Jeux sur les chaînes alimentaires en forêt.
 - Observation des insectes. Comment les reconnaître et sont-ils importants ?
 - Animations sur le thème de l'écosystème de la forêt et l'impact des activités humaines.
 - Conte ou balade dans la nature au crépuscule.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Eveiller l'esprit des jeunes générations à l'importance de la nature dans notre vie.
- Comprendre la nécessité d'une biodiversité riche pour permettre l'équilibre de la nature et la survie des êtres qui s'y trouvent.
- Percevoir les interactions entre les êtres vivants pour pouvoir mieux les apprécier et les protéger.

Lieu(x) Hastière*

Animateurs Galilée ASBL

Niveau scolaire De la 3^e Maternelle à la 6^{ème} Primaire

Temps d'animation
3 jours = 4x3h+1h
4 jours = 6x3h+1h
5 jours = 8x3h+1h

* Dans le gîte d'Hastière : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

INTO THE WILD



À l'aventure dans la nature !!! Faire du feu, construire un abri et autres techniques pour survivre en pleine nature n'auront plus de secret pour vous...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir le vivant, la nature et l'infiniment petit au travers de nouvelles approches technico-ludiques.
- Observer et analyser le milieu qui nous entoure.
- Réaliser des constructions dans les bois, s'orienter et expérimenter des techniques de survie.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Découverte des milieux calcaires et de la biodiversité naturelle.**
- **Wildcraft :** Techniques de survie, faire du feu, construire un abri, rechercher de l'eau, construire un four.
- **Orientation :** Chasse au trésor avec carte et boussole dans un cadre naturel.
- **Sur la piste des animaux sauvages** (traces et empreintes).
- **Formation jeune chasseur préhistorique :** Construction d'un propulseur ou d'un arc à flèches.
- **Excursion castor :** Découverte du site des castors (nécessite un moyen de locomotion). Attention, les castors ne sont aperçus que très rarement !
- **Wild Challenge :** Défis secrets sous la forme d'un parcours aventure qui permet de revoir tout ce que l'on a appris durant la semaine.
- **Wild Peinture :** Peindre avec ce que l'on trouve dans la nature.
- **Wild Musique :** Construction d'un instrument de musique avec ce que l'on trouve dans la nature.
- **Wild food :** Cuisine sauvage (attention supplément pour ingrédients + matériel).



Lieu(x)

Han-sur-Lesse,
Villers-Ste-Gertrude, Wanne,
Brûly-de-Pesche*, Hastière*

Bureau des Guides **Animateurs**

Primaire **Niveau scolaire**

3 jours = 4x3h
4 jours = 6x3h
5 jours = 8x3h

Temps d'animation

* Dans les gîtes de Brûly-de-Pesche et Hastière : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

Partez à la découverte et appréhendez notre environnement immédiat (la forêt) en mobilisant vos 5 sens ; découvrez comment les sens fonctionnent ; approfondissez vos connaissances à propos de mammifères qui ont un des 5 sens très développé. Activités variées, ludiques et riches d'apprentissage au programme !



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Goûter** : Balade et reconnaissance de plantes comestibles, activité de cuisine sauvage, apprentissage des régimes alimentaires et du fonctionnement du goût.
- **Toucher** : Découverte des textures, exploration d'un arbre par le toucher, activité artistique, étude du fonctionnement du toucher.
- **Ouïe** : Exploration de l'environnement sonore, ciblage auditif, découverte des chants d'oiseaux, atelier de musique sauvage, zoom sur la chauve-souris et l'écholocation, étude du fonctionnement de l'ouïe.
- **Vue** : Observation des traces et empreintes, activité artistique, zoom sur les rapaces, étude du fonctionnement de la vue.
- **Odorat** : Jeux mobilisant l'odorat, zoom sur le sanglier, étude du fonctionnement de l'odorat.



EN OPTION (ACTIVITÉS POSSIBLES EN SOIRÉE) :

- Balade - observation des chauves-souris ou des rapaces
- Éducation musicale
- Découverte de la vie crépusculaire
- Jeux de coopération

* Dans le gîte de Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir et utiliser ses 5 sens dans la nature.
- Découvrir comment fonctionnent les sens.
- Identifier les animaux dotés de sens hors du commun.
- Appréhender la notion d'écosystème et les liens existants entre les êtres vivants et les milieux .

Lieu(x) Brûly-de-Pesche*

Animateurs Les balades ressources d'Amélie

Niveau scolaire 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} Primaire

Temps d'animation 4 jours = 12 à 15h d'activités
5 jours = 18 à 21h d'activités

À LA DÉCOUVERTE DU DOMAINE DES GROTTES DE HAN



Venez explorer le merveilleux Domaine des Grottes de Han en partant à la rencontre des animaux des Ardennes. Laissez-vous surprendre par la biodiversité et le monde souterrain.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser le public à l'importance de la préservation de la nature et des animaux sauvages vivant dans nos régions ainsi que leurs rôles dans nos écosystèmes.
- Découvrir une partie de l'histoire selon le point de vue géologique.
- Découvrir le patrimoine naturel du territoire.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Tout savoir sur les grottes et les liens que l'homme a tissé avec elles.**
- **Histoires de loup (6 à 11 ans) :** À bord d'un Safari-car, voyagez avec votre classe au cœur du Parc Animalier pour rencontrer les loups gris et les loups arctiques qui y vivent. Source intarissable sur ce grand prédateur, votre chauffeur-guide vous fera découvrir toutes ses facettes ! Croisez le regard intense du loup, assistez à son nourrissage, observez les loups en meute...
- **Le monde secret des Chauves-souris (9 à 13 ans) :** Elles dorment la tête à l'envers, scannent leur environnement avec des ultrasons... Les chauves-souris ont de nombreux pouvoirs magiques bien étonnants ! Envie d'en savoir plus ? Faites connaissance avec le murin à moustaches, observez le petit rhinolophe (espèce rarissime chez nous et pourtant bien installée à Han-sur-Lesse)...et laissez-vous conter leur histoire



passionnante. Une visite pédagogique guidée pour vous familiariser avec elles tout en profitant du cadre somptueux des Grottes de Han, habitat naturel d'exception pour ces espèces protégées et parfois menacées !

- **Tree Experience :** 5 parcours sécurisés pour petits et grands, adaptés à tous les niveaux.

LES PETITS + :

- Carnet du spéléologue.
- Pass Han avec accès aux musées, au parc animalier et aux grottes.



Han-sur-Lesse

Lieu(x)

Domaine des
Grottes de Han

Animateurs

Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 10h

Temps
d'animation

WANNE : UN VILLAGE ARDENNAIS, SA NATURE, SON HISTOIRE ET SES LEGENDES ⁴¹

Explorons le village et ses environs, comment y vivait-on, que nous raconte le paysage et la nature ? Découvrons la belle biodiversité des bois, des prairies et des zones humides mais aussi l'impact des activités humaines sur la nature et les légendes qui tentent d'expliquer des phénomènes naturels.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- Lecture de **cartes** et utilisation de **boussoles**.
- **Balade à la découverte des roches**, éléments naturels qui façonnent les paysages, qui sont utilisées par l'Homme et ... font naître des légendes.
- **Jeu de piste** pour découvrir le village.
- **Étude du paysage**, le village et ses alentours. (prairies, champs, bois, ...)
- **Les mammifères sauvages de Belgique**, indigènes ou exotiques ? Essayons de retrouver des traces de la présence de chevreuil, sanglier, écureuil, castor, ... et peut-être même de raton laveur.
- **Balade en forêt**, conifères ou feuillus, 2 mondes bien différents.
- **Animation arbres** : Pourquoi ils sont importants pour les Hommes ... et pour beaucoup d'autres êtres vivants !
- Apprentissage de l'**observation aux jumelles** et identification d'oiseaux sur le terrain.
- **Le ruisseau**, observation et « pêche » aux invertébrés.
- **Soirée « contes et légendes »**.
- **Synthèse du séjour**.

LE PETIT + : Carnet pédagogique disponible pour les élèves.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir le patrimoine naturel, culturel et historique de la région.
- Observer et apprivoiser ce nouveau paysage qui s'offre à nous.
- Développer une réflexion personnelle pour inciter au respect de la nature.



Lieu(x) Wanne

Animateurs Galilée ASBL

Niveau scolaire Maternelle
Primaire

Temps d'animation
3 jours = 4x3h+1h (soirée)
4 jours = 6x3h+1h (soirée)
5 jours = 8x3h+1h (soirée)

LES 5 ÉLÉMENTS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser les enfants à la géologie et aux paysages naturels.
- Comprendre les phénomènes météorologiques et leur impact sur notre environnement.
- Apprendre les bases de la survie en forêt.
- Comprendre le cycle naturel de l'eau et son rôle vital dans les écosystèmes.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **La pierre** : découverte des paysages, des régions naturelles et des roches + activité artistique de peinture rupestre ou sur galets.
- **L'air** : découverte des phénomènes météorologiques et atelier de musique sauvage.
- **Le feu** : techniques de survie dans la nature et cuisine sauvage.
- **La terre** : distinction sol/sous-sol, détermination et rôle des petites bêtes du sol, découverte de l'écosystème forêt, activité artistique.
- **L'eau** : apprentissage du cycle de l'eau, découverte de l'écosystème rivière, pêche et détermination d'invertébrés en rivière.

EN OPTION (ACTIVITÉS POSSIBLES EN SOIRÉE) :

- Balade - observation des chauves-souris ou des rapaces.
- Éducation musicale.
- Découverte de la vie crépusculaire.
- Jeux de coopération.



Venez explorer les 5 éléments à Brûly-de-Pesche lors d'un séjour immersif en pleine nature. Vivez des activités ludiques et créatives autour du feu, de l'air, de l'eau, de la terre et de la pierre pour mieux comprendre et apprécier notre environnement.

Brûly-de-Pesche* Lieu(x)

Les balades ressources d'Amélie

Animateurs

5^{ème} et 6^{ème} Primaire

Niveau scolaire

4 jours = 12 à 15h d'activités
5 jours = 18 à 21h d'activités

Temps d'animation

* Dans le gîte de Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

NATURE ET CONSOMMATION 43



Vos élèves pourront découvrir ici la richesse de nos forêts ainsi que des consommations plus durables tout en se glissant pour un jour, dans la peau d'un scientifique et ainsi expérimenter des thèmes passionnants tels que l'eau, l'air, l'énergie, le magnétisme, la lumière, les couleurs, les illusions et/ou le climat... Ils vont adorer !

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

3 modules de 3h au choix :

- **L'eau voyage** (3h) : Rallye sur le thème de l'eau et de l'industrie de la laine dans la ville basse d'Eupen.
- **La forêt** (3h) : Promenade découverte de l'écosystème de la forêt avec des jeux ludiques et sensoriels.
- **Malle pédagogique "Consomm'acteurs"** (3h) : analyse de notre consommation (alimentation, déchets, développement durable) - jeux, réflexions et bricolage.
- **Malle pédagogique "Rouleta-boule"** (3h) : découverte des matières, collectes et tri des déchets, filière de recyclage, cycle de vie d'un déchet (jeans), la valorisation, jeux, réflexions et bricolages.
- **Le monde des abeilles et insectes** (3h) : Classification, morphologie, cycles de vie, différences avec leur cousin(e)s, métiers, produits, ennemis et

interaction avec les plantes et les hommes.

- **Un module scientifique** (3h) : Eau - Énergies et Magnétisme - Lumières, couleurs et illusions d'optique - Sciences et Fagnes - Météo et climat - Un peu de tout.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Maximum 2 groupes classes de 25 élèves sous réserve de disponibilités.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Sensibiliser les jeunes à la nature, à l'environnement et aux sciences, en valorisant l'observation, l'expérimentation, le respect et le travail d'équipe autour de thèmes variés comme l'eau, l'air, le climat, les énergies ou le magnétisme.

Lieu(x) Eupen

Animateurs

Centre de sensibilisation à l'environnement Haus Ternell

Niveau scolaire

3^{ème}-6^{ème} Primaire

Temps d'animation

3 jours = 3x3h

LA NATURE "FAGNE" TASTIQUE D'OVIFAT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Éveiller l'esprit des jeunes générations à l'importance de la nature dans notre vie.
- Comprendre la nécessité d'une biodiversité riche pour permettre l'équilibre de la nature et la survie des êtres qui s'y trouvent.
- Percevoir les interactions entre les êtres vivants pour pouvoir mieux les apprécier et les protéger.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Pour « Dé marais » :** Empruntez les caillebotis pour un voyage en pleine nature au milieu des tourbières. (Printemps- été)
- **Etrangement beau :** Découverte du signal de Botrange, le plus haut point de Belgique, un endroit à vous couper le souffle.
- **« Et tant de vie ! » :** Profitons du bel étang que possède le gîte et étudions ses petits habitants.
- **« L'eau ça conte » :** Rendez-vous au pied du château de Reinhardstein pour écouter les légendes qui planent au-dessus du donjon.
- **Le Land'art, la nature comme œuvre d'art :** Laissons courir notre imagination et notre créativité de manière naturelle.



Prenez de l'altitude à Ovifat dans les Hautes Fagnes et quelques bouffées d'air pur sur le plateau le plus haut de Belgique. Pénétrez dans une nature proche émanant d'un sol pauvre et d'un climat rude où l'adaptation au milieu est le Meilleur atout des êtres vivants.

POUR LES 9 - 12 ANS :

- Safari « vière ».
- Pour ne pas « tourber » en rond.
- Qui est passé par là ?
- Où te caches-tu ?
- Ouille ça mouille.
- Penchons-nous un peu.
- A la rencontre de « géants ».
- L'œil de lynx.
- Manger ou être mangé.

Ovifat Lieu(x)

ASBL Galilée animateurs

Maternelle Niveau
Primaire scolaire

3 jours : 4x3h+1x1h (soirée)
4 jours : 6x3h+1x1h (soirée)
5 jours : 8x3h+1x1h (soirée)
Temps d'animation

POUR LES 5 - 8 ANS :

- Avant que la fleur ne « fagne ».
- Un paysage, une histoire.
- Vivant non vivant.
- Comment ça pousse ?
- Toc-toc y a quelqu'un ?



HAN, SES GROTTES, SON PARC ANIMALIER ET SA NATURE EXCEPTIONNELLE

45

Laissez l'art vous guider dans la capitale belge. Venez explorer les galeries, le Street art, les musées et plongez dans un monde créatif où chaque rue raconte une histoire.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Où sommes-nous ?** En respectant le code de conduite en forêt, localisons-nous sur une carte et utilisons une boussole.
- **Qu'est-ce qu'une forêt ?** Son fonctionnement, ses rôles et son importance.
- **Un paysage, une histoire !**
- **De la graine à la plante,** découvrons la magie du cycle des végétaux.
- **Ça grouille de vie dans le sol.** Mais qui sont ces habitants de l'ombre ? Essayons de les reconnaître et de les différencier.
- **Menons l'enquête grâce aux traces et aux indices,** retrouvons qui se cache dans ces lieux.
- **L'eau c'est la vie !** Le cycle de l'eau et le rôle important des zones humides autour de nous.
- **Que cache la rivière ?** Sous la forme d'un grand jeu, partons en équipe à la recherche des « oiseaux ».
- **Qui mange quoi ?** Où se situe l'homme ? Ayons l'œil aussi aiguisé que celui d'un rapace et apprenons à faire de l'observation aux jumelles en pleine nature.

- **Qu'est-ce qui distingue un insecte d'un mammifère ?** Trouvons ces petites bêtes et voyons cela de plus près grâce aux binoculaires.
- **Land Art :** Allons à la rencontre des deux grandes familles d'arbres. Apprenons à reconnaître les différentes essences. Laissons courir notre imagination et notre créativité de manière naturelle.
- **Le castor :** Apprenons en plus du bâtisseur infatigable qui améliore la biodiversité de sa région.
- **Partons ensemble à la rencontre du blaireau.**

ET SI NOUS ALLIONS DÉCOUVRIR*

- **Les grottes :** Descendons dans les profondeurs des grottes pour en comprendre la formation et y retrouver les traces de nos ancêtres. Emotions et frissons garantis.
- **Le parc animalier :** Au cœur d'un écrin de nature préservée, visitons le parc animalier avec votre animateur qui répondra à toutes vos questions sur la faune européenne.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Éveiller l'esprit des jeunes générations à l'importance de la nature dans notre vie.
- Aider les enfants à devenir des adultes citoyens, responsables et respectueux de la vie sur notre planète.
- Percevoir les interactions entre les êtres vivants pour pouvoir mieux les apprécier et les protéger.

Lieu(x) Han-sur-Lesse

Animateurs ASBL Galilée

Niveau scolaire Maternelle
Primaire

Temps d'animation
3 jours : 4x3h+1x1h (soirée)
4 jours : 6x3h+1x1h (soirée)
5 jours : 8x3h+1x1h (soirée)

*Prix du Pass « entrées grottes et parc animalier » en supplément.

SCIENCES



ENQUÊTES SCIENTIFIQUES

47

Dans la peau d'un enquêteur scientifique, découvrons ensemble comment la science peut nous permettre d'élucider des énigmes mystérieuses. Identifions la date d'un crime grâce aux insectes, déterminons un coupable grâce à ses empreintes digitales, passons une scène de crime au crible grâce aux ultraviolets et aux loupes binoculaires et voyons jusqu'où la science peut nous emmener...



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Enquête dans une goutte d'eau :** Résoudre une enquête grâce au microscope en observant les êtres vivants microscopiques contenus dans différentes gouttes d'eau.
- **Les insectes dans les enquêtes policières :** Découvrir les techniques de la police pour la datation des corps.
- **Cryptage et codes secrets :** Déchiffrer et jouer avec les techniques de cryptages (morse, roue de césar, ...).
- **Les encres sympathiques :** Réaliser et révéler des messages invisibles grâce à différentes techniques d'encre sympathiques.
- **Observations d'empreintes digitales :** Prélever nos empreintes digitales et apprendre comment les différencier les unes des autres.
- **Observations de microtraces textiles :** Grâce aux loupes binoculaires, analysons des indices textiles retrouvés sur une scène de crime.
- **Explorations des indices invisibles :** l'ultraviolet Découvrir des indices invisibles pour nos yeux grâce aux lampes ultraviolettes.
- **Extraction d'ADN :** Mettre en évidence et observer notre ADN grâce à une réaction chimique.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir l'apport des sciences dans un métier technique.
- Apprendre à utiliser des apprentissages pour résoudre une situation problème.
- Apprendre à utiliser du matériel d'observation (microscope, binoculaire).
- Éveiller, dans un cadre ludique, aux notions de décomposition, ultraviolets, microorganismes, cryptage, empreintes digitales.

Lieu(x) Han-sur-Lesse,
Louvain-la-Neuve.

Animateurs Ose la Science ASBL

Niveau scolaire Primaire (4^{ème} à 6^{ème})

Temps d'animation 3 jours = 7x1h30

LA PHYSIQUE SANS FORCER

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Éveiller la curiosité sur les phénomènes physiques qui nous entourent.
- Initier aux principes de base de la physique en s'amusant.
- Voir le monde à travers l'œil d'un scientifique.
- Découvrir les principales forces que l'on rencontre au quotidien (la gravité, le frottement, l'électricité statique, la pression de l'air...).

Han-sur-Lesse,
Louvain-la-Neuve.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps
d'animation



Partons à la découverte des forces physiques ; pour cela, pas besoin de forcer, juste de s'amuser. Au travers des expériences ludiques nous mettrons en évidence des principes physiques tels que la gravité, les frottements, la poussée d'Archimède ou encore l'électricité statique. Réalisons un bateau, un avion, un parachute, une fusée ou encore un four solaire pour explorer la physique tout en s'amusant.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **L'énergie solaire** : Partons à la découverte des effets physiques du rayonnement solaire sur terre au travers des expériences mêlant panneaux solaires et paraboles.
- **Les forces atmosphériques** : Découvrons l'atmosphère et les effets de la pression de l'air au travers d'expériences comme la fabrication d'un spray ou d'une fusée.
- **La gravité et l'équilibre** : Découvrons le principe de l'équilibre et voyons comment lutter contre la gravité grâce à un parachute maison.
- **Les frottements** : Explorons l'impact des forces de frottement dans notre vie quotidienne et illustrons-les avec le pont De Vinci.



- **L'électrostatique** : Au travers d'expériences ludiques, découvrons les forces électrostatiques qui nous permettront d'expérimenter la lévitation.
- **La poussée d'Archimède** : Voyons ce qui nous fait flotter et fabriquons un modèle simple de bateau.
- **Les forces aérodynamiques en A4** : Quoi de mieux pour comprendre les bases de l'aéronautique que de comprendre la physique se cachant derrière un avion en papier ?!



Écrivons et décodons du langage de programmation. Observons le résultat en transférant notre code à un robot ! Faisons-le évoluer, évitons les obstacles afin d'arriver à un endroit précis ! Découvrons l'IA à travers un atelier interactif et ludique.



DÉCOUVERTE ÉLECTRONIQUE ET ROBOTIQUE

49

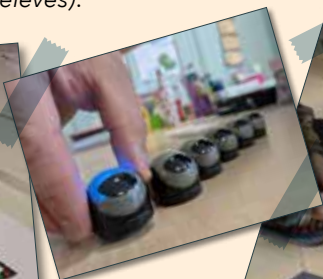
ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Programmons un robot téléguidé :** Grace à une télécommande, gérons les mouvements de notre robot Botley®.
- **Programmons un robot ensemble grâce aux couleurs :** Le code couleur est une approche simple et accessible pour la programmation de robots, découvrons-le.
- **Initiation à la programmation :** Découvrons toutes les possibilités qu'offrent les robots Edison®. (Tablettes à prévoir par le groupe scolaire - une tablette pour 2 élèves).



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre les bases du codage et de la robotique.
- Apprendre les bases de l'électronique, ses composants, la microsoudure.
- Appréhender l'IA de manière critique et ludique.



Lieu(x) Han-sur-Lesse,
Louvain-la-Neuve.

Animateurs Ose la Science ASBL

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation 3 jours = 3x1h30

EXPLORER L'INFINIMENT PETIT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à utiliser une loupe binoculaire et un microscope.
- Observer des objets et organismes du quotidien pour mieux les comprendre.
- Attiser la curiosité sur ce qui est invisible à l'œil nu.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Observation des objets du quotidien** : pour se familiariser avec l'utilisation d'une loupe binoculaire, nous observerons des objets simples du quotidien qui cachent des secrets microscopiques ; les pixels d'une image, la bille d'un stylo, le bout de notre doigt...
- **Rencontre avec les insectes** : Observations en intérieur (ou en extérieur selon la météo et le gîte choisi) des insectes sous une loupe pour découvrir leur beauté cachée qui nous échappe.
- **Observation des plantes à fleurs** : Observation à l'aide d'une loupe binoculaire des différentes parties d'une fleur pour mieux comprendre son fonctionnement.
- **À la découverte de la vie cachée du sol** : Observation de différents sols (jardin, forêt, compost...) et recherche de leurs habitants à l'aide de loupes binoculaires.



Partons à la découverte d'un monde invisible et pourtant si proche de nous : le monde de l'infiniment petit. Grâce à nos loupes, binoculaires et microscopes, nous irons à la rencontre de toutes ces choses trop petites pour nos yeux : des pixels d'impression aux microbes en passant par les minuscules traces de vies cachées dans le sol.

Han-sur-Lesse,
Louvain-la-Neuve.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps
d'animation

- **Enquête de qualité de l'eau** : À l'aide d'une loupe binoculaire et d'une clé d'identification, observer et reconnaître les organismes minuscules d'une rivière afin de déterminer la qualité de son eau.
- **Introduction à la microscopie** : Découvrir et appréhender des échelles de grandeurs plus petites que celles observées jusqu'ici autour d'un jeu.
- **Présentation et utilisation du microscope optique.**
- **La vie dans une goutte d'eau** : Observation des organismes vivants dans une goutte d'eau provenant d'un étang, de la mer ou d'une rivière.



NATURE, SCIENCES ET FAGNES 51

Découvrez la région au pied du Gîte d'Eupen par une balade en forêt ou en ville sur les traces des anciennes industries (laine, ...), par une visite de la fascinante réserve naturelle des Hautes Fagnes, et par une animation scientifique !



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

• Visite guidée dans les Hautes Fagnes (5h)* : Excursion en Fagnes, pique-nique dans la nature ou possibilité d'une balade de 3h + visite du musée (P1 à P4) ou laboratoire (P5 à P6) (d'avril à octobre uniquement).



• 2 modules de 3h au choix parmi :

- **L'eau voyage** (3h) : Rallye sur le thème de l'eau et de l'industrie de la laine dans la ville basse d'Eupen.
- **Découverte d'un cours d'eau** (3h) : Mesures et analyses de la qualité biologique d'un cours d'eau (d'avril à octobre).
- **Le monde des abeilles et des insectes** (3h) : Classification, morphologie, cycles de vie, différences avec leur cousin(e)s, métiers, produits, ennemis et interaction avec les plantes et les hommes.
- **Expérimentations scientifiques en intérieur** (3h) à choisir par thème : Eau / Énergie et magnétisme / La lumière, ses couleurs et illusions d'optique / Météo et climat avec prises de mesures / Un peu de tout / Sciences et Fagnes avec de la sphaigne, l'eau, la tourbe et les roches.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Maximum 2 groupes classes de 25 élèves sous réserve de disponibilités.

*Prix du transport non compris pour la visite des Hautes Fagnes. Attention éventuellement 2 bus pour la balade.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser les jeunes à la nature, à l'environnement, aux ressources naturelles.
- Sensibiliser à la protection et à un comportement respectueux de la nature et de l'environnement.
- Replonger au temps des industries de la laine ou du minerai de fer.
- Diversifier et valoriser l'approche scientifique, la manipulation, l'observation, le travail d'équipe et le respect.
- Donner la possibilité aux jeunes de se mettre dans la peau d'un scientifique.
- Approfondir diverses matières scientifiques comme la météo, l'air, l'eau, la lumière, les couleurs, les énergies ou le magnétisme.



Lieu(x) Eupen

Animateurs

Centre de sensibilisation à l'environnement Haus Ternell

Niveau scolaire

Primaire

Temps d'animation

3 jours = 11h
(2 activités + journée en Fagnes)

LA CHIMIE AMUSANTE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Éveiller la curiosité sur les phénomènes chimiques qui nous entourent.
- Savoir utiliser les appareils de laboratoire mis à disposition.
- Réaliser des expériences en suivant la démarche scientifique.

Han-sur-Lesse,
Louvain-la-Neuve.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps
d'animation



Découvre le monde des réactions chimiques ! Comment fabriquer une lampe à lave ? Quelle est la capacité spéciale du chou rouge ? Arriverons-nous à gonfler un ballon sans souffler, à faire disparaître de l'encre ou à superposer des liquides ? Au travers de quelques expériences incroyables, nous aborderons les notions de base de la chimie, des acides, des bases et des densités !

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Les couleurs du pH :** Dans cet atelier, nous utilisons le jus de chou rouge comme un indicateur d'acidité. Dans un second temps, nous employons des acides et leurs opposés (des bases) pour écrire des messages secrets.
- **Ooblek - liquide ou solide ?** Dans cet atelier, nous explorons les propriétés des solides, liquides et gaz à travers plusieurs expériences. Nous découvrons alors qu'il existe aussi certains mélanges, comme l'ooblek, qui sont à la limite entre liquide et solide.
- **Mélanges et réactions :** Avec une poignée de produits, nous pouvons observer plusieurs réactions, notamment en fabriquant une lampe à lave, un préparant un cocktail de liquide ou en gonflant un ballon.
- **Bulles géantes :** Nous

partons à la découverte de ce qu'est une bulle et testons ce qui permet d'en créer d'aussi grandes que possibles.



- **Fabrication d'une bombe de bain :** La chimie utile, ici en utilisant des réactions simples afin de préparer une bombe de bain tout en se familiarisant avec les outils de mesure et en suivant un protocole précis.

- **La séparation des couleurs :** Nous testons des techniques de chromatographie pour révéler les couleurs de bases utilisées par les fabricants de feutres.

- **Manipuler des gaz :** Nous créons un mini extincteur au CO_2 , écoutons l'hydrogène aboyer, et abordons les phénomènes de pression par création de gaz.



LE MONDE DES INSECTES

53

Dans l'air, l'eau ou la terre, les insectes sont partout ! Entre la Famenne et l'Ardenne, un milieu riche en insectes, venez découvrir ces petites bêtes importantes pour l'écosystème. Profitez également de belles balades à travers les bois, les pelouses calcaires et les rivières.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Introduction générale aux insectes** : Reconnaissance des 8 ordres principaux et utilisation du matériel d'entomologie.
- **Les papillons diurnes** : Reconnaissance et compréhension des causes de leur disparition.
- **Les insectes décomposeurs** : Balade dans les bois à la découverte des insectes.
- **Les insectes pollinisateurs** : Étude, découverte et mise en pratique autour du gîte.
- **Un jardin accueillant pour les insectes** : Apprentissage de trucs et astuces.
- **Les insectes aquatiques** : Étude de ces insectes qui attestent de la qualité de l'eau.
- **Les odonates (libellules et demoiselles)** : Découverte et étude de leur habitat.
- **La fourmi** : Son dévouement au travail et son organisation sociale vont vous fasciner.
- Atelier pour rendre un **jardin accueillant** pour les insectes.
- **Insect'Challenge**.
- Fabrication d'un **nichoir à insectes** (avec supplément).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

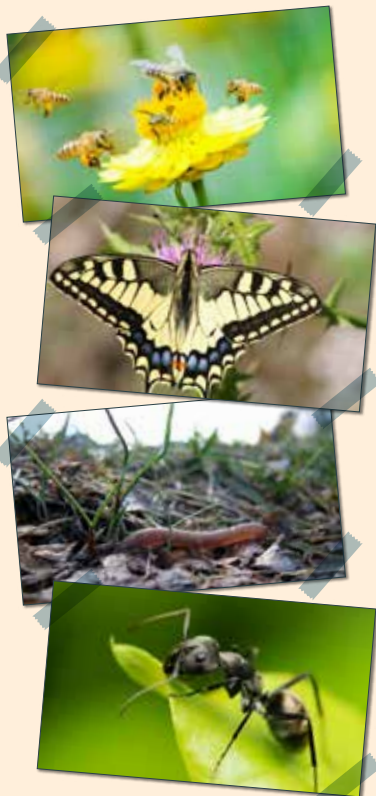
- Découvrir les insectes qui nous entourent.
- Créer des outils et des pistes de réflexion pour protéger les insectes et les attirer dans un jardin.
- Sensibiliser aux rôles essentiels des insectes pour l'équilibre de l'écosystème.

Lieu(x) Han-sur-Lesse, Wanne, Villers-St-Gertrude

Animateurs Bureau des guides

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation
3 jours = 4x3h
4 jours = 6x3h
5 jours = 8x3h



DESTINATION BRUXELLES



Un voyage inoubliable vous attend ! Venez découvrir la Belgique, sa culture et son patrimoine ! Faites un détour à la découverte de son histoire. Explorez l'univers au Planétarium, découvrez l'architecture futuriste de l'Atomium, et parcourez toute l'Europe en miniature.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir et apprécier la culture et le patrimoine belge.
- Encourager la compréhension de la science, de l'astronomie, de la géologie et de la biologie par le biais d'expositions interactives et d'expériences pratiques.

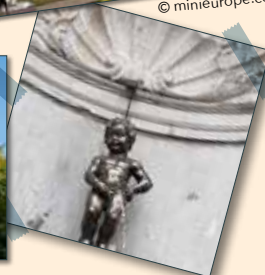
ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite de la Grand-Place** et du célèbre **Manneken-Pis**.
- **Musée des Sciences naturelles.** Venez explorer la diversité de la vie sur Terre. Dinosaures, fossiles, biodiversité - une aventure éducative pour tous.
- **Musée du chocolat.** Découvrez l'histoire et l'art de la fabrication du chocolat belge dans un cadre gourmand.
- **Planétarium.** Un voyage céleste ! Explorez les mystères de l'univers, admirez les étoiles et les planètes, et plongez dans l'astronomie.
- **L'Atomium.** Découvrez cet édifice unique et son histoire intrigante, symbole futuriste, qui vous transportera dans le monde de la science et du design.
- **Mini Europe.** Explorez des répliques miniatures des principales attractions européennes, un voyage multiculturel sans quitter la ville.

La réservation des activités est à effectuer par vos soins.



© minieurope.com



Bruxelles Lieu(x)

En fonction des activités choisies

Animateurs

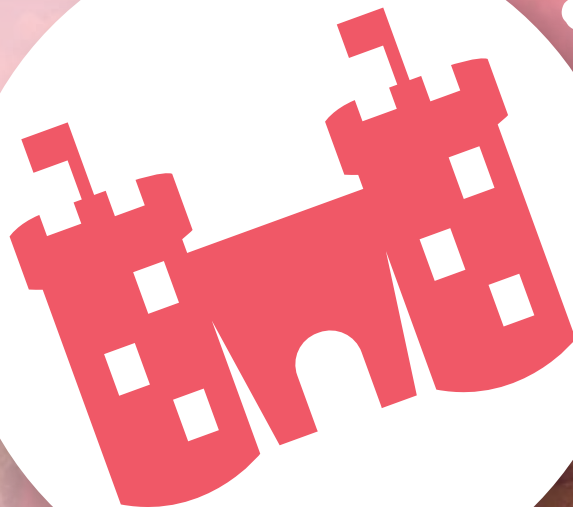
Primaire

Niveau scolaire

3 jours
4 jours
5 jours

Temps d'animation

HISTOIRE



MALAGNE, L'EXPÉRIENCE GALLO-ROMAINE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la civilisation gallo-romaine à travers des activités concrètes et pédagogiques.
- Sensibiliser les élèves au patrimoine historique et au travail des archéologues.
- Développer l'observation, la curiosité et l'esprit critique.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Malagne en graine - 1^{ère} et 2^{ème} maternelle** : Partez vous promener dans la ferme de Marius ! Devenez un petit Gallo-romain et utilisez vos 5 sens pour découvrir les jardins et les animaux de la ferme. Vous construirez une relation privilégiée avec ces derniers en les rencontrant dans leurs enclos !
- **Malagne en herbe - De la 3^{ème} Maternelle à la 2^{ème} primaire** : Découvrez grâce à vos 5 sens les vestiges d'une villa gallo-romaine, les jardins et les animaux de races anciennes. Les enfants auront l'occasion de se mettre dans la peau d'un Gallo-romain en revêtant les costumes de nos ancêtres.
- **Archéo-Découverte - De la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire** : Entrez dans le monde des Gallo-Romains ! Les élèves découvriront l'histoire de la villa gallo-romaine en participant à une visite guidée des vestiges



Malagne, l'Archéoparc de Rochefort propose une immersion dans le quotidien d'une villa gallo-romaine. À travers des ateliers participatifs et la visite des découvertes archéologiques, les élèves explorent les savoir-faire et le mode de vie des Gallo-romains.



et des reconstitutions. Ils seront initiés aux métiers de l'archéologie de façon ludique grâce à l'atelier archéo.

Ajoutez des ateliers au choix pour une expérience encore plus vivante (suivant l'âge des enfants) : pain gallo-romain, tir à l'arc, forge, mosaïque, allumage du feu, approche des animaux, cuisine romaine, torchis, colombin, jeux gallo-romains, feutre, vannerie, corderie, bijoux, parfums antiques...

LE PETIT +

Supports pédagogiques disponibles.

Han-sur-Lesse **Lieu(x)**

Malagne, l'Archéoparc de Rochefort

Animateurs

Maternelle
Primaire **Niveau scolaire**

De 3h à 6h/ jour ou
2 journées (12h)*

*pas pour les maternelles

Temps d'animation

Venez découvrir avec vos élèves le patrimoine naturel et historique de cette région de la province de Namur de façon ludique et vivante. Un retour en arrière où chacun pourra mieux comprendre le passé.



RETOUR VERS LE PASSÉ

57

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Journée à l'espace Arthur Masson** à Treignes.
- **Parcours spectacle** « Trignolles ».
- **2 modules au choix** parmi un large panel proposé par l'Espace Masson.
- **L'école d'autrefois** : Vivez 1h de cours comme en 1932 avec décors d'époque, martinet et bonnet d'âne ! Utilisez le matériel de l'époque, l'ardoise, la touche, la plume.
- **Visite ludique du site Mémorial** de Brûly avec carnet pédagogique.
- **Jeu de piste**.
- **Découverte biodiversité** + histoire du village de Brûly-de-Pesche, ses origines, métiers d'antan...).



* Dans le gîte de Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la vie au 20ème siècle de façon concrète et dynamique.
- Découvrir la nature et les paysages.
- Travailler le devoir de mémoire.

Lieu(x) Brûly-de-Pesche*

Animateurs Espace Arthur Masson,
Site Mémorial de Brûly

Niveau scolaire 5^{ème}-6^{ème} Primaire

Temps d'animation 1 journée à l'Espace Arthur Masson et 1 journée ½ d'animation avec l'équipe du Mémorial.

SUR LES TRACES DE NOS ANCÊTRES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Favoriser la découverte active de la Préhistoire et de l'Antiquité par des expériences concrètes, ludiques et pluridisciplinaires.
- Approfondir la compréhension des sociétés anciennes par la pratique d'activités artisanales et l'exploration guidée de vestiges historiques.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

Dès 3 ans :

- Conte : Le chat qui s'en va tout seul.
- Ateliers :
 - Modelage préhistorique
 - Peinture préhistorique
 - Musique préhistorique
 - Peinture égyptienne
- Animations :
 - Le feu avant les allumettes
 - Découverte des matériaux préhistoriques
 - Jeux + livres (temps de lecture) + Mo-saïque gallo-romaine sur place

Dès 6 ans :

- Ateliers :
 - Tissage
 - Bracelet en cuir
- Animation :
 - Tir préhistorique

Dès 8 ans :

- Ateliers :
 - Gravure préhistorique
 - Initiation aux hiéroglyphes
 - Lire et écrire à Uruk
 - Vannerie cousue
- Animations :
 - Être écolier à Rome

Dès 10 ans :

- Ateliers :
 - Tabletterie gallo-romaine
 - Fibule gallo-romaine

* Dans les gîtes de Brûly-de-Pesche et Hastière : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.



Brûly-de-Pesche*
et Hastière*

Lieu(x)

Musée du Malgré-Tout
Cedarc Asbl

Animateurs

Maternelle
Primaire

Niveau
scolaire

Mat : 3 jours = 10h
Prim : 3 jours = 12h

Temps
d'animation



Grâce à une trentaine d'activités, petits et grands pourront remonter le temps au musée du Malgré-Tout. Une véritable immersion au cœur de la Préhistoire et de l'Antiquité !

Dès 12 ans :

- Animations :
 - Reconstitution de poterie
 - Être nouveau-né à Rome
 - Emmaillotement antique



INFOS COMPLÈMENTAIRES :

Possibilité de découvrir et de réaliser des activités au musée du Malgré Tout (transport en supplément) :

Pour les 1^{re}- 2^e primaires : Amulettes égyptiennes, 4 rencontres (avec un préhistorien, un égyptologue, un numismate et un archéologue) et 6 visites guidées sur place (parc de la Préhistoire- expo permanente préhistoire - expo permanente antiquité - expo permanente combo Préhistoire et Antiquité- galerie de l'évolution - expo temporaire et villa de Treignes).

Pour les 3^e - 4^e - 5^e - 6^e primaires : Amulettes égyptiennes, aux origines des pharaons, 4 rencontres (avec un préhistorien, un égyptologue, un numismate et un archéologue) et 6 visites guidées sur place (parc de la Préhistoire- expo permanente préhistoire - expo permanente antiquité - expo permanente combo Préhistoire et Antiquité- galerie de l'évolution - expo temporaire et villa de Treignes).

Des animations en lien avec les expositions temporaires sont parfois proposées. Pour plus d'informations, contacter le musée.



SUR LES TRACES DE MANNEKEN PIS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la ville de Bruxelles de manière ludique.
- Familiariser les élèves avec l'histoire au travers de visites de musées, approfondir ses connaissances sur des événements, des époques, des personnages historiques et des faits marquants.
- Sensibiliser à la préservation du patrimoine.
- Éveiller la curiosité et l'intérêt pour l'histoire : favoriser la passion pour l'histoire en rendant l'apprentissage plus interactif et engageant.
- Comprendre comment les événements historiques ont façonné le monde actuel et comment l'histoire peut guider les décisions futures.

Bruxelles Lieu(x)

En fonction des activités choisies

Animateurs

Primaire

Niveau scolaire

3 jours
4 jours
5 jours

Temps d'animation



© Jasmine Van Hevel - LR



© visitbrussels - Mann Drieghe

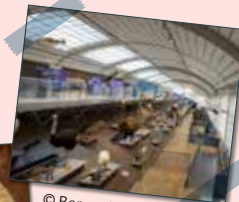


Explorez l'âme historique de Bruxelles lors d'un séjour inoubliable ! Plongez dans l'architecture médiévale, les musées fascinants et vivez l'histoire à chaque coin de rue.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite guidée** de la ville.
- Visite du musée de la ville de Bruxelles et de l'histoire de Manneken-Pis.
- **Visite du Palais du Coudenberg.** Une fascinante promenade dans les souterrains de la Place Royale, à la découverte des vestiges de cet illustre palais, injustement oublié par l'histoire.
- **Musée royal de l'armée et de l'histoire militaire.** Visites guidées et ateliers possibles.
- **Musée d'Art et d'Histoire.** Explorez l'art et l'histoire à travers les âges : des momies égyptiennes aux tapisseries médiévales, en passant par les Bouddhas asiatiques et l'Art Nouveau.
- **Train World.** Découvrez l'histoire du plus ancien réseau ferroviaire d'Europe.

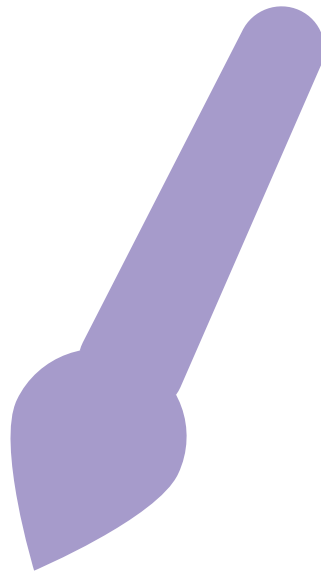
La réservation des activités est à effectuer par vos soins.



© Bernard J. Noël



ARTS



VOYAGE MUSICAL AUTOUR DU MONDE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Éveiller sa curiosité pour les langues étrangères à travers le chant et les jeux vocaux.
- Développer le sens du rythme à travers la percussion corporelle et instrumentale, en s'inspirant de pratiques issues de différentes cultures musicales.
- Élargir ses horizons musicaux en découvrant des sonorités, des mélodies et des instruments venus d'ailleurs.
- S'initier à la pratique instrumentale collective grâce à un système de partitions codées accessible à tous.
- Renforcer la cohésion du groupe classe à travers un moment convivial de chant, de danse et de pratique instrumentale.



Et si on faisait le tour du monde sans quitter la Belgique ? Rythmes corporels, chants en langues étrangères, danses traditionnelles et instruments venus d'ailleurs : embarquez vos élèves pour une aventure musicale qui les fera voyager d'une culture à l'autre de manière ludique et active !



ouverte sur une autre culture et ses richesses.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Bodypercus autour du monde :** Une initiation au rythme à travers différentes cultures musicales qui utilisent le corps comme un instrument de percussion. Vous serez invités à relever des défis rythmiques et à créer un orchestre de percussion corporelle !
- **Petites voix d'ailleurs :** Découvrons, à travers le chant et les jeux musicaux, des sonorités étrangères, des mots inconnus, des rythmes et des mélodies venus d'ailleurs ! Car toute langue rencontrée est une porte

- **Chant et danse :** Explorons chants et danses issus de la tradition orale pour partager un moment de convivialité rythmé, créer et consolider les liens dans le groupe classe.
- **Pratique instrumentale et partitions codées :** À chaque note sa couleur, à chaque couleur son instrument. Soyez prêts à former un véritable orchestre pour interpréter un morceau de A à Z et découvrir par la même occasion une autre culture.
- **Découvertes instrumentales :** Découverte et essai d'instruments issus de diverses cultures

* Dans le gîte de Hastière, Bastogne et Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

Han-sur-Lesse, Hastière*,
LLN, Bastogne*, Bruly*,
Villers-sainte-Gertrude

Lieu(x)

Les jeunes musiques
de Namur

Animateurs

Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h = 12h
4 jours = 6x3h = 18h
5 jours = 8x3h = 24h

Temps
d'animation

VOYAGE MUSICAL AUTOUR DU MONDE 63

Sacha le doudou est parti en voyage ! Découvrons en musique les 4 coins du monde grâce aux cartes postales qu'il nous a envoyées !



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Chant dans différentes langues** : comptines et berceuses traditionnelles, pour s'amuser avec des sonorités nouvelles.
- **Pratique instrumentale et partitions codées** : manipulation d'instruments (Petites percussions, boomwhackers, cloches...) et utilisation de partitions visuelles adaptées aux jeunes enfants.
- **Mouvement et danse** : danses traditionnelles d'ici et d'ailleurs et chansons à gestes, pour vivre la musique avec tout le corps.
- **Percussion corporelle** : utilisons les mains et le corps comme instruments, pour explorer le rythme de façon ludique.
- **Découvertes instrumentales** : présentation d'instruments issus de diverses cultures, leur histoire et leur usage.



* Dans le gîte de Hastière, Bastogne et Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'ouvrir aux langues : éveiller l'oreille aux sonorités d'autres langues à travers le chant.
- Découvrir le monde en musique : initier les enfants aux modes de production sonore et aux instruments à travers différentes cultures musicales.
- Développer le sens rythmique et la motricité par la percussion corporelle, les jeux de mains et la danse.
- Construire des repères géographiques et culturels concrets grâce à un fil narratif vivant.
- Développer l'écoute active et la curiosité sensorielle grâce à la diversité des timbres et instruments.

Lieu(x) Han-sur-Lesse, Hastière*, LLN, Bastogne*, Bruly*, Villers-sainte-Geztrude

Animateurs Les jeunes musicales de Namur

Niveau scolaire Maternelle

Temps d'animation
3 jours = $4 \times 2h30 = 10h$
4 jours = $6 \times 2h30 = 15h$
5 jours = $8 \times 2h30 = 20h$

VIVEZ L'IMAGINARIUM !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer sa confiance et sa créativité en expérimentant librement, en valorisant l'erreur comme levier d'apprentissage.
- Développer la capacité à collaborer dans un projet collectif en valorisant la contribution individuelle de chacun-e, selon son rythme et ses compétences.
- S'impliquer dans une démarche artistique aboutissant à une production (exposition, spectacle...).

Wanne, Han-sur-Lesse, Eupen,
Louvain-La-Neuve, Ovifat,
Brûly-de-Pesche*, Hastière*,
Villers Sainte Gertrude

Lieu(x)

Amadeo
Collectif ASBL

Animateurs

Maternelle
Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h = 12h
4 jours = 6x3h = 18h
5 jours = 8x3h = 24h

Temps
d'animation



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

Expérience et découverte, jeu et cohésion de groupe, création collective sont les maîtres mots de l'ensemble des activités. Les ateliers combinent souvent trois ingrédients : un.e intervenant.e artistique, un Imaginarium et un thème.

En se basant sur cette combinaison, voici des exemples d'activités :

• Pour Maternelle / Thème "Animalité" avec l'Atelier Amadeo :

L'Atelier Amadeo est un Imaginarium formant un univers auditif idyllique avec des instruments de musique fabuleux conçus et fabriqués dans notre atelier bois.

En se servant de celui-ci notre intervenant.e artistique ouvrira aux enfants les portes d'un monde animal qui sera source d'inspiration pour toutes sortes d'activités artistiques allant du land art à la danse, lors d'un voyage créatif qui leur permettra de découvrir leur identité animale.

• Pour Primaire / Thème "Identités" avec Mumobox :

Au moyen de mystérieuses boîtes, les enfants partent à la recherche de leur propre imagination. L'histoire commence avec la boîte à idées. Elle fournit le lieu, les personnages,





Faites de l'imagination votre base ! Donnez vie à vos idées ensemble. Mélangez-les, jouez avec elles, façonnez-les pour créer quelque chose de nouveau. Donnez naissance à des histoires communes et à des créations artistiques où la danse, le théâtre, les arts plastiques et la musique se mêlent harmonieusement. Quel que soit le résultat final, voici un projet pleinement porté par les enfants et les jeunes eux-mêmes.

l'événement et les actions qui permettent d'amorcer une histoire. On ouvre à chaque fois une nouvelle boîte pour y ajouter des éléments.

En combinant cet Imaginarium avec la thématique de l'identité, l'intervenant.e artistique emmènera les enfants à la découverte de différentes cultures à travers des chants et des danses traditionnels. Ils créeront ainsi leur propre culture artistique, leur propre tribu.



INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Nos Imaginarium sont des sculptures en lutherie sauvage uniques créées dans notre atelier bois. Ceux-ci servent d'amplificateur à l'activité proposée.



** Dans le gîte de Hastière et Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.*

STYLÉ, LE SON ! DÉCOUVERTE DES STYLES MUSICAUX

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Explorer la diversité des styles musicaux et leurs caractéristiques rythmiques et sonores.
- Développer le sens du rythme à travers la percussion, sur des supports variés et des musiques de tous styles.
- Découvrir des instruments typiques de différents styles musicaux et s'initier à leur manipulation.
- S'initier à la pratique instrumentale collective grâce à un système de partitions codées accessible à tous.
- Développer son écoute active et sa coordination par la percussion corporelle.



Embarquez dans une exploration sonore où chaque style musical (rock, jazz, classique, latino...) devient un terrain de jeu : on frappe, on chante, on bouge, on forme un orchestre de toutes les couleurs. Une immersion ludique et collective dans la richesse des musiques qui nous entourent.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Enquête musicale autour de la musique classique** : Mister Mystère a besoin de vous pour mener l'enquête ! Afin de récolter des indices, il faudra résoudre des énigmes musicales. Une façon originale de découvrir la musique classique !
- **Percu Party !** Sur une chaise ou sur une table, avec ses deux mains, munis de baguettes, ou autres petites percussions, voici un atelier explosif pour exploiter les rythmes et les sons sur des musiques de tous styles !
- **Découvertes instrumentales** : découverte et essai d'instruments typiques de divers styles musicaux

- **Partitions codées** : A chaque note sa couleur, à chaque couleur son instrument. Soyez prêts à former un véritable orchestre pour interpréter un morceau de A à Z.

- **Percussions corporelles** : utilisons les mains et le corps comme instruments, pour explorer le rythme de façon ludique

- **Et bien sûr** : du chant, du mouvement et de la créativité !



* Dans le gîte de Hastière, Bastogne et Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

Han-sur-Lesse, Hastière*,
LLN, Bastogne*, Brûly*,
Villers-sainte-Gertrude

Lieu(x)

Les Jeunesses musicales
de Namur

Animateurs

Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h = 12h
4 jours = 6x3h = 18h
5 jours = 8x3h = 24h

Temps
d'animation

Envie d'initier vos élèves aux arts de la rue et leur permettre de s'exprimer au travers d'activités rythmées et variées ? Ce programme est fait pour vous !



FEU AU CHAPITEAU

67



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Jonglerie** : Fabrication de balles de jonglage, foulards, diabolos, assiettes, kiwidos, bâtons de diable.
- **Magie** : Tours de magie à fabriquer soi-même et à ramener à la maison.
- **Équilibre** : Pédalgo et tonneau à marcher.
- **Fakirisme** : Cracher du feu, planche à clous, marcher sur du verre, ...
- **Bulles de savon** : Expérimentation de bulles de grandeurs différentes, bulles à toucher et à jongler.
- **Sculptures de ballons** : Apprendre à faire des animaux en ballon.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre et expérimenter diverses techniques liées aux arts de la rue.
- Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacement.
- Maintenir son équilibre, gérer les déséquilibres.
- Exprimer des émotions à l'aide de son corps.

Lieu(x) Eupen, Han-sur-Lesse,
Ovifat, Villers-St-
Gertrude et Wanne

Animateurs Théâtre Folies ASBL

Niveau scolaire Maternelle
Primaire

Temps d'animation
3 jours = 10h
4 jours = 12h
5 jours = 15h

À L'IMPROVISTE



De façon ludique, participez à des ateliers d'impro et découvrez vos talents cachés !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Travailler l'écoute de soi et du groupe.
- Apprendre à s'exprimer dans un groupe, prendre sa place.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- Ateliers de **cohésion de groupe** et d'ap-proche corporelle.
- Construction d'**histoires collectives**.
- Création de **scènes d'impro**.
- Atelier de **création de personnages** (posture, voix).
- Atelier de **gestion de l'espace** et la création de lieu.

Eupen, Han-sur-Lesse, L.L.N.,
Ovifat, Villers-Ste-Gertrude,
Wanne et Hastière*.

Lieu(x)

La FBIA **Animateurs**

5^{ème}-6^{ème} Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h
4 jours = 6x3h
5 jours = 8x3h

Temps
d'animation



LE PETIT + :

Dossier pédagogique à destination des élèves.

* Dans le gîte de Hastière : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place).
Les repas sont fournis par un service traiteur.



Un chouette cours de sculpture pour enfants encadré par une sculptrice professionnelle. Les enfants viennent d'abord avec leurs idées et leurs inspirations. Différentes techniques seront enseignées à travers leurs propres envies. Les idées de créations en céramique, pâte à bois, fer et objets recyclés sont inépuisables. Il est possible de créer des récipients, des bijoux, des statuettes, sculptures, appliques murales...

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- Découverte des **différents types de techniques** de la sculpture.
- Définition de différentes techniques.
- **Mise en pratique** de l'incision, l'incrustation et du polissage.
- **Préparation et utilisation** des différentes techniques.
- Techniques de **recouvrement d'une surface**: encres, acrylique, pigments, oxydes...
- **Collage de photos**.
- **Peinture**.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Apporter un tablier ou vieux vêtements.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser le jeune public à l'art.
- Rentrer en contact directement avec des œuvres.
- Éprouver la perception du regard et du toucher.
- Créer des œuvres.

Lieu(x) Eupen, Ovifat, Wanne, Villers-Ste-Gertrude.

Animateurs Theatro Folies

Niveau scolaire 5^{ème}-6^{ème} Primaire

Temps d'animation 4 jours = 12h
5 jours = 15h

RANDONNÉES ET LÉGENDES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Exprimer sa sensibilité et développer son imaginaire en réagissant à une œuvre ou une situation artistique.
- Donner le goût des livres et du récit.
- Développer la confiance en soi à travers la prise de parole.
- Préparer une activité physique dans un environnement naturel : planifier une randonnée.

Wanne, Villers-Ste-
Gertrude, Han-sur-Lesse

Lieu(x)

Maroussia Dussart
et la Cie Mime d'Argile

Animateurs

Maternelle
Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3 heures
4 jours = 6x3 heures
5 jours = 8x3 heures

Temps
d'animation



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Dès la maternelle jusqu'en 4^e primaire :**
 - Aller **marcher ensemble** et raconter les histoires des lieux que l'on découvre.
 - **Spectacles de marionnettes en nature**, chansons avec l'accordéon.
 - **Rencontre** avec les personnages des légendes, présentation des différentes marionnettes.
 - **Jeux, improvisations, écoute et partage.**
- **5e - 6e primaire :**
 - **Spectacles de marionnettes en nature :** Découvertes d'histoires anciennes qui nous font voyager dans le temps et réfléchir à la société. Sciences et magie fontelles bon ménage ? Connaissez-vous des légendes ?
 - **Randonnées :** La nature est un repère essentiel pour nos sociétés. Soyons nous-même et pour commencer, dé-

Rencontre en nature, avec une compagnie de théâtre-tout-terrain ! La Cie Mime d'argile vous fera marcher ! Au programme, écoute d'histoires, celles des lieux où vous serez transportés, celles du vieux massif Ardennais.

couvrons le plaisir et la simplicité d'aller marcher entre amis. Bien organisés et bien équipés pour devenir autonome et entrer dans le paysage !

- **Prise de parole :** Suivre une intuition. Comment être créatif, afin de capter l'attention ? Ecrire, chanter, mimer, dessiner... ? Qui sont ces personnages qui traversent les époques ? Pourquoi choisir de raconter telle ou telle histoire ? Partage et échange de point de vue.

INFOS COMPLÈMENTAIRES :

Possibilité de commander l'activité 'HISTOIRE DE LA TERRE' (1h) : Suivez le guide, Noûve une marionnette femme de la préhistoire, et profitez d'un spectacle didactique et amusant qui raconte l'aventure physique, chimique et biologique de notre planète. (Version adaptée à l'âge des participants et possibilité en soirée).



BULLE D'ART À BRUXELLES

71

Laissez l'art vous guider dans la capitale belge. Venez explorer les galeries, le Street art, les musées et plongez dans un monde créatif où chaque rue raconte une histoire.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Bruxelles en bande dessinée.** Visite guidée de la ville à la découverte des fresques murales où se retrouvent les héros de nos BD.
- **Centre belge de la bande dessinée.** Découvrez l'histoire et la créativité des BD belges, un incontournable culturel.
- **Musée des instruments de musique.** Explorez des siècles de musique à travers des instruments magnifiques.
- **Musée des Beaux-Arts et le Musée Magritte.** Découvrez l'expression artistique à travers les âges et plongez dans l'univers surréaliste de Magritte.

La réservation des activités est à effectuer par vos soins.



© J.Pierrard

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la ville de Bruxelles de manière ludique.
- Sensibiliser à la richesse architecturale de Bruxelles.
- Acquérir des connaissances sur les mouvements artistiques, les artistes et les périodes historiques représentés dans les collections des musées.

Lieu(x) Bruxelles

Animateurs En fonction des activités choisies

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation 3 jours
4 jours
5 jours



MÉDIA



ÉCRANS + ÉMOTIONS

73

Quelle émotion ressens-tu quand tu regardes une scène effrayante à la télévision ? Joie, peur, surprise ? Et quand tu perds à un jeu vidéo ? Colère, tristesse, dégoût ? Cet atelier invite les enfants à identifier les émotions ressenties par leurs personnages préférés mais aussi à exprimer les émotions qu'ils ressentent devant un contenu ou dans une situation médiatique.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Identification et découverte de ses émotions** représentées et ressenties
- **Invention d'une histoire**
- **Mise en scène en images**
- Enregistrement d'une **voix off** et initiation à la **prise de son**
- **Création de bruitages** et exercices de sonorisation
- **Ajout de musiques** à des images existantes



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser les enfants aux médias, et particulièrement aux contenus narratifs.
- Faciliter la distanciation par la prise de conscience du fonctionnement d'un récit et des émotions ressenties face à celui-ci.
- Développer la confiance en soi, les capacités d'expression et la créativité.

Lieu(x) Louvain-La-Neuve,
Bruxelles

Animateurs Action Médias Jeunes
ASBL

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation De 6 à 12h d'activités

CRÉATIONS SONORES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Discerner les différentes couches sonores d'un média et comprendre leurs différentes fonctions dans une œuvre créative.
- Maîtriser les potentialités narratives du média sonore.
- Savoir utiliser le matériel technique et le mettre au service d'une intention et d'un objectif.

Louvain-La-Neuve,
Bruxelles

Lieu(x)

Action Médias Jeunes
ASBL

Animateurs

Primaire

Niveau
scolaire

De 6 à 12h d'activités

Temps
d'animation



Quel que soit la thématique ou le sujet que les jeunes veulent aborder, le son est le média idéal pour s'exprimer de manière plus personnelle et tout aussi créative. A l'aide d'un enregistreur, d'un casque, d'un micro et de leurs oreilles bien affûtées, les jeunes partent à la pêche aux sons, en recréant un univers à leur image.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Balade sonore et collecte de sons**
- Enregistrement d'une **voix off** et initiation à la **prise de son**
- **Création de bruitsages et exercices de sonorisation**
- **Ajout de musiques** à des images existantes
- **Réflexion sur la diffusion médiatique**



Une immersion dans l'univers magique du cinéma. Devant ou derrière la caméra, il y a une place pour chaque jeune dans nos ateliers de création audiovisuelle. Du scénario au montage en passant par le tournage, le son, les décors, les costumes, la musique... les jeunes pourront réaliser la première scène du prochain blockbuster !



COMME AU CINÉMA

75

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Suédage** : tourner un film culte en une minute et en une seule prise avec les moyens du bord et s'initier au montage.
- **Reshoot** : on a retrouvé le son, mais pas l'image. Place à la créativité pour imaginer et filmer les images manquantes d'une bande-son mystérieuse. Rassemblez vos idées. Prêts-es ? Partez !
- **Remake** : on prend une scène culte de cinéma et on la reproduit, plan par plan. Réflexion, storyboard, et clap ! ACTION !
- **On switch** : et si on partageait le cinéma ? D'abord, chaque équipe crée une bande son. Bruitage, ambiance, musique. Et puis, on la donne à une autre équipe qui va imaginer les images qui vont avec. Pendant ce temps-là, on fait pareil avec leur bande son. On échange, on partage, on switche.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Initier aux langages audiovisuels et plus spécifiquement aux codes et à la grammaire du cinéma.
- Apprendre les bases de montage : comment manipuler sons et images pour apprendre à déconstruire un message médiatique ?
- Placer les jeunes en position de créateur-trice et stimuler leur créativité.

Lieu(x) Louvain-La-Neuve,
Bruxelles

Animateurs Action Médias Jeunes
ASBL

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation De 6 à 12h d'activités

QUATRE HEURE : LE MINI JT DES ENFANTS



Ce n'est pas le 13h, ni le 19h30 : c'est le Quatre Heure ! Conférence de rédaction, choix des sujets, préparation, tournage, montage et diffusion d'un petit JT citoyen !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer des compétences transversales en éducation aux médias.
- Aborder le traitement journalistique de l'information.
- Comprendre le fonctionnement et le rôle des médias d'information.
- Expérimenter des outils audiovisuels, développer des compétences techniques.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Conférence de rédaction et préparation des sujets** : choix des sujets et répartition en sous-groupes en vue de réaliser des storyboards.
- **Tournage** : selon les storyboards établis, réalisation des reportages en sous-groupes.
- **Montage et enregistrement de voix off** : sur un logiciel de montage intuitif, montage des reportages et enregistrement d'une voix-off.
- **Diffusion** : création d'un mini plateau JT et présentation de chaque reportage diffusé au reste du groupe.

Louvain-la-Neuve, Eupen, Ovipaf, Wanne **Lieu(x)**

Citizen Motion **Animateurs**

Primaire **Niveau scolaire**

3 jours = 10h
4 jours = 12h **Temps d'animation**



SPORT



CAP ORIENTATION



Venez découvrir les secrets de l'orientation !
À travers des jeux et des ateliers, apprenez à vous orienter.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Se repérer à l'aide d'une carte et s'orienter dans différentes situations.
- Coopérer et écouter l'autre.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Découverte de la carte et du maniment de celle-ci :** Pour apprendre à tenir et orienter une carte dans le bon sens.
- **Initiation au maniment de la boussole et de l'échelle d'une carte :** Découverte du maniment de la boussole d'abord en intérieur pour la théorie et puis très vite à l'extérieur pour la pratique. Grâce à des exercices et des jeux simples, les élèves apprendront à l'utiliser seul ou par deux.
- **Jeux d'orientation dans le parc :** Afin d'améliorer la lecture de la carte, plusieurs propositions aux élèves (en papillon, en circuit avec des fausses balises, au score, ...).
- **Ateliers :** 10 ateliers sont proposés dans le parc et par équipes de 2 ou de 3, les enfants doivent passer de l'un à l'autre pour les réaliser.



courses d'orientation seront

proposés dans le parc et par équipes de 2 ou de 3, les



Villers-Ste-Gertrude **Lieu(x)**

Dimension Sport ASBL **Animateurs**

À partir de la 3^{ème} Maternelle **Niveau scolaire**

3 jours = 4x2h30
4 jours = 5x2h30
5 jours = 6x2h30

Temps d'animation

Venez découvrir des sports funs, accessibles à tous et qui reposent sur des valeurs de coopération et de respect de l'autre.



CAP SPORT ET DÉCOUVERTE 79

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Ultimate Frisbee** : Sport collectif opposant 2 équipes qui a pour objectif de réceptionner le frisbee dans la zone de but adverse.
- **Kin ball** : Sport opposant 3 équipes basé sur la coopération et le fair-play.
- **Bumball** : Le but est de réceptionner le ballon en velcro sur la poitrine.
- **Indiaka** : Socle en mousse surmonté de plumes qui doit être envoyé grâce à la paume de la main dans le camp adverse.
- **Ball Bouncer** : Sport collectif opposant 2 équipes qui a pour objectif d'envoyer la balle dans le but adverse à l'aide du « cotton-tige » géant.
- **Kinect 4** : Puzzle géant qu'il va falloir reconstituer.
- **Flag Football** : Sport ressemblant au rugby mais pour arrêter le joueur, il faut arracher son « Flag ».
- **Kendo** : Sorte de bâton recouvert de mousse avec lequel, il faut « toucher » l'adversaire.
- **Cardiogoal** : Sport collectif intense et sans

temps morts, mais très ludique permettant de travailler l'endurance.

- **Omnikin Six** : 6 ballons de couleurs différentes correspondant à autant d'équipes. Multiples jeux possibles axés sur la coopération.
- **Multibrain** : Jeux de cartes permettant de réaliser une multitude de jeux.
- **Cesta** : L'objectif est d'envoyer la balle dans le but adverse à l'aide d'une crosse (main en plastique).
- **Skillastick Basket** : Jeu de l'oie géant sur le thème du basket.
- **Kid's Athletics** : Athlétisme à la portée de tous.
- **Mégascoot** : Jeux et exercices sur des planches à roulettes géantes.
- **X-Plore** : Jeux d'orientation spatiale.
- **Escalade** (uniquement au Domaine de Villers-Ste-Gertrude - supplément : 1€/enfant).



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer au mieux les qualités de l'enfant (mouvements réflexes et fondamentaux).
- Développer les aptitudes perceptives, physiques et motrices.
- Développer la communication non-verbale.
- Développer des valeurs de coopération.

Lieu(x) Eupen, Wanne, Villers-Ste-Gertrude.

Animateurs Dimension Sport ASBL

Niveau scolaire À partir de la 3^{ème} Maternelle

Temps d'animation
3 jours = 4x2h30
4 jours = 5x2h30
5 jours = 6x2h30

COO ADVENTURE



Découvrez avec vos élèves la région autour du gîte de Wanne grâce au sport et à l'aventure !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Favoriser la rencontre avec l'autre, la coopération et le travail en équipe.
- Découvrir l'environnement naturel et développer les capacités psychomotrices.
- Sensibiliser les jeunes à la nature.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Découverte de notre belle région en VTT** au départ du Château de Wanne.
- **Techniques de survie avec notre guide nature** : Avec l'aide de notre guide, découvrez comment nos ancêtres faisaient pour survivre ...
- **Tir à l'arc** : Mesurez-vous à Katniss Everdeen lors d'une compétition de tir à l'arc Soyez habile, concentré et précis pour toucher la cible en plein centre.
- **Parcours cordes et Death-ride** : Vivez quelques sensations fortes avec notre extraordinaire parcours de cordes; traversées en haut des arbres, tyroliennes, la traversée de la mine souterraine et pour terminer l'exceptionnel death ride, feront battre le cœur de vos jeunes à la chamade.
- **Dropping classique** : après un briefing cartographique, vous serez déposés en un lieu mystère pour retrouver votre point de départ en passant par des checkpoints et en collectant des objets insolites.



Wanne Lieu(x)

Coo Adventure animateurs

5^{ème}-6^{ème} Primaire Niveau scolaire

3 jours = De 10 à 13h d'activités Temps d'animation

Esprit d'équipe et cohésion au sein d'un groupe seront développés tout au long de ce programme rempli d'activités variées.



FUN GAMES

81

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Tir à l'arc** (à Wanne) ou **escalade** (à Villers)
- **« Discgolf »** : Un jeu de golf avec... un frisbee ! Après une explication du jeu et un briefing sur les différentes sortes de frisbees et leurs techniques, nous terminerons un parcours sensationnel.
- **« Fun Games »** : Une activité mêlant tir à la corde, course de ski, parcours à l'aveugle, course de brouette, course relais, puzzle géant, funslang, construction d'un pont, défi feu, ballon géant, défi poutre, les casques...
- **Balade interactive GPS** (sorte de géocaching)
- **Parcours accrobranche** à la Baraque de Fraiture : Le nouveau parcours comprend 26 sections, réparties sur 2 niveaux, avec un système de sécurité continu (Transport non compris).



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Travailler en équipe.
- Développer les valeurs de coopération, le respect pour les autres et la nature.
- Découvrir la nature d'une autre manière par la lecture de cartes.

Lieu(x) Villers-Ste-Geotrude et Wanne.

Animateurs Aventure

Niveau scolaire 5^{ème}-6^{ème} Primaire (min. 20 élèves)

Temps d'animation 3 jours = 4x3h

DÉFIS SPORTIFS DU MOYEN-ÂGE



Envie de découvrir le Moyen-Âge de manière sportive grâce à de multiples aventures dignes des plus preux chevaliers ?

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer ses 5 sens par une approche ludique et coopérative.
- Développer ses capacités psychomotrices grâce à divers ateliers du Moyen Âge.
- Découvrir le Moyen Âge au travers de légendes et de mises en scènes.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Entraînement pour devenir un chevalier** par un combat à l'épée et un concours de tir à l'arc... sans oublier un jeu de piste grandeur nature dans les alentours du gîte.
- **« L'épée de Xivry »** : Dans les catacombes du château, il a été découvert une table ronde avec des inscriptions inconnues et une épée plantée en son milieu. Une vieille légende raconte que cette épée appartenait à la famille Xivry... Au travers de multiples épreuves coopératives et combatives, percez le mystère de l'Épée et découvrez-en plus sur l'Histoire du Moyen-Âge.



- **Balade interactive dans les alentours du gîte** : GPS, énigmes, géocaching et découvertes historiques de la région, tout en coopération.



Villers-St-Gertrude
et Wanne.

Lieu(x)

Aventure

Animateurs

5^{ème}-6^{ème} Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h

Temps
d'animation

Vous avez envie d'organiser des classes de neige sans pour cela vous rendre à l'étranger ? C'est possible aux gîtes Kaleo ! Ski alpin et autres glissades peuvent être organisés pour votre plus grand plaisir.



TOUS AU SKI !

83

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Deux demi-jours de ski sur les pistes de ski alpin** incluant la location du matériel (skis, chaussures) et le forfait de location des pistes.
- **Balade nature** dans les environs du gîte.
- **Randonnée GPS.**
- **Tubing, labyrinthe.**

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Programme disponible du 1/01 au 15/03 et du 15/11 au 31/12 uniquement.

Prévoir une tenue imperméable aussi bien pour le ski que pour les activités prévues en remplacement. Celle-ci sera de mise à chaque sortie du gîte.

Programme prévu pour un groupe de 25 personnes maximum et sous réserve de disponibilité de l'animation (nombre limité par an).

Si les conditions climatiques ne permettent pas la pratique du ski lors de votre arrivée, le programme sera automatiquement transformé (selon l'avis de l'animateur sur place).



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre les bases de la pratique de ski alpin ou de ski de fond.
- Vivre un moment de dépaysement en groupe.

Lieu(x) Wanne

Animateurs Val de Wanne

Niveau scolaire Primaire
(max. 25 élèves)

Temps d'animation 3 jours = 2½ journées



VIKING GAMES



Les tribus Viking avaient pour habitude de s'affronter dans diverses épreuves. L'heure des Vikings Games a sonné ! Venez accomplir diverses tâches afin de collecter de l'or et ainsi rendre le village Vikings sûr et économiquement attractant.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Favoriser le travail en équipe, participation, interaction.
- Stimuler, jouer et rechercher, trouver une stratégie ensemble.
- Développer la créativité.
- Apprendre à négocier, faire du commerce.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Atelier Créatif-Esprit d'équipe :** Fabriquer un drapeau, faire un haka collectif, imaginer un village (forteresse) avec des matériaux de la nature, créer sa propre écriture manuscrite (caractères runiques).
- **Atelier sportif et stratégique Archery tag :** Création d'un parcours d'obstacles et jeux de tir à l'arc.
- **Épreuves multiples en équipe :** Combat à l'épée, recherche d'or, tir à la corde, catapulte, javelot.
- **Atelier sportif :** Escalade pour remporter des clés.



Villers-St-Gertrude
et Wanne

Lieu(x)

Aventure

Animateurs

5^{ème}-6^{ème} Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h

Temps
d'animation

A musement et fous rires garantis au menu de ce programme !



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Défis ludiques et sportifs opposant 4 équipes.** Certains défis opposeront les 4 équipes l'une à l'autre mais pour d'autres, une association de deux équipes affrontera l'association de deux autres équipes. Ainsi vous serez adversaires pour certaines activités et coéquipiers pour d'autres.

- **Défis multiples et collaboratifs** dans lesquels chaque participant aura son importance.

- **Kin Ball :** Sport opposant 3 équipes, basé sur la coopération et l'accessibilité technique.

nique. Fair-play et coopération sont les mots d'ordre de ce sport.

- **Korfball :** Sport sans contact et sans dribble qui associe filles et garçons dans un esprit de coopération.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Coopérer, travailler ensemble vers un même objectif.
- Participer à des sports coopératifs.

Lieu(x) Eupen, Villers-St-
Gertrude et Wanne

Animateurs Dimension Sport ASBL

Niveau scolaire Maternelle
Primaire

Temps d'animation 3 jours = 4x2h30
4 jours = 5x2h30
5 jours = 6x2h30

MINI KID'SPORT



Ce programme permettra aux enfants de construire les actions motrices essentielles: se déplacer, assurer son équilibre et manipuler des objets, les projeter ou les recevoir. Le tout en s'amusant !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développement des capacités motrices.
- Développement de la coopération.
- Dépassement et amusement tout en s'initiant à de nouveaux sports.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Parachute.**
- **Activités rythmiques :** Bouger sur de la musique, chanter, danser.
- **Jeux de ballons :** Lancer, réception, trajectoire, mobilité.
- **Jeux de précision :** Coordination, adresse, équilibre, agilité.
- **Jeux avec des cerceaux.**
- **Jeux avec des foulards.**
- **X-Plore :** Jeu d'orientation spatial.



Ovifat Lieu(x)

Centre sportif
de Warfaaz

Animateurs

Maternelle

Niveau
scolaire

3 jours = 4x2h30
4 jours = 5x2h30
5 jours = 6x2h30

Temps
d'animation

Découvertes, coopération, dépassement de soi mais surtout beaucoup d'amusement prévu avec ce programme riche en sport !



OVI'FUN MULTISPORT

87

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Tir à l'arc** : Sport de précision et concentration.
- **Warfaaz Challenge** : Par équipe, les enfants devront relever différents défis pour lesquels la coopération, l'entraide et la communication seront nécessaires pour espérer l'emporter face à leurs camarades.
- **Géocaching** : Chasse au trésor en orientation.
- **Unihockey** : Sport collectif opposant deux équipes ayant pour objectif de mettre la balle dans le goal adverse.
- **Bumball** : Sport collectif opposant deux équipes devant réaliser des passes en réceptionnant la balle sur la poitrine ou sur les fesses grâce à des chasubles équipées de "scratch".
- **Poull ball** : Sport collectif opposant deux équipes ayant pour objectif de renverser une des deux cibles se situant sur les extrémités du terrain.



- **Tchoukball** : Sport collectif opposant deux équipes ayant pour objectif de marquer des points en faisant rebondir le ballon sur une sorte de trampoline.
- **Disc golf** : Jeu basé sur les règles du mini-golf où les enfants doivent atteindre une cible avec un frisbee.
- **Ultimate frisbee** : Sport collectif opposant deux équipes ayant pour objectif de lancer un frisbee dans le goal adverse.
- **Mölkky** : Jeu d'adresse dont l'objectif est de renverser des quilles afin d'atteindre 50 points.
- **Escape game** : Jeu grandeur nature où les enfants doivent réaliser une mission en résolvant de nombreuses énigmes et casse-têtes.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développement des capacités motrices.
- Développement de la coopération.
- Amusement et dépassement en s'initiant à de nouveaux sports.

Lieu(x) Ovifat

Animateurs Centre sportif de Warfaaz

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation
3 jours = 4x2h30
4 jours = 5x2h30
5 jours = 6x2h30

MOZAÏK GAMES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la ville de Louvain-la-Neuve de manière ludique à l'aide d'une course d'orientation.
- Favoriser le développement intellectuel, culturel et artistique.
- Développer des capacités psychomotrices en s'initiant à de nouveaux sports.
- Développer des valeurs de collaboration et de coopération.

Louvain-la-Neuve

Lieu(x)

ASBL Trop's Sport

Animateurs

Maternelle
Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x2h30
4 jours = 6x2h30
5 jours = 8x2h30

Temps
d'animation



Place à l'amusement et aux fous rires ! Découvrez avec vos élèves la région autour du gîte Mozaïk grâce à une course d'orientation et faites-les collaborer lors d'un escape game dont ils se souviendront ! Ajoutez à cela nos activités 100% FUN pour que sports et loisirs soient au rendez-vous !

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Course d'orientation** : Course avec carte et boussole dans la ville piétonne et ses alentours.
- **Escape Games (Trop's game)** : Une succession d'énigmes et de défis sportifs pour renforcer la réflexion collaborative.
- **Activités au choix à ajouter en plus (en fonction du nombre de jours)** :
 - **Hoverboard** : Il s'agit d'une trottinette futuriste. Cet engin se manœuvre avec les pieds !
 - **Hoverkart** : L'Hoverboard en mode karting ! Parcours, défis, courses et jeux sont au rendez-vous !
 - **Quidditch** : Sport de balle fictif issu de la saga Harry Potter.
 - **Slackline** : Pratique du funambulisme en utilisant une sangle élastique. Hyper prenant et ludique à la fois.
 - **Disc Golf** : Jeu basé sur les règles du golf mais à l'aide d'un disque frisbee.
 - **Wexball** : Nouveau sport accessible

à tous, original, ludique alliant plaisir, adresse et stratégie !

- **Skawlball** : Sport atypique né de la fusion entre plusieurs sports ballons. Pour marquer, il faut impérativement reprendre le ballon de volée.
- **Cardigoal** : Sport mixé entre basket-ball, handball, frisbee et football américain. Le but étant de marquer à travers des cerceaux de couleurs et hauteurs différentes.
- Possibilité de se rendre à la piscine (sur demande - prix du transport en plus).



Un séjour actif et ludique au cœur de la nature : défis sportifs, jeux d'équipe, trottinettes, VTT et Devalkart pour apprendre en bougeant et s'amuser en coopérant. Un vrai bol d'air pour grandir autrement !



DU VAL AU SOMMET : SPORT ET FUN !

89

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Devalkart** : Descendez une piste longue de 600 mètres avec un Devalkart (4 roues) et remontez grâce à un télési.
- **Puzzle Package** : 14 activités à réaliser en une journée : Golf des fermiers - Tubing - Bowling en plein air - Beachvolley - Parcours Go-kart - Trampoline - Aire de jeux pour les enfants jusqu'à 8 ans - Labyrinthe - Pétanque - Tennis de table - BMX Pumptrack - Parcours éducatif aux règles de la circulation sur piste de Karting - Tir à la corde - Slackline
- **Super Trottinette de descente** est une activité de descente de 4 km en trottinette tout-terrain équipée de pneus extra larges. L'activité se termine au bord de l'Amblève, où un minibus vous ramène au point de départ.
- **VTT**
- **Dropping** : Un taxi van vous emmène au point de départ. De là, vous revenez à pied jusqu'au Val de Wanne en suivant un parcours basé sur des photos et questions.



• Pack sportif en supplément (3h) :

- Construction et test d'un radeau sur l'étang
- Gellyball : paintball sans hématome avec attaque de Camp pour récupérer un drapeau
- Arrow Battle + Tir à l'arc
- VTT pour les débutants / Parcours d'un kilomètre avec obstacles et sensibilisation à la bonne utilisation d'un VTT.
- Combat de pistolets à eau pour les jours les plus chauds.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Favoriser l'autonomie et la prise d'initiative.
- Développer la coopération et l'esprit d'équipe.
- Stimuler les capacités motrices et la condition physique.
- Encourager la résolution de problèmes et le sens de l'observation.

Lieu(x) Wanne

Animateurs Val de Wanne

Niveau scolaire Primaire

Temps d'animation 3 Jours : 4x3h
= 12h d'activités

VIVRE-ENSEMBLE



À la découverte de Bastogne,
lieu de mémoire de la
Seconde Guerre Mondiale et
de la bataille des Ardennes.



CITOYENS D'HIER, ET DE DEMAIN : DE LA MÉMOIRE À LA DÉMOCRATIE

91



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite du Bastogne War Museum** : Parcours du musée accompagné d'un animateur.
- **Visite du Bois Jacques** : Balade parmi les vestiges du champ de bataille du Bois Jacques et discussion autour de la notion de Mémoire Militaire.
- **Bois de la Paix** : Promenade dans le bois de la Paix ; dédié aux combattants, civils belges et alliés qui se sont



battus pour la liberté, inauguré dans le cadre de la commémoration du 50ème anniversaire de la Bataille des Ardennes.

- **Visite du musée vivant Animalaine** : Découverte du parc animalier et approche de 25 espèces d'animaux lainiers. Présentation des étapes du travail de la laine du début du XXe siècle jusqu'à aujourd'hui. Découverte du vivre ensemble et de l'inclusivité (l'équipe d'Animalaine est notamment constituée de personnes en situation de handicap).
- **Visite du Musée de la Mémoire Civile de Sainlez** : Introduction à la notion de « Mémoire civile » grâce à la visite du musée et balade à pied autour de Sainlez.
- **Activité vélo** : Trajet entre le Gîte de Bastogne, le musée Animalaine et le bois de la paix à vélo.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Le petit + Roadbook pour accompagner votre séjour. Projet porté par l'asbl Tourisme, Culture et Patrimoine - structure en charge du développement pédagogique du Bastogne War Museum. Avec le soutien de la ville de Bastogne.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser à l'importance de la diversité culturelle et sociale à travers le tourisme de mémoire.
- Renforcer la compréhension mutuelle et la capacité à collaborer dans un cadre respectueux.
- Promouvoir des valeurs d'inclusion et de tolérance.

Lieu(x) Bastogne

Animateurs

Bastogne War Museum, Animalaine, Musée de la Mémoire Civile de Sainlez, Bastogne Bike

Niveau scolaire 5^{ème} et 6^{ème} Primaire

Temps d'animation

3 jours = 12h

UNE CRACSE ATTITUDE, POUR QUI ? POUR QUOI ?



Développez la CRACSE attitude de vos élèves au maximum ! Au travers de jeux coopératifs, de réflexions ludiques, de débats d'idées et de défis interpersonnels, renouez avec des aptitudes essentielles telles que la responsabilité, le respect, la bienveillance, l'engagement, la critique et la solidarité.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Cibler ses potentialités et celles des autres pour les mettre au service du groupe.
- Identifier les attitudes liées aux préjugés, stéréotypes pour renforcer le respect.
- Devenir un vrai CRACSE (Citoyen Responsable Actif Critique, Solidaire et Engagé).

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- « **Se connaître Soi-Moi** » pour établir des règles de vie ensemble et pour faire le point sur soi-même, sur ce qu'on est, ce qu'on aime ou pas.
- « **Moi et le groupe** » : Échanges et débats pour amener les élèves à s'organiser et à se positionner dans le groupe.
- « **Le groupe et la société** » : Penser, au travers d'une société idéale, la façon dont on fonctionne et on s'engage, les rôles que nous jouons et la manière dont nous influençons la dynamique de groupe.
- « **Retour à Soi** » : Dans la continuité des autres activités, un atelier pour vivre pleinement la notion de CRACSE.



Eupen, Han-sur-Lesse,
Louvain-La-Neuve, Wanne,
Villers-Ste-Gertrude et Ovifat

Lieu(x)

ASBL Jeune
Et Citoyen

Animateurs

Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 15h

Temps
d'animation

AMUSE-TOI ET SOIS ZEN ! 93

Par des jeux, histoires et activités créatives, en intérieur ou extérieur, les enfants découvrent la pleine conscience et le Shiatsu pour améliorer leur santé globale et leur perception d'eux-mêmes et des autres.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Programme « pleine conscience »** : À travers différents exercices ludiques, ou de petites pratiques de méditation, de mouvements, les enfants découvrent la pleine conscience et comment elle peut les aider à s'apaiser, se recentrer, à reconnaître leurs émotions, le stress et à mieux les apprivoiser. Alternance de moments calmes et de mouvements, de moments de réflexion et d'échanges, d'activités ludiques.
- **Programme « Samouraï-Shiatsu »** : "Le shiatsu du Samouraï - en forme pour l'école avec le shiatsu", présente un programme de pratiques conçues pour des enfants de quatre à douze ans. Il s'agit de séquences d'échange de massages entre deux enfants (Do-In), de jeux et d'activités créatives, ainsi qu'une approche de la culture et de la langue japonaise. Nous proposons la fabrication d'un petit carnet à destination des enfants.

COMMENTAIRES SUPPLÉMENTAIRES :

Nous proposons une introduction préalable pour les enseignants, ainsi qu'un soutien pour la poursuite des pratiques lors du retour en classe.



© "Verein Berührt"

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre des exercices simples, facilement reproductibles, à utiliser lors du retour à l'école pour :
 - Aider l'enfant à se connaître, à poser ses propres limites et accepter celles des autres.
 - Aider les enfants à la concentration, à la gestion du stress, développer la qualité d'écoute et de disponibilité en classe.
 - Améliorer la proprioception.
 - Perfectionner l'ambiance et le respect dans le groupe/classe.
 - Développer la confiance en soi, une attention bienveillante pour soi, et pour les autres.
 - Participer au développement de leur potentiel.

Lieu(x)

Ovifat, Louvain-la-Neuve,
Villers-Sainte Gertrude,
Eupen, Wanne, Han-sur-Lesse.

Animateurs

Christa Herbrand
Maïka ASBL

Niveau scolaire

3^{ème} Maternelle
Primaire

Temps d'animation

3 jours = 12h
4 jours = 15h
5 jours = 18h

DES ÉMOTIONS À LA CONFIANCE : APPRENDRE AUTREMENT AVEC LE VÔ-MO KIDS



Pour que les enfants soient plus sereins, une autre manière de comprendre pour vivre autrement. La méthode VÔ-Mo est une pédagogie qui reconnecte au vivant et à soi-même.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Identifier, exprimer et réguler ses émotions afin de renforcer la confiance en soi, l'empathie et le respect des autres.
- Développer la coopération, l'écoute, la communication bienveillante et la résolution pacifique des conflits.
- Observer la nature, comprendre les liens entre les êtres vivants et développer sa curiosité envers l'environnement.
- Stimuler l'imagination et l'expression personnelle par des activités artistiques, corporelles et sensorielles favorisant l'estime de soi.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Méditation VÔ-Motienne** : Créer sa propre méditation grâce aux cartes VÔ-mo Kids et aux instruments de musique.
- **Danse du VÔ-Mo Kids** : Mouvements de détente qui libère les émotions.
- **Comprendre et apprendre autrement** : Nature, histoire, bricolages et émotions.
- **Méditation 'Harcèlement'** : S'exprimer sans s'agresser, charte du VÔ-Mo Kids, doudou du VÔ-Mo Kids et confiance en soi.
- **Fresque collective** : Exprimer sa spontanéité par le jeu du VÔ-Mo Kids.
- **Guignol** : apprendre à se présenter sans avoir peur du regard des autres.
- **Chasse au trésor** : Jeu d'observation dans la nature.
- **Espace créatif des émotions** : boîte à lettre, bougie pour faire un vœu, activités de bricolage.
- **Mandala VÔ-Mo Kids** : Mandala collectif et land art selon le jeu de cartes VÔ-Mo Kids.

Eupen, Ovifat,
Wanne

Lieu(x)

Vô-Mo Academy

Animateurs

Maternelle
Primaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h = 12h

Temps
d'animation





**Complétez votre séjour
Kaleo avec un large
choix d'activités en
Wallonie-Bruxelles !**



- **Filtres pratiques**
- **Infos groupes détaillées**

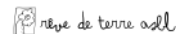
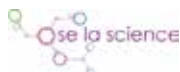
**Trouvez vos activités en
quelques clics sur 365.be**





Nos partenaires séjours scolaires

Dimension
asbl sport



Gîte Kaleo d'Eupen

eupen@kaleo-asbl.be (104 lits)

Judenstraße, 79 - 4700 Eupen - ☎ +32 87 55 31 26

Le gîte Kaleo d'Eupen, entièrement accessible aux personnes à mobilité réduite, vous accueille dans un cadre moderne, ajouté d'une cuisine exceptionnelle! Situé au cœur de l'Eurégio Meuse-Rhin, le gîte forme le trait d'union entre la ville et les Fagnes, entre le barrage d'Eupen et celui de la Gileppe, entre la Belgique, l'Allemagne et les Pays-Bas. L'occasion de s'aventurer ou de redécouvrir une région splendide et une culture peu connue.



Nos lieux de séjours

97





Gîte Kaleo de Han-Sur-Lesse

han@kaleo-asbl.be (96 lits)

10 rue du Gîte d'Étape - 5580 Han-sur-Lesse - ☎ +32 84 37 74 41

Situé au cœur du village de Han-sur-Lesse, le gîte Kaleo est le point de départ idéal pour découvrir la Calestienne. Une région géologique particulière qui regorge de curiosités à visiter: ses incontournables grottes et sa réserve naturelle, ses reliefs à la géologie si spécifique jonchés de belvédères et pelouses calcaires, sa faune et sa flore uniques, tout comme son patrimoine culturel et historique.



Gîte Kaleo d'Ovifat

ovifat@kaleo-asbl.be (109 lits)

Rue des Charmilles 69 - 4950 Ovifat - ☎ +32 80 44 46 77

Situé en plein cœur du «Parc Naturel Hautes-Fagnes Eifel» et aux portes de la «Réserve Naturelle des Hautes-Fagnes» (1km), le gîte Kaleo d'Ovifat est niché dans un écrin de nature restée intacte. Au programme de votre séjour, visites touristiques (ville de Spa, village allemand de Montjoie,...), balades ou activités sportives (randonnées, location de vélos électriques, ski,...).





Gîte Mozaïk de Louvain-La-Neuve

info@gite-mozaik.be (122 lits)

Rue de la Gare 2 - 1348 Ottignies-Louvain-la-Neuve - ☎ +32 10 56 02 43

Kaleo vous accueille désormais à Louvain-la-Neuve, ville où les piétons sont rois! Famille ou étudiant en visite, amateur de shopping ou de culture, sportif de passage, profitez d'une balade aux alentours du lac ou du Bois de Lauzelle d'un moment gourmand sur ses terrasses ensoleillées ou d'une soirée culture. Les amateurs de patrimoine, eux, pourront découvrir les châteaux et abbaye de la région: Villers-la-Ville, Rixensart, La Hulpe.



Gîte Kaleo de Wanne

wanne@kaleo-asbl.be (83 lits)

4980 Trois-Ponts - ☎ +32 80 86 31 06

Le gîte Kaleo de Wanne est un endroit convivial situé entre Trois-Ponts, Stavelot et Vielsalm. Au départ du gîte, découvrez des sentiers de randonnée passant par des points de vue comme la Tour Leroux, au détour de lieux magiques et empreints des légendes locales tels que le Faix du Diable ou encore sur les traces de la frontière belgo-prussienne. L'endroit idéal pour se mettre au vert, se ressourcer, arpenter à vélo le circuit Liège-Bastogne-Liège ou même profiter de nos menus du terroir et bières régionales!





Domaine de Villers-Sainte-Gertrude

contact@villers.info (194 lits)

Rue du Millénaire 1 - 6941 Villers-Ste-Gertrude - ☎ +32 86 49 95 31

Dans un cadre verdoyant et paisible, le Domaine de Villers-Sainte-Gertrude vous accueille au cœur d'un parc de 4 hectares. Profitez d'un environnement idéal pour un séjour scolaire, en famille, entre amis ou dans le cadre d'un séminaire, avec une plaine de jeux récemment rénovée, un terrain de sport, un arboretum ainsi qu'une salle polyvalente idéale pour organiser vos activités festives ou sportives. Vous pourrez ainsi profiter pleinement de la nature et du calme, tout en restant à proximité des principaux lieux touristiques de la région.



Hostel Van Gogh de Bruxelles

info@hostelvangogh.com (181 lits)

Rue Traversière 17 - 1210 Bruxelles - ☎ +32 2 203 38 14

<https://www.hostelvangogh.com>

Rendez votre séjour à Bruxelles simple et accessible. Profitez d'un séjour mémorable en découvrant le confort de chambres polyvalentes et la convivialité des espaces dorts, pour un total de 146 lits. Profitez de terrasses offrant une vue sur les alentours de Bruxelles, détendez-vous dans l'espace salon, rassemblez-vous dans les deux salles polyvalentes. Situé en plein cœur de la ville, à moins d'une demi-heure de marche de la Grand-Place de Bruxelles, nous vous accueillons, vous et vos bagages, dans la simplicité et le plaisir du savoir-vivre bruxellois.





Gîte d'Etape Auberge de Jeunesse Jacques Brel

brussels.brel@lesaubergesdejeunesse.be (170 lits)

Rue de la Sablonnière 30 - 1000 Bruxelles - ☎ 02/ 218 01 87

Situé sur une superbe place néo-classique, le Gîte Kaleo - Auberge de Jeunesse 'Jacques Brel' est un lieu de zenitude en plein cœur de Bruxelles. À 20 minutes de marche de la Grand-Place, il permet d'accéder facilement à d'innombrables curiosités et hauts lieux bruxellois, comme les musées des « Beaux-Arts », « Magritte » ou des « Instruments de Musique » ou encore le Parlement Européen.



Gîte Kaleo de Bastogne

pedagogie@kaleo-asbl.be (66 lits)

Route de Marche 146- 6600 Bastogne - ☎ +32 2 209 03 00

Situé à l'entrée de Bastogne, haut lieu de la Seconde Guerre mondiale, en retrait de la route, le gîte cohabite dans le vaste domaine de Renval avec d'autres centres d'activités touristiques. Proche du bois, jouxtant un complexe sportif (tennis et mini-golf) et non loin du centre-ville, le gîte est idéalement situé pour l'organisation de séjours sportifs et/ou culturels. Disposant de deux salles de réunion ou de jeux, elle représente le cadre idéal pour des séminaires et formations.





Gîte Kaleo de Hastière

pedagogie@kaleo-asbl.be (90 lits)

Place E. Binet 2 - 5540 Hastière - ☎ +32 2 209 03 00

Situé dans la magnifique région de la Haute Meuse, ce gîte offre d'innombrables opportunités d'excursions et de découvertes: Château de Freyr, ruines de Montaigle, Citadelle de Dinant, descente de la Lesse, etc. Le RAVeL ainsi que le chemin de Saint-Jacques de Compostelle ne sont pas bien loin! Entièrement rénové en 2014, ce gîte dispose d'un ascenseur pour accéder aux étages.



Gîte Kaleo de Bruly-de-Pesche

pedagogie@kaleo-asbl.be (38 lits)

Place Saint Méén 1 et 4 - 5660 Brûly-de-Pesche - ☎ +32 2 209 03 00

Dans le sud de la province de Namur, en bordure de forêt de la Thiérache belge, les gîtes de Brûly sont le point de départ idéal pour visiter cette superbe région. Aujourd'hui, le site abrite toujours les vestiges de la Seconde Guerre mondiale: non loin des gîtes, deux pavillons ont été reconstruits semblables à ceux de 1940. De nombreuses découvertes de la nature et de l'environnement s'offrent à vous: sentiers éco-pédagogiques des Riezes et des Sarts, la Vallée de l'eau noire, les Ravels rejoignant Mariembourg à Hermeton et le tour du Barrage du Ry-de-Rome.





éthic étapes

Le partenaire français de Kaleo

35 HÉBERGEMENTS POUR VOS SÉJOURS SCOLAIRES & DE DÉCOUVERTE

Des chambres sécurisées, des
salles de classe et d'activités et
des repas équilibrés pour les
élèves !

✉ info@ethic-etapes.fr

🌐 www.ethic-etapes.fr



Nous rejoindre





Kaleo

Hébergements - Séjours - Activités



02 209 03 00 • www.kaleo-asbl.be

