



SÉJOURS SCOLAIRES

2027

SECONDAIRES



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	
-Méli-Mélo	p.13	-Arts	p.49	-Sport	p.65
-Nature	p.24	-Média	p.56	-Vivre-ensemble	p.75
-Sciences	p.40	-Histoire	p.61		
Nos lieux de séjours				p.81	
- Le gîte Kaleo d'Eupen	p.81	- Le gîte Hostel Van Gogh	p.87		
- Le gîte Kaleo de Han-sur-Lesse	p.82	- Gîte d'étape - Auberge de Jeunesse Jacques Brel	p.88		
- Le gîte Kaleo d'Ovifat	p.83	- Le gîte Kaleo de Bastogne	p.89		
- Le gîte Mozaïk de Louvain-la-Neuve	p.84	- Le gîte Kaleo de Hastière	p.90		
- Le gîte Kaleo de Wanne	p.85	- Le gîte Kaleo de Brûly-de-Pesche	p.91		
- Le Domaine de Villers-Ste-Gertrude	p.86				



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

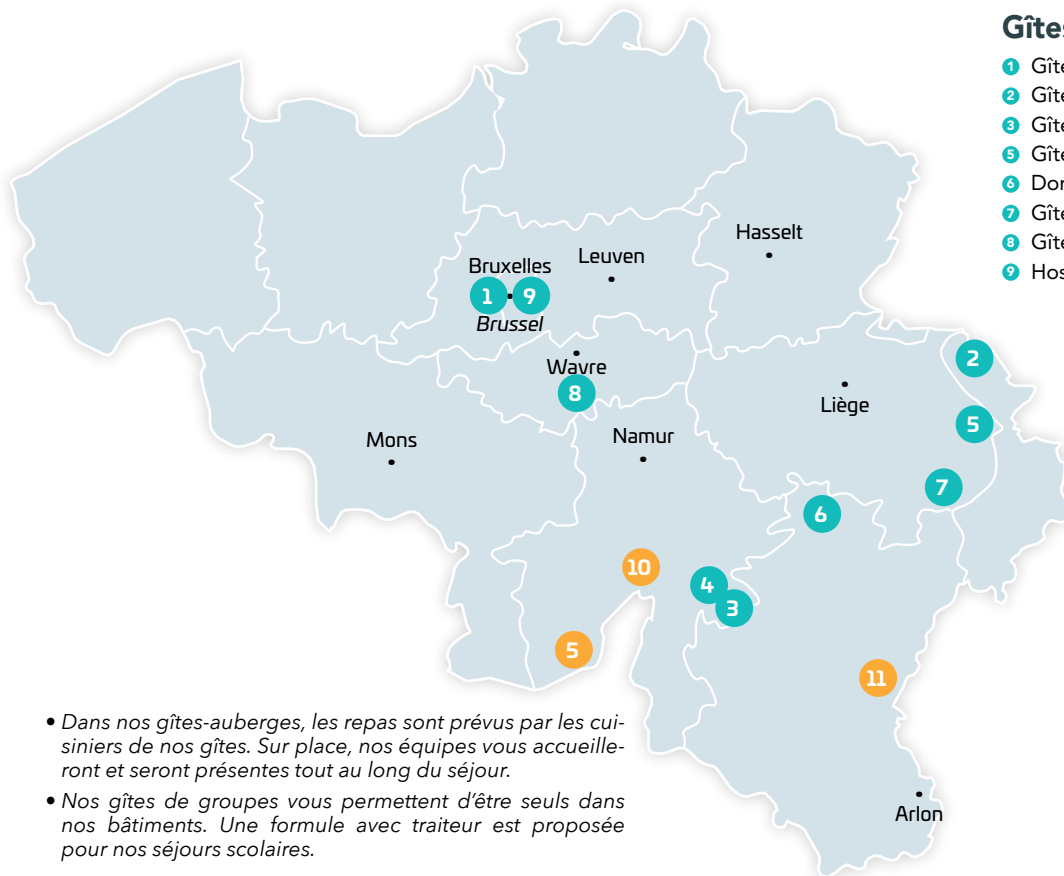
L'association, qui est dénuée de tout esprit de lucre, a pour but de favoriser le tourisme social des jeunes avec une attention particulière portée aux personnes économiquement et culturellement défavorisées et ainsi collaborer à l'éducation sociale, civique, culturelle et spirituelle.

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-Geترude 
- 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 le séjour d'un accompagnant par tranche de 10 participants 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. 82-92.
>>> 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. Evaluation :

A 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 CRACS et PECA!

9

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 !

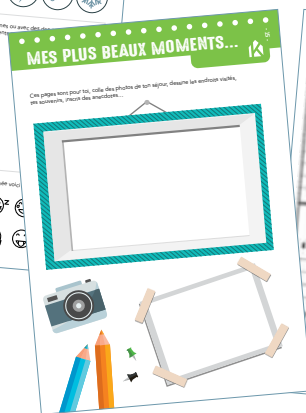
Lors des voyages scolaires organisés par Kaleo, les élèves participeront à des activités pédagogiques autour de thèmes variés. Pour les accompagner dans cette expérience, nous mettons à leur disposition un carnet de bord. Celui-ci les guidera tout au long de leur aventure.

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.

Bref, cet outil permettra aux élèves de garder une trace de ces moments inoubliables passés au gîte.

En fin de séjour, les élèves recevront aussi un document d'évaluation de l'ensemble du séjour à compléter seul ou par petits groupes. 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



EUPEN YOUR EYES !



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 !

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.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Rallye-photo** à la découverte d'Eupen.
- **Animations sportives** : Découverte de nouveaux sports, accent sur la coopération.
- **Visite guidée des Hautes Fagnes*** (5h) : Balade en Hautes Fagnes, pique-nique dans la nature. (3h) Balade en Hautes Fagnes et (1h30) Expériences scientifiques au laboratoire du Centre de sensibilisation à l'environnement d'Eupen.
- **Visite de la BRF** (Radio).
- **Visite du Parlement de la Communauté Germanophone.**
- **Workshop 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.

* Prix du transport non compris pour la visite des Fagnes

Eupen Lieu(x)

les partenaires du gîte
Kaleo d'Eupen

Animateurs

Secondaire Niveau
inférieur scolaire

3 jours = ±10h
5 jours = ±15h

Temps
d'animation

MOZAÏK TOUR

15

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-Age.



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 supplément).
- **Activité nature** 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 artistique de la Baraque.
- **Atelier cirque** avec l'École de Cirque du Brabant Wallon.



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-Age à travers l'Abbaye de Villers-la-Ville.
- Découvrir un sport original.
- Développer sa fibre artistique.

Lieu(x) Louvain-la-Neuve

Animateurs Les partenaires du gîte Mozaïk

Niveau scolaire Secondaire inférieur

Temps d'animation 3 jours = ±15h
5 jours = ±22h

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 :

- **«Archéo-Plus - Secondaires».*** Découvrez un site archéologique d'exception ! Les élèves sont invités à découvrir notre patrimoine lors d'une visite guidée autour des vestiges. Ils apprendront l'histoire de la villa et approfondiront leurs connaissances sur le mode de vie des Gallo-Romains. L'archéologie expérimentale pratiquée à Malagne leur fera revivre l'Histoire. Enfin, ils aiguiseront leurs sens de l'observation et de la déduction en découvrant les métiers de l'archéologie.
- Ajoutez **3 ateliers d'artisanat** au choix pour une expérience encore plus vivante : pain gallo-romain, colombin, argile et torchis, jeux gallo-romains, forge, mosaïque, teinture, cuisine romaine, vannerie, corderie, bijoux, parfums antiques, abaque adabra, jeu stratégix, tir à l'arc.
- **Visite du parc animalier** et des grottes de Han.

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

Han-sur-Lesse

Lieu(x)

Gîte Kaleo de Han et ses partenaires

Animateurs

Secondaire inférieur

Niveau scolaire

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

Temps d'animation





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.
- Observer la nature des Hautes Fagnes en utilisant tous les sens.
- Découvrir le milieu et les différents paysages du plateau des Hautes-Fagnes.



Ovifat Lieu(x)

CRIE de Spa,
Château de Reinhardstein

Animateurs

Secondaire
inférieur Niveau
scolaire

3 jours = 12h
(3 modules nature + une
demi-journée au château)

Temps
d'animation

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite du château et initiation au tir à l'arc.**
- 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).



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 "Aventuriers" du CRIE de Spa pour les activités nature.
- **Activités sportives :**
 - Construction de cabane + stratego
 - Orientation
 - Chasse au trésor
 - Tir à l'arc
 - Jeux en bois (Molkky, Kubb, Tangram)
 - Jeu de l'oie géant
 - Multisports extérieurs (reprenant l'ensemble de nos activités sportives faisables à l'extérieur)
 - Laser tag (+15€/ enfant pour 2h d'activité)



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 Secondaire

Temps d'animation
3 jours = 4x3h
(2x sport et 2x nature)
4 jours = 6x3h
(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 :

- **Découverte des arbres de la forêt** : En petits groupes, participons à différents ateliers : identifions les espèces d'arbres et observons leurs particularités ; explorons la litière pour y découvrir les invertébrés ; mesurons les arbres et comparons nos résultats.
- **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. Nous aborderons également la notion d'indice biotique pour évaluer la qualité de l'eau.
- **Les animaux de la forêt** : Mais qui a laissé cette étrange trace ? Ensemble, suivons les indices laissés par les animaux. À travers différentes activités, découvrons les habitants de la forêt, leurs comportements et leurs habitats.
- **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

Secondaire
inférieur **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 cet atelier, nous approfondirons notre compréhension de l'alimentation saine en examinant la composition de diverses boissons et snacks. Nous découvrirons ensemble les bienfaits pour la santé de certains aliments et réfléchirons à des choix plus équilibrés pour nos collations.
- **Balade en forêt en lien avec les animaux et leur alimentation** : Lors de cette balade, explorons la chaîne alimentaire en forêt et observons les traces qu'elle laisse dans la nature. Partons à la recherche de ces indices : abris, empreintes, crottes, sons et restes de repas. Comprenons ainsi mieux les interactions entre les espèces et leurs rôles dans l'écosystème.
- **Atelier culinaire et jeux en lien avec les produits de la ferme** : Visitions un producteur local pour nous sensibiliser à la notion de circuit court et d'alimentation locale. Cuisinons les produits ramenés de cette visite. Découvrons ainsi l'importance de la production locale pour une alimentation plus durable et responsable.
- **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 Secondaire inférieur

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

VIVRE ENSEMBLE EN SE SOUVENANT À BRÛLY

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer un esprit critique en découvrant l'histoire et en comprenant ses conséquences sur le présent.
- Prendre conscience du processus de la construction identitaire (qui suis-je et qui est l'autre ?) et favoriser le vivre-ensemble dans un monde interculturel.
- Favoriser la citoyenneté responsable, active, critique et solidaire.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Balade immersive au sein du village** de Brûly-de-Pesche à la découverte de son passé.
- **Moment ciné-débat :** Diffusion d'un film en soirée traitant des thématiques du séjour (exode, exil,

Discours xénophobes débridés, montée des partis extrémistes, peur de l'Autre, tant de problématiques actuelles qui font pourtant écho aux événements de mai-juin 40. Faisons le pari de croire en un monde interculturel à l'écoute de son passé.



occupation, résistance, interculturelité, extrême droite, racisme, migration, etc.).

• **Visite animée du site mémoriel de « Brûly-de-Pesche 1940 » :** Entre Occupation et Résistance.

• **Animations diverses de l'outil pédagogique « Nomade Land »** sur la thématique de l'interculturelité (identité, stéréotypes, racisme, préjugés, migration, négociation): ateliers réflexifs, moments créatifs, jeu de plateau, etc.

Brûly-de-Pesche* **Lieu(x)**

Office du Tourisme de
Couvin et Infor Jeunes
Entre Sambre et Meuse

Animateurs

Secondaire
supérieur **Niveau
scolaire**

3 jours = 15h

**Temps
d'animation**

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

"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.



COULEURS EN PISTE !

23

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

Secondaire

Temps
d'animation

3 jours = 12h



NATURE

HASTIÈRE, UNE AVENTURE ENCHANTÉE

25

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. Vivre le milieu et le découvrir avec tous ses 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 1^{re} et 2^e Secondaire

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.

LA FORÊT DE CHEZ NOUS



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.

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.

Han-sur-Lesse - Eupen- Ovifat
Hastière* - Villers-Ste-Gertrude
L.L.N. - Wanne - Brûly-de-Pesche*

Lieu(x)

Galilée ASBL **Animateurs**

Secondaire
inférieur **Niveau
scolaire**

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

**Temps
d'animation**

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.
- **Etude 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, coulées ...
- **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.



* 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.

Partez à la découverte des grottes et de la faune et flore propre au sous-sol de nature calcaire, comprenez mieux le cycle de l'eau et tentez l'expérience d'une sortie spéléo.



CLASSE ÉLÉMENT-TERRE 27

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.

LE PETIT +: Un dossier pédagogique (prof et élèves) est disponible sur demande.



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.

Lieu(x) Han-sur-Lesse

Animateurs Spéléo-J ASBL

Niveau scolaire Secondaire inférieur

Temps d'animation 3 jours = 12h
5 jours = 22h

LES 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

Secondaire
inférieurNiveau
scolaire

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

Temps
d'animation

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Sens'ationnel** : Cette animation propose d'appréhender et découvrir l'environnement proche par le biais d'activités variées touchant les cinq sens.
- **Rendez-vous au sommet** (6-7km) : Prenons un peu de hauteur afin de découvrir les milieux fagnards. Lors de cette demi-journée, nous réaliserons l'ascension jusqu'au point culminant de notre pays.
- **Grignotage sauvage** (mai-septembre) : Pourquoi ne pas surprendre nos papilles en dégustant quelques plantes sauvages et comestibles ?
- **Microfauna** : Partons à la découverte d'un monde minuscule. Quelles sont les p'tites bêtes vivant dans nos forêts, nos mares et nos rivières ?
- **Land'art** : Laissons parler notre créativité et notre imagination pour observer la nature d'une autre façon, en créant des œuvres d'art éphémères.
- **La forêt, un habitat** : Qui habite dans nos forêts ? Partons sur le terrain à la recherche de traces de leur présence : empreintes, déjections, cônes rongés, plumes, bouttis, ...
- **Journée en Fagne** (avril-septembre) (9-13km) : Partons à la découverte de la petite fagne de Sourbrodt dans laquelle histoire et biodiversité se mélangent. Une immersion dans le milieu fagnard !





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.

- **A livre tout-vert** (3-4km) : Inventons un conte ardennais en utilisant un schéma narratif construit ensemble au cours d'une balade en forêt.
- **Arbre mon ami** : Le long des sentiers, partons à la rencontre des essences forestières et de leurs particularités. Nous aborderons également la vie des arbres et leurs superpouvoirs (photosynthèse, symbioses...)
- **Apis mellifera...Kézako ?** : Glissons-nous dans la peau d'une abeille pour en savoir plus sur leur vie en colonie.
- **La croisière du Bayehon** (7km) : A l'aide d'un carnet de route, vous devenez les guides pour une demi-journée. Saurez-vous vous orienter jusqu'à la cascade du Bayehon lors de ce jeu de piste ponctué de défis ?

INFOS SUPPLÉMENTAIRES

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



À LA DÉCOUVERTE DU DOMAINE DES GROTTES DE HAN

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.

Han-sur-Lesse

Lieu(x)

Domaine des
Grottes de Han

Animateurs

Secondaire
inférieur

Niveau
scolaire

3 jours = 12h

Temps
d'animation

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Tout savoir sur les grottes** et les liens que l'homme a tissé avec elles.
- **Le monde secret des Chauves-souris** (jusqu'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 !
- **À la recherche de la rivière perdue** (à partir de 13 ans) : Au milieu du petit paradis de Nature qu'est le Domaine des Grottes de Han coule une rivière, la Lesse. Belle et capricieuse, la rivière joue à cache-cache, disparaît sous terre pour réapparaître plus loin au détour du chemin. Du Gouffre de Belvaux (au cœur du Parc Animalier) au



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.



Trou d'Enfaule jusqu'au centre de la terre, accompagné d'un Ranger, suivez le trajet mystérieux de la Lesse et apprenez-en davantage sur cette rivière au fort caractère ! En apothéose à la visite, découvrez la plus belle de ses œuvres : la majestueuse Grotte de Han !

• Envie d'en savoir plus sur la géologie, les ours bruns, les grands prédateurs... ?

D'autres visites thématiques avec guide sont possibles, sur réservation.

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



3 jours en pleine nature, loin de nos habitudes, pour concevoir le temps et le confort différemment. Découvrir une autre manière de s'alimenter en utilisant les plantes sauvages et en retrouvant le savoir-faire ancestral. Et finalement, vivre une expérience de véritable connexion avec la nature !



IMMERSION SAUVAGE

31

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Feu primitif** : créer un feu à partir de différentes techniques (friction et percussion).
- **Balade « plantes sauvages »** : identifier les plantes sauvages comestibles et réalisation de recettes à base de ces plantes (infusion d'aiguilles de Douglas, chips d'orties, beignets de pissenlits...).
- **Fabrication de pain** sur le feu
- **La nature au crépuscule** : Rencontre d'animaux crépusculaires, observation des constellations et écoute de récits de légendes qui y sont associées.
- **Sur les traces des mammifères forestiers** : découverte des indices et traces de présence des animaux de la forêt, comment réaliser un affût.
- **Randonnée orientation** : randonnée pédestre avec lecture d'une carte et utilisation d'une boussole.
- **Bivouac** : Aménagement d'un campement pour la nuit : montage d'un tarp, apprentissage de quelques nœuds de base.
- **Apprentissage de techniques ancestrales et confection de divers outils** : arc à flèches, sagaies, vannerie sauvage...



- Apprendre un savoir-être ainsi que des techniques simples, anciennes et modernes pour évoluer en pleine nature.
- Se connecter à soi, aux autres et à la nature de manière simple et compréhensible.
- Questionner nos modes de vie et de consommation.

Lieu(x) Brûly-de-Pesche*, Han-sur-Lesse, Hastière*

Animateurs Empreintes ASBL
CRIE de Namur

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation
3 jours = 4x3h+1x2h (soirée)
4 jours = 6x3h+1x2h (soirée)
5 jours = 8x3h+1x2h (soirée)

* 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.

INTO THE WILD



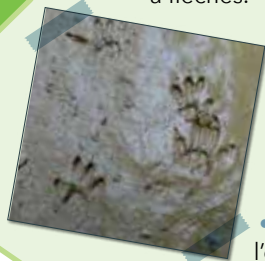
À l'aventure dans la nature !!! Faire du feu, construire un abri et autres techniques pour survivre en pleine nature n'auront plus de secret pour vous...

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 suppléments pour ingrédients + matériel).



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

Lieu(x)

Bureau des Guides **Animateurs**

Secondaire **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 en immersion totale dans la forêt, découvrez l'écosystème et apprenez à vous orienter et survivre en milieu isolé. Utilisez les ressources naturelles et réfléchissez à notre société de consommation et à la place de l'Homme dans la Nature.



DECONNEXION NATURE

33

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Orientation** (journée en forêt) : Orientation à partir de balises, utilisation de la boussole et de la cartographie, observation et exploitation de différents repères pour un déplacement efficace dans la nature.
- **Techniques de bivouac** : Maîtrise de la construction d'un abri, d'un coin feu, d'un filtre à eau et apprentissage des nœuds de base pour assurer sécurité et confort en milieu sauvage.
- **Utilisation des ressources naturelles** : Fabrication de corde, réalisation de feu de manière traditionnelle et découverte de la cuisine sauvage, en utilisant les ressources naturelles disponibles.
- **Découverte de l'écosystème forestier** : Compréhension de la définition d'un écosystème, exploration des liens entre les êtres vivants et leurs milieux, observation des traces et empreintes animales, et étude des grands mammifères forestiers.

- **Les premiers gestes de secours en milieu périlleux** : Apprentissage des bases de la signalisation, de l'organisation en cas de danger, de l'appel efficace aux secours, et fabrication d'un point chaud. Préparation d'un fond de sac pour les urgences.
- **Climat et biodiversité** : Exploration des causes et conséquences des changements climatiques, compréhension des liens avec la biodiversité et réflexion sur des actions écocitoyennes pour préserver l'environnement.

ACTIVITÉS POSSIBLES EN SOIRÉE :

- Découverte de la vie crépusculaire
- Jeux de coopération



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'orienter en lisant une carte et en utilisant les points cardinaux avec la boussole.
- Comprendre l'écosystème forestier et ses liens.
- Étudier les mammifères forestiers (traces, alimentation).
- Adopter les bons gestes en cas d'urgence
- Utiliser les ressources naturelles.
- Lien entre changements climatiques et biodiversité.

Lieu(x) Brully-de-Pesche*

Animateurs Les balades ressources d'Amélie

Niveau scolaire Secondaire inférieur

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

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

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

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.

Wanne Lieu(x)

Galilée ASBL animateurs

Secondaire Niveau inférieur scolaire

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

Temps d'animation



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.
- **Etude 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

LES 5 ÉLÉMENTS

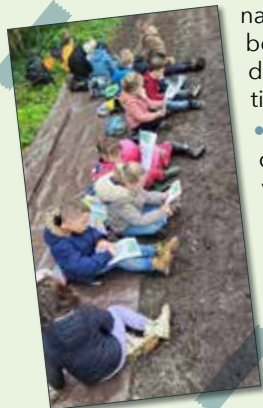
35

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.



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.

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.

Lieu(x) Brûly-de-Pesche*

Animateurs Les balades ressources d'Amélie

Niveau scolaire Secondaire inférieur

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

* 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.

À LA CROISÉE DE L'HISTOIRE ET DE LA NATURE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Éveillez l'esprit d'exploration et l'amour de la nature chez les enfants avec des activités captivantes qui marient apprentissage et aventure.
- Un programme d'exploration interactive pour apprendre en s'amusant.
- Une expérience mémorable qui éveille curiosité et sensibilité écologique.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Safari des empreintes et enquête animale** : Plongez dans une enquête en pleine nature, à la recherche d'indices laissés par les animaux ! Entre empreintes, restes de repas et poils mystérieux, chaque découverte devient un indice passionnant.
- **Land'Art « L'art de la forêt »** : Créez des œuvres éphémères en pleine nature ! La créativité et l'imagination prennent vie au milieu des arbres, pour des souvenirs uniques.
- **À la rencontre des habitants de la rivière**
- **Enquête écologique et sensibilisation environnementale** : Ateliers approfondis pour comprendre les grands enjeux écologiques.

* 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.

Entre les jeux d'orientation, les observations au crépuscule et les contes envoûtants, cette aventure à Brûly-de-Pesche laissera aux enfants des souvenirs inoubliables. Ils repartiront avec des connaissances précieuses, une sensibilité accrue pour la nature et un regard nouveau sur le monde qui les entoure.

Brûly-de-Pesche* Lieu(x)

Galilée ASBL Animateurs

1^{re} et 2^e Secondaire Niveau scolaire

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

LES HAUTES FAGNES : ENTRE SCIENCE, NATURE ET DECOUVERTE !

37

Plongez au cœur des Hautes Fagnes pour une exploration scientifique unique des milieux aquatiques et tourbeux ! À travers des expériences sur le terrain, découvrez le fonctionnement des tourbières, analysez la qualité de l'eau et observez l'adaptation des espèces à cet écosystème exceptionnel.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

• Ecologie des tourbières :

- Historique - formation - faune et flore des tourbières actives
- Caractéristiques - géomorphologie - rôle - intérêts - menaces - protection
- Retour par la « Maison des Fagnes » et son parcours didactique

• Ecologie de l'eau

- Etude et relevé des observations dans une rivière de type fagnard
- Caractéristiques physiques : débit / T° / substrat
- Caractéristiques chimiques : Ph / présence de fer / nitrites / nitrates
- Caractéristiques biologiques : prélèvement et identification de l'aquafaune / Indice biotique
- Comparaison avec d'autres milieux aquatiques

• La vie secrète du sol

- Approche de la géologie et de la pédologie locale
- Influences des particularités du sol sur l'écosystème fagnard
- Le rôle indispensable des décomposeurs du sol sur le cycle de la matière

• Evolution et adaptation

- Observation des modes d'adaptation des organismes vivants à leur milieu
- Menaces et causes de disparition de certaines espèces
- Mesures de protection de la plus vieille et de la plus haute réserve naturelle de Wallonie



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Amener les élèves à comprendre le fonctionnement d'une zone humide à caractère acide.
- Prendre conscience de l'importance du maintien et de la protection des tourbières.
- Permettre aux élèves de manipuler le matériel d'expérimentation sur le terrain.

Lieu(x) Ovifat

Animateurs ASBL Galilée

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation

3 jours = 4x3h+1x1h (soirée)
4 jours = 6x3h+1x1h (soirée)
5 jours = 8x3h+1x1h (soirée)

LA NATURE "FAGNE" TASTIQUE D'OVIFAT

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.

Ovifat Lieu(x)

ASBL Galilée animateurs

Secondaire inférieure Niveau scolaire

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

Temps d'animation



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.

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.

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.



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

39

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 :

- Eveiller 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 Secondaire inférieur

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

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



SCIENCES



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.



EXPLORER L'INFINIMENT PETIT 41

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.

- **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.
- **Les microbes et leurs utilités** : Observation de micro-organismes retrouvés dans la vie quotidienne ; bactéries de yaourt, champignons du roquefort ou pourriture du pain...



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.

Lieu(x) Han-sur-Lesse,
L.L.N.

Animateurs Ose la Science ASBL

Niveau scolaire Secondaire
inférieur

Temps d'animation 3 jours = 7x1h30

ENQUÊTES SCIENTIFIQUES



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...

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.

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** : Décrypter 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 uns 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.



Han-sur-Lesse,
L.L.N.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Secondaire
inférieur

Niveau
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps
d'animation

LA CHIMIE AMUSANTE

43

Découvrir 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.

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.

Lieu(x) Han-sur-Lesse, L.L.N.

Animateurs Ose la Science ASBL

Niveau scolaire 1^{re} et 2^e Secondaire

Temps d'animation 3 jours = 7x1h30

DÉCOUVERTE ÉLECTRONIQUE, ROBOTIQUE ET IA



Ecrivons 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.

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.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Programmons un robot téléguidé :** Grâce 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).
- **Les bases de l'électronique :** Apprenons à réaliser un circuit électronique en découvrant le rôle des composants et en les soudant.
- **L'intelligence artificielle :** Découvrons comment fonctionne une IA de manière ludique et interactive. D'où viennent ses réponses ? Comment apprend-elle ? Pourquoi est-il important de poser un regard critique ? Quels usages pour quels besoins ?



Han-sur-Lesse,
L.L.N.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps
d'animation

LE MONDE DES INSECTES

45

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-
Ste-Gertrude

Animateurs Bureau des guides

Niveau scolaire Secondaire

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

DO IT YOURSELF + ZÉRO DÉCHET



La protection de l'environnement commence ici !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Conscientiser à la protection de l'environnement.
- Encourager l'émergence du bon sens et du sens critique.
- Encourager le DIY en sécurité.
- Rendre concrète la chimie, lui donner du sens.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Atelier de création de produits d'entretien** : Réflexion sur le pourquoi faire soi-même et décodage d'étiquettes de produits de grande distribution, fabrication de 3 produits d'usage courant.
- **Atelier de création de produits cosmétiques** : Description des matières premières utiles, illustration de leurs fonctions et fabrication de 3 produits d'usage courant.
- **Atelier de saponification à froid** : Théorie sur la réaction de saponification à froid, indice de saponification, création de savons.
- **Atelier zéro déchet.**

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

Lieu(x)

Le grimoire de Mélusine

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h

Temps
d'animation



NATURE, SCIENCES ET FAGNES 47

Découvrez la région au pied du Gîte d'Eupen par une balade en forêt, 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 (d'avril à octobre uniquement).*

- **2 modules de 3h au choix parmi :**

- **La forêt comme espace de vie (3h) :** L'écosystème de la forêt, un milieu de vie et ses habitants.
- **La découverte d'un cours d'eau (3h) :** Mesures et analyses de la qualité biologique d'un cours d'eau (d'avril à octobre).
- **Sciences et Fagnes (3h) :** Expérimentations scientifiques en intérieur avec de la sphaigne, l'eau, la tourbe et des roches.



INFOS COMPLÉMENTAIRES :

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



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, l'énergie ou le magnétisme.

Lieu(x) Eupen

Animateurs Centre de sensibilisation à l'environnement Haus Ternell

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation 3 jours = 11h
(2 activités + journée en Fagnes)

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

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,
L.L.N.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Secondaire
inférieur

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 ?!

ARTS



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'approche 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**

Secondaire

Niveau
scolaire

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

Temps
d'animation



* 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 ados encadré par une sculptrice professionnelle. Sur base de 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.
- Eprouver la perception du regard et du toucher.
- Créer des œuvres.

Lieu(x)

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

Animateurs

Theatro Folies

Niveau
scolaire

Secondaire
inférieur

Temps
d'animation

4 jours = 12h
5 jours = 15h

L'ART DANS TOUS SES ÉTATS



Théâtres envoûtants, musées inspirants et fresques à chaque coin de rue, vivez l'Art à Bruxelles. Rejoignez-nous pour un voyage qui éveillera vos sens et enrichira votre esprit !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la ville de Bruxelles de manière ludique.
- Familiariser les élèves avec l'Art au travers de visites de musées, approfondir leurs connaissances.
- Comprendre l'art contemporain, ses concepts, ses médias et ses artistes.
- Acquérir des connaissances sur les mouvements artistiques, les artistes et les périodes historiques représentés dans les collections du musée.
- Développer une appréciation de l'art théâtral en tant que forme d'expression artistique unique.
- Favoriser la sensibilité à la diversité culturelle et aux différentes traditions théâtrales du monde.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite de la ville** à la découverte de l'art urbain dans les rues de Bruxelles ou dans le métro.
- **Musée des Beaux-Arts et le Musée Magritte.** Découvrez l'expression artistique à travers les âges et plongez dans l'univers surréaliste de Magritte.
- **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.
- **Musée Wiels** (Wiels Contemporary Art Center) : Ce musée se concentre sur l'art contemporain et organise régulièrement des expositions d'artistes contemporains renommés.
- **Théâtre « Le Public ».** Découvrez une œuvre contemporaine ou un grand texte du répertoire sur scène. La réservation des activités est à effectuer par vos soins.

Bruxelles Lieu(x)

En fonction des activités choisies

Animateurs

Secondaire

Niveau scolaire



© www.arkadia.be



© www.belvue.be



© J. Pierre

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.



RANDONNÉES ET LÉGENDES 53

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

• **Spectacles de marionnettes en nature :** Découvertes d'histoires anciennes qui nous font voyager dans le temps et réfléchir à la société. Sciences et magie font-elles bon ménage ? Connaissiez-vous des légendes ?

• **Randonnées :** La nature est un repère essentiel pour nos sociétés. Soyons nous-même et pour commencer, découvrons 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 COMPLÉMENTAIRES :

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).



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.

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

Animateurs Maroussia Dussart et la Cie Mime d'Argile

Niveau scolaire Secondaire inférieur

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

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

Secondaire

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 Secondaire / Thème "Street" avec Fujinn :

L'Imaginarium Fujinn se compose de neuf grandes sculptures sonores. Les instruments monumentaux et complémentaires créent une expérience auditive et visuelle impressionnante. Celui-ci permet à un groupe de jeunes de jouer, composer et expérimenter de la musique même sans avoir aucune notion musicale.

La thématique "Street" leur permettra de pouvoir créer une pièce musicale, de la base sonore à l'écriture de texte, en fixant cela sur un support vidéo.

Remarques : ces activités étant des exemples de ce que





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.

nous pouvons faire, et sachant que nous travaillons sur mesure, il est possible de concevoir (en fonction des tranches d'âges, des thématiques et des desideratas) d'autres activités en symbiose avec les programmes scolaires.



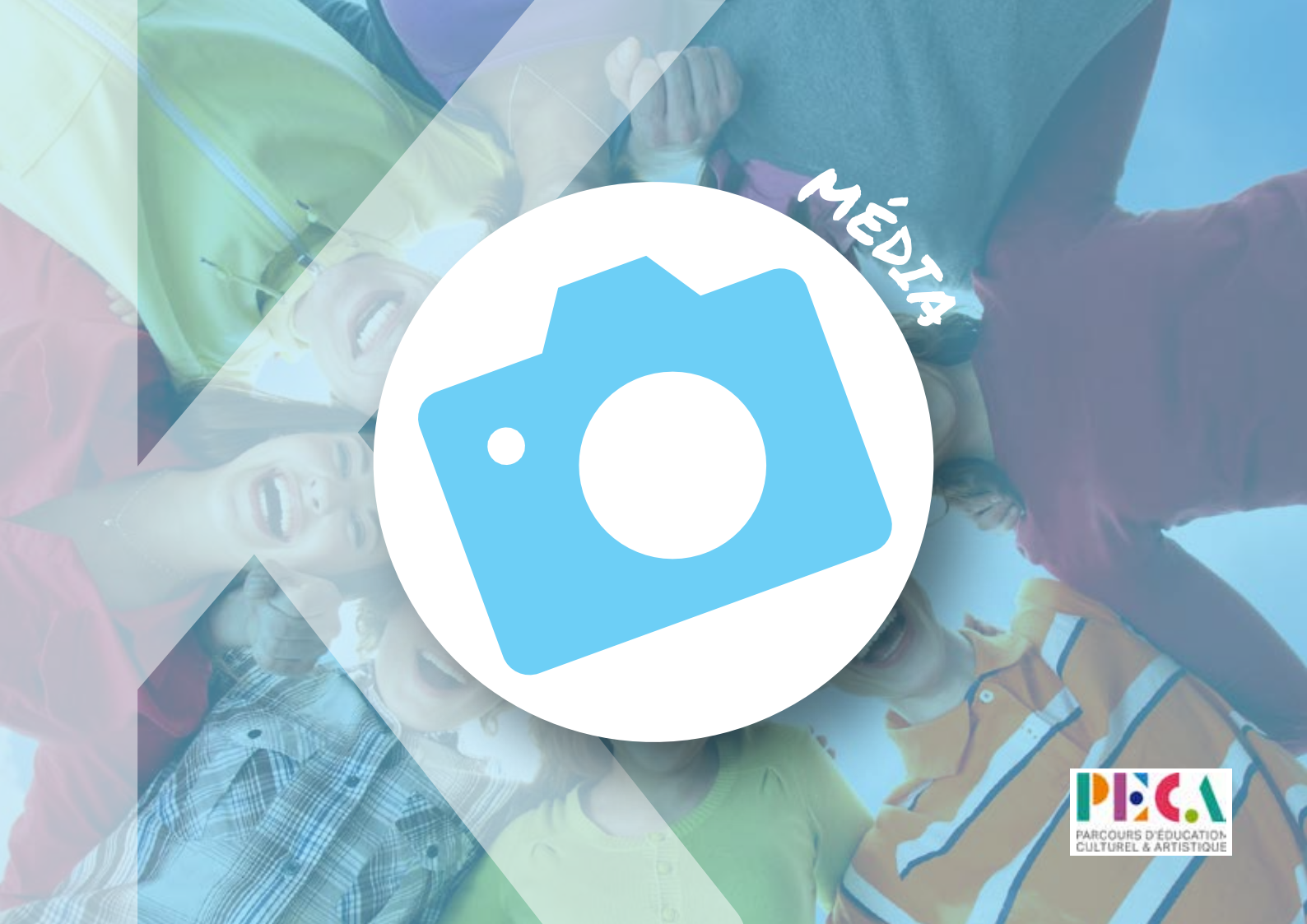
INFOS COMPLÉMENTAIRES :

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





MÉDIA



CRÉATION SONORE

57

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 bruitages et exercices de sonorisation**
- **Ajout de musiques** à des images existantes
- **Réflexion sur la diffusion médiatique**



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.

Lieu(x) Louvain-La-Neuve,
Bruxelles

Animateurs Action Médias Jeunes
ASBL

Niveau scolaire Secondaire

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

COMME AU CINÉMA

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.

Louvain-La-Neuve,
Bruxelles

Lieu(x)

Action Médias Jeunes
ASBL

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

De 6 à 12h d'activités

Temps
d'animation



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 !

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. Prêtes ? 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 switch.



Vos jeunes auront l'occasion de comprendre et de plonger au cœur de la création numérique.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Créer des formats courts**, légers et remplis de réflexions sur ses propres usages des réseaux sociaux
- **Comprendre les codes liés aux théories du complot et aux fake news**, les déconstruire, pour mieux les déjouer
- **Se mettre dans la peau d'un·e influenceur·se** et ainsi faire ses propres choix au travers d'un jeu de plateau
- **Utiliser Tik Tok et créer des effets spéciaux** à la façon Méliès



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Décrypter des contenus numériques et développer l'esprit critique.
- Comprendre et exploiter les opportunités cinématographiques offertes par les réseaux sociaux.
- Réaliser une ou plusieurs productions sur les réseaux sociaux.

Lieu(x) Louvain-La-Neuve,
Bruxelles

Animateurs Action Médias Jeunes
ASBL

Niveau scolaire Secondaire

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

REAL OR FAKE?



Envie de devenir expert en Fake News ? Real or Fake propose d'apprendre à décrypter des infos dans un atelier qui mêle pratique, analyse, réflexion et outils concrets !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer son esprit critique.
- Analyser des contenus multimédias et leurs sources.
- Comprendre les enjeux liés aux Fake News et aux Intelligences Artificielles.
- Développer des compétences techniques liées aux nouvelles technologies.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Quiz Fake News & IA** : Développer ses connaissances autour des Fake News et des Intelligences Artificielles de manière ludique.
- **Atelier pratique** : utiliser les IA pour créer du contenu tout en comprenant le fonctionnement, les limites et les enjeux de ces nouvelles technologies.
- **Mini-enquête** : vérifier les sources et la véracité de différents documents (textes, photos, vidéos...) à l'aide d'outils concrets proposés par les animateur.rices au sein d'un petit jeu d'enquête.
- **Réalisation d'une courte production vidéo** sur la thématique en sous-groupes (écriture, tournage et montage).



Gîte Mozaïk LLN,
Eupen, Ovifat, Wanne

Lieu(x)

Citizen Motion

Animateurs

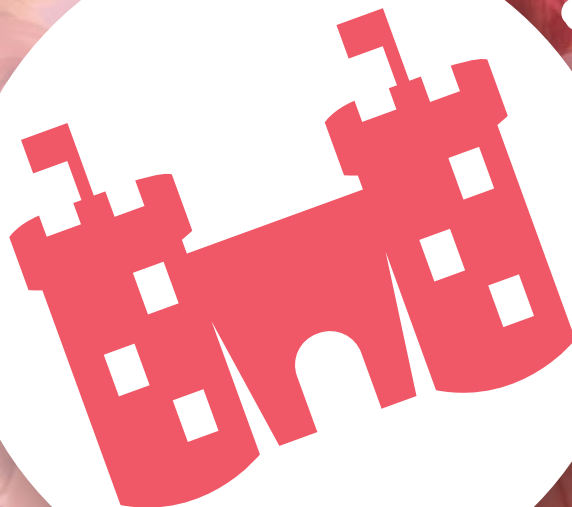
Secondaire

Niveau
scolaire

3 jours = 10h
4 jours = 12h

Temps
d'animation

HISTOIRE



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.

Brûly-de-Pesche*
et Hastière*

Lieu(x)

Musée du Malgré-Tout
Cedarc Asbl

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

3 jours = 12h

Temps
d'animation

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

• Ateliers :

- Tabletterie gallo-romaine
- Fibule gallo-romaine
- Modelage préhistorique
- Peinture préhistorique
- Musique préhistorique
- Tissage
- Bracelet en cuir
- Vannerie cousue
- Peinture égyptienne
- Gravure préhistorique
- Initiation aux hiéroglyphes
- Lire et écrire à Uruk
- Mosaïque

• Animations :

- Reconstitution de poterie
- Être nouveau-né à Rome
- Emmaillotement antique
- Le feu avant les allumettes
- Découverte des matériaux préhistoriques
- Tir préhistorique
- Être écolier à Rome





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 !



INFOS COMPLÉMENTAIRES :

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

De la 1^{re} à la 6^e secondaire : Amulettes égyptiennes, monnayage, de la terre à la table, 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.

** 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.*

RETOUR VERS LE PASSÉ !



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.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

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 de village de Brûly-de-Pesche, ses origines, métiers d'antan...).

Brûly-de-Pesche* **Lieu(x)**

Espace Arthur Masson,
Site Mémorial de Brûly

Animateurs

Secondaire
inférieur **Niveau
scolaire**

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

**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.



SPORT



CAP SPORT ET DÉCOUVERTE



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



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.

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 « coton-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)



Eupen, Wanne,
Villers-Ste-Gertrude.

Lieu(x)

Dimension Sport ASBL

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

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

Temps
d'animation

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



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 check-points et en collectant des objets insolites.



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.

Lieu(x) Wanne

Animateurs Coo Adventure

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation 3 jours = 10 à 13h

CAP COOPÉRATION



Amusement et fous rires garantis au menu de ce programme !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

Eupen, Villers-St-
Gertrude et Wanne

Lieu(x)

Dimension Sport ASBL

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

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

Temps
d'animation

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. 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.



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



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Découverte de la carte et du maniement de celle-ci :** Pour apprendre à tenir et orienter une carte dans le bon sens.
- **Initiation au maniement de la boussole et de l'échelle d'une carte :** Découverte du maniement 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

courses d'orientation seront proposées 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.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

Lieu(x) Villers-Ste-Gertrude

Animateurs Dimension Sport ASBL

Niveau scolaire Secondaire

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

FUN GAMES



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

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.

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)

Villers-St-Gertrude
et Wanne

Lieu(x)

Aventure

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h

Temps
d'animation



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



MISSION IMPOSSIBLE

71

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Mission Impossible** : Le gang Bonalfa a dissimulé une bombe quelque part ! Votre mission : infiltrer l'organisation pour retrouver et désamorcer l'engin explosif. Chaque défi réussi vous rapproche de l'emplacement exact de la bombe...
- **Le Projet - Le Labyrinthe Souterrain** : Les équipes reçoivent une photographie d'un labyrinthe enfoui sous terre. À l'aide du matériel fourni, elles devront en reconstituer une réplique fidèle.
- **Défi Communication** : Deux équipes, deux espaces, une seule consigne : reproduire exactement la même structure. Un seul moyen de communication autorisé : le talkie-walkie. Clarté, précision, et écoute seront vos meilleurs alliés.
- **La Toile** : Un passage piégé vous attend : une gigantesque toile d'araignée à traverser... mais pas n'importe comment. Coordination et agilité seront indispensables.
- **Boîte Mystère** : Une boîte fermée, un contenu inconnu... Saurez-vous percer ses



secrets ? Seule votre curiosité (et votre ingéniosité) vous le dira.

- **Nitroglycérine** : Attention danger ! Vous devez déplacer des déchets hautement instables à l'aide du matériel fourni. La moindre erreur pourrait tout faire exploser...
- **Escalade** à Villers
- **Les Experts - Le Jeu** : Plusieurs braquages ont secoué la région. L'agent secret Benny Dom est à bout de ressources. Il cherche désormais une équipe d'élite capable de résoudre l'affaire. Avant de vous confier cette mission, il vous mettra à l'épreuve : scène de crime dans un hôtel, vol d'œuvres d'art, faisceaux laser, désamorçage de bombe... serez-vous à la hauteur ?

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer la coopération et la cohésion de groupe par des activités diverses et variées.
- Elaborer des stratégies de communication.
- Prendre du plaisir en émettant des hypothèses et en les vérifiant par prise d'indices.

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

Animateurs Aventure

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation 3 jours = 12h

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

Secondaire

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 piétonnière 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 !
- **Skawlbball** : Sport atypique né de la fusion entre plusieurs sports ballons. Pour marquer, il faut impérativement reprendre le ballon de volée.

- **Cardigoal** : Sport mixé entre basketball, 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).



VIKING GAMES

73



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 attrayant.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Atelier Créatif-Esprit d'équipe :** Fabriquer un drapeau, faire un haka, 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.

- **Epreuves multiples en équipe :** Combat à l'épée, recherche d'or, tir à la corde, catapulte, javelot.

- **Atelier sportif :** Escalade pour remporter des clés.



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.

Lieu(x) Villers-Ste-Gertrude et Wanne

Animateurs Aventure

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation 3 jours = 4x3h

DU VAL AU SOMMET : SPORT ET FUN !



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 !

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.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Devalkart** : Descendez une piste longue de 600 mètres avec un Devalkart (4 roues) et remontez grâce à un téléski.
- **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'Ambève, 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.



Wanne Lieu(x)

Val de Wanne animateurs

Secondaire Niveau scolaire

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



VIVRE-ENSEMBLE



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



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

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.



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 :

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.

Bastogne Lieu(x)

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

Animateurs

Secondaire

Niveau scolaire

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

Temps d'animation

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.



UNE CRACSE ATTITUDE. POUR QUI ? POUR QUOI ? 77

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 manière dont on fonctionne et on s'engage, les rôles que

nous jouons et la façon 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.



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 et Solidaire Engagé).

Lieu(x) Eupen, Han-sur-Lesse, Louvain-La-Neuve, Wanne, Villers-Ste-Gertrude et Ovifat

Animateurs Jeune Et Citoyen ASBL

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation 3 jours = 15h

HISTOIRE ET CITOYENNETÉ

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la ville de Bruxelles de manière ludique.
- Familiariser les élèves avec l'histoire au travers de visites de musées, approfondir leurs connaissances sur des événements, des époques, des personnages historiques et des faits marquants.
- Comprendre le fonctionnement des institutions européennes et leur impact sur la politique et la citoyenneté, en favorisant une meilleure compréhension de l'Union européenne et de son rôle dans le monde.
- Encourager les élèves à réfléchir à leur propre rôle en tant que citoyens européens, à l'importance de la participation démocratique et à la diversité culturelle au sein de l'Union européenne.



Explorez les trésors historiques et les institutions européennes de Bruxelles lors d'un séjour inoubliable ! Plongez dans l'architecture médiévale, visitez des musées fascinants, et engagez-vous dans un voyage éducatif unique.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite de la ville en autonomie** (via le Belvue museum ou Totemus pour le Parlement européen)
- **Le Belvue museum.** Explorez l'histoire de la Belgique déployée en sept thèmes dans sept salles : démocratie, prospérité, solidarité, pluralisme, migrations, langues et Europe.
- **Le Parlement européen**
- **Le Parlementarium et son jeu de rôle :** « Glissez-vous dans la peau d'un député au Parlement européen »
- **Maison de l'histoire européenne :** Le musée présente l'histoire de l'Europe de manière à sensibiliser le public à la diversité des perspectives et des interprétations.

La réservation des activités est à effectuer par vos soins.



Bruxelles Lieu(x)

En fonction des activités choisies

Animateurs

Secondaire

Niveau scolaire

Nos partenaires séjours scolaires

79





**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**



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

81





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

