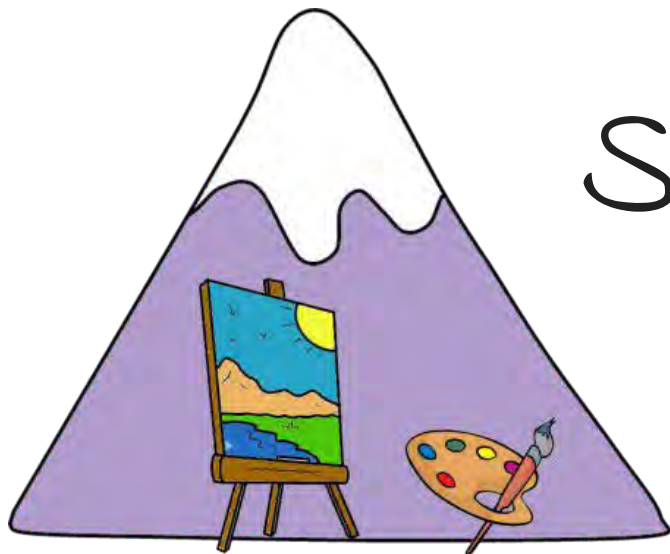




Séjour Montagn'Art



L'Art en montagne pour s'initier à
des pratiques artistiques et
durables
Cycle 2 & 3

Nos territoires sont des lieux propices à l'expression artistique.
Celle-ci permet à l'Homme de s'épanouir, de s'intégrer
socialement et de participer au développement d'une société
respectueuse de son environnement.

L'Art en montagne pour s'initier à des pratiques artistiques et durables

Séjour Montagn'Art : découvrir l'art et la nature en montagne

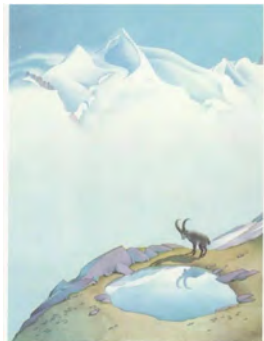
Pendant ce séjour, les élèves explorent différents moyens artistiques pour mieux comprendre le monde et imaginer un futur plus respectueux de la planète. À travers des activités variées et créatives, ils deviennent acteurs d'un monde plus durable.

Tout au long du séjour, ils vont :

- **Fabriquer des objets pour parler d'écologie** : en découvrant des savoir-faire de montagne, les élèves apprennent que nos choix de fabrication ont un impact sur la nature.
- **Observer la nature avec les formes et les couleurs** : avec le Land Art ou le croquis en pleine nature, ils utilisent leurs sens pour observer la biodiversité et les liens entre les êtres vivants.



Andy Goldsworthy

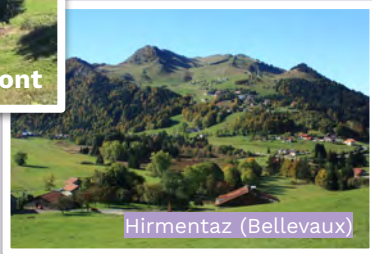
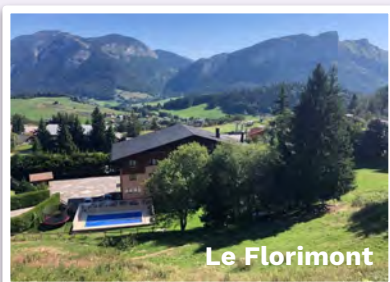
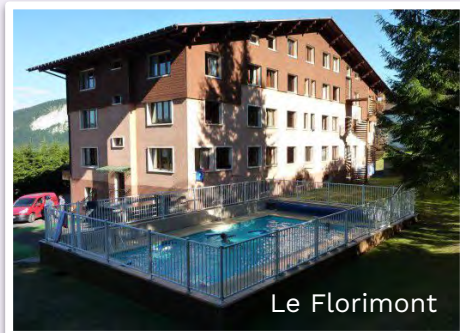


Samivel

Gardez-la intacte !

- **Dessiner pour mieux comprendre** : fresques, cartes, schémas... Les élèves testent plusieurs façons de représenter ce qu'ils observent dans leur environnement.
- **Écouter et raconter des histoires** : à travers les contes de montagne, ils découvrent d'autres façons de vivre avec la nature.
- **S'exprimer avec son corps** : grâce à des spectacles et activités artistiques, les élèves apprennent à faire passer des messages forts avec leurs gestes et leurs mouvements.
- **Libérer leur créativité** : ils expérimentent, inventent, imaginent... et repartent motivés pour agir à leur échelle !

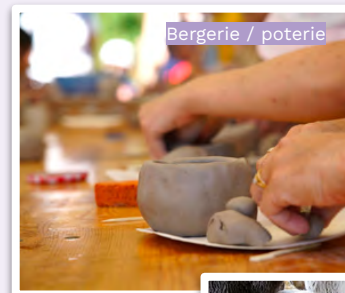
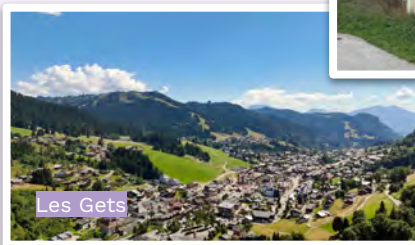
Trois chalets en Haute-Savoie



Le Florimont à HIRMENTAZ
(Bellevaux)



Le Yaka (Les Gets)



Les liens avec le programme scolaire (cycle 2 & 3)

Notre séjour est spécialement conçu pour permettre à vos élèves de développer les compétences du programme scolaire des cycles 2 et 3 au travers d'activités soigneusement choisies :

Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer par la langue française, les mathématiques, les sciences, les arts et le corps.

Lecture de paysage, recette de plantes, musique, atelier poterie ou sculpture sur bois, journal nature.

Domaine 2

Les méthodes et outils pour apprendre : organisation du travail personnel, coopération et réalisation de projets

Jeux de coopération, artisanat, journal nature, land'art, création d'un spectacle en équipe.

Domaine 3

La formation de la personne et du citoyen : expression, respect, réflexion, discernement, responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Réflexions à travers les grands jeux et découvertes de l'environnement et ses problématiques, journal du séjour.

Domaine 4

Les systèmes naturels et techniques, démarches scientifiques, conception, création, réalisation, responsabilité individuelles et collectives

Rencontre avec des experts de la montagne, pistage, fabrication de pigments, grands jeux et créations.

Domaine 5

Les représentations du monde et l'activité humaine, l'espace et le temps, organisations, inventions, élaboration, production.

Lecture de paysage (impact de l'homme sur l'environnement), balade contée

L'éventail de nos activités couvre les huit domaines mobilisables dans le cadre d'un Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle (PEAC).



ARTS VISUELS & PATRIMOINE



CINEMA & AUDIOVISUEL



LIVRES & LECTURES



MUSIQUE



HISTOIRE & MÉMOIRE



ÉDUCATION AUX MÉDIAS & À L'INFORMATION



SPECTACLE VIVANT



CULTURE SCIENTIFIQUE TECHNIQUE & INDUSTRIELLE

Progression du séjour Montagn'Art

Nous avons décliné notre boussole pédagogique en objectifs spécifiques pour chaque journée du séjour :



Notre progression pédagogique en forme de boussole est inspirée des recherches sur les peuples premiers*. Elle vise à cultiver une **connexion profonde et durable à la nature, à soi et aux autres**, en s'inscrivant dans les cycles des saisons et de la vie.

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

Objectifs spécifiques pour un séjour de 5 jours* :

J1 Je m'informe, je m'engage, et je m'inspire de l'art en montagne

J2 Découverte des spécificités artistiques, naturelles et culturelles de l'environnement proche par le jeu, les arts corporels, et la cartographie

J3 Je découvre les trésors de la nature Alpine pour expérimenter mes dons artistiques

J4 Je développe ma créativité en m'inspirant des spécificités locales.

J5 Je met en scène et je célèbre les réalisations de la semaine, je dessine le futur.

Les réalisations du séjour

A l'issue du séjour, les enfants repartiront, selon les activités choisies, avec :

- Leur carnet de voyage
- Des objets fabriqués par leur soins
- Des récits de chaque journée
- Leurs trésors de la nature !



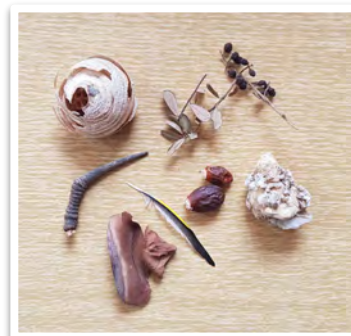
Apprentis potier



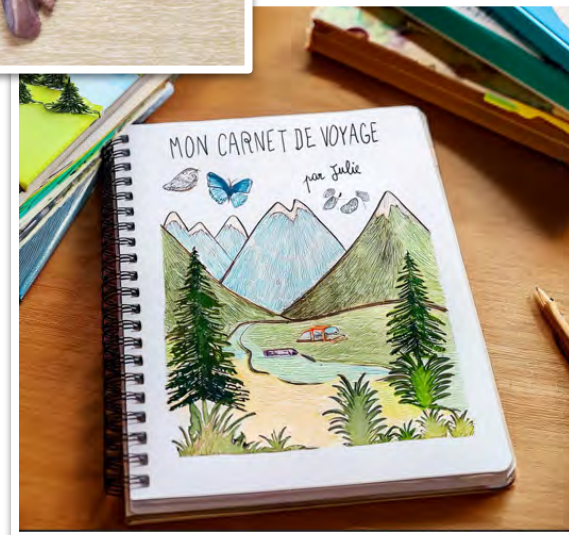
Musique verte



Atelier maroquinerie



Trésors de la nature & carnet de voyage



Proposition de progression de la semaine (Les Gets)

Objectifs

Matin

Après-midi

Soirée



	Objectifs	Matin	Après-midi	Soirée
J1	Je m'informe, je m'engage, et je m'inspire de l'art en montagne	TRAJET ALLER	<u>Rallye photos</u> : découverte du centre et engagements éco-citoyens, Pot du montagnard, Présentation du séjour	<u>La montagne vue par les artistes</u>
J2	Découverte des spécificités artistiques, naturelles et culturelles de l'environnement proche par le jeu, les arts corporels, et la cartographie	<u>"La piste de la Mésange"</u>	<u>Paysage d'Art</u> OU <u>A la découverte de la musique mécanique</u>	<u>Balade contée nocturne</u>
J3	Je découvre les trésors de la nature Alpine pour expérimenter mes dons artistiques	Sortie à la journée : <u>Balade et croquis des fleurs</u> <u>Art culinaire et pique nique</u> OU <u>Musique verte</u>	<u>Apprentis potiers</u> OU <u>Artisanat maroquinerie</u>	<u>Devinez, c'est gagné !</u>
J4	Je développe ma créativité en m'inspirant des spécificités locales.	<u>Atelier menuiserie</u> OU <u>Balade ornithologique</u>	<u>Les Alpiphonies</u> OU <u>Fresque Montagn'Art</u>	<u>Fête :</u> <u>Devenir chanteur d'oiseau</u> OU <u>les super-stars</u>
J5	Je mets en scène et je célèbre les réalisations de la semaine, je dessine le futur.	<u>Tous en scène !</u>	<u>Mission : je dessine le futur</u>	TRAJET RETOUR

Carnet de voyage
ou temps de classe

Toutes nos activités de la journée sont prioritairement organisées en extérieur. En cas de mauvais temps nous prévoyons une adaptation à l'intérieur ou une activité de remplacement.



Cycle 2 & 3

L'Art sous toutes ses formes comme médiateur du développement durable

Proposition de progression - 4 journées (Les Gets)



Objectifs

Matin

Après-midi

Soirée 

J1

Je m'informe, je m'engage, et je m'inspire de l'art en montagne

TRAJET ALLER

Rallye photos : découverte du centre et engagements éco-citoyens, Pot du montagnard, Présentation du séjour

Balade contée nocturne

J2

Je découvre les trésors de la nature Alpine pour expérimenter mes dons artistiques

Sortie à la journée :
Paysage d'Art

Apprentis potiers
OU Artisanat maroquinerie

Carnet de voyage
ou temps de classe

Devinez, c'est gagné !

J3

Je développe ma créativité en m'inspirant des spécificités locales.

Atelier menuiserie
OU Balade ornithologique

Les Alpiphonies
OU Fresque Montagn'Art

Fête :
Devenir chanteur d'oiseau
OU les super-stars

J4

Je mets en scène et je célèbre les réalisations du séjour, je dessine le futur.

Tous en scène !

Mission : je dessine le futur

TRAJET RETOUR

Toutes nos activités de la journée sont prioritairement organisées en extérieur. En cas de mauvais temps nous prévoyons une adaptation à l'intérieur ou une activité de remplacement.



Cycle 2 & 3

L'Art sous toutes ses formes comme médiateur du développement durable

Proposition de progression - 3 journées (Les Gets)



Objectifs

Matin

Après-midi

Soirée

J1

Je m'informe, je m'engage, et je m'inspire de l'art en montagne

TRAJET ALLER

Rallye photos : découverte du centre et engagements éco-citoyens, Pot du montagnard, Présentation du séjour

Balade contée nocturne

J2

Je découvre les trésors de la nature Alpine pour développer mes dons artistiques

Sortie à la journée :
Balade et croquis des fleurs
Art culinaire et pique nique

Apprentis potiers
OU Artisanat maroquinerie

Carnet de voyage

Fête :
Devenir chanteur d'oiseau
OU les super-stars

J3

Je mets en scène et je célèbre les réalisations du séjour, je dessine le futur.

Atelier menuiserie
OU Balade ornithologique

Tous en scène & mission :
je dessine le futur

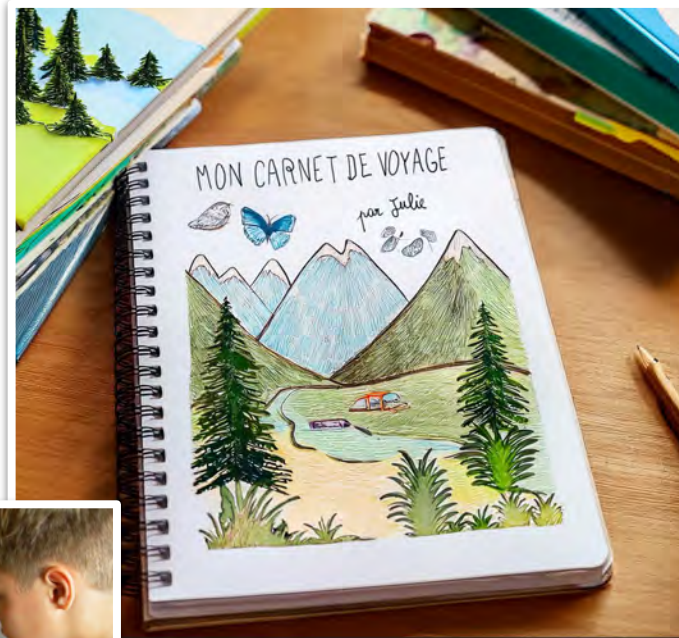
TRAJET RETOUR

Toutes nos activités de la journée sont prioritairement organisées en extérieur. En cas de mauvais temps nous prévoyons une adaptation à l'intérieur ou une activité de remplacement.

Carnet de voyage

Chaque fin d'après-midi, les élèves prennent un moment pour raconter leur vécu de la journée, en choisissant un type de traitement de l'information qui les inspire (rédaction d'articles, petits clips vidéos, enregistrements audio, illustrations d'affiches ou bandes dessinées...).

Ils prennent le temps d'exercer leur esprit critique face aux différentes approches, et passent en revue les domaines du développement durable qu'ils ont abordés.



Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Construire des repères temporels **(D5)** : *ordonner les événements de la semaine ...*
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres **(D3, D4)**
- S'engager et assumer des responsabilités dans un projet **(D3, D4)** : *Développer le sens de l'engagement dans un projet collectif*
- Prendre la parole pour partager son vécu et celui du groupe **(D1, D2, D4, D5)**



Liste des activités proposées

- La montagne vue par les artistes ☹
- La piste de la mésange
- Paysage d'Art
- Balade contée nocturne ☹
- Art culinaire en montagne
- Apprentis potiers
- Devinez; c'est gagné ☹
- Atelier menuiserie
- Les Alpiphonies
- Fête : devenir chanteur d'oiseau ☹
- Tous en scène
- Mission : je dessine le futur



La montagne vue par les artistes



Lieu : Chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Une soirée projection : la montagne, source d'inspiration

Pour cette première soirée au chalet, vos élèves embarquent pour un voyage artistique à travers les siècles. Peintures, dessins, photographies... Autant de regards uniques posés sur la montagne, révélant sa grandeur, ses mystères et ses infinies nuances.

A travers une sélection d'œuvres, ils exploreront comment chaque artiste, selon son époque et sa sensibilité, a interprété les sommets, les vallées et les lumières changeantes. Une invitation à affiner leur regard, à décrypter les émotions cachées derrière chaque coup de pinceau et à laisser libre cours à leur propre imagination.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Explorer les organisations du monde **(D5)** : *Découvrir les patrimoines naturel et culturel de nos territoires*
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Dire pour être entendu et compris **(D1, D2, D3)** : *Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments*
- Adopter une distance critique par rapport à une œuvre artistique **(D1, D2, D3)**



La piste de la mésange



Lieu : chalet et espaces extérieurs

Période : toute l'année

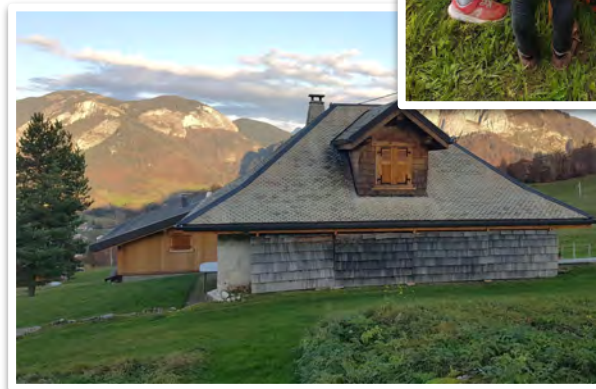
Effectif : classe entière

Un jeu de piste pour découvrir les animaux et les arts locaux et leur histoire.

Dès la première demi-journée, les élèves s'engagent dans un jeu de piste qui les plonge au cœur du village des Gets. Guidés par notre animal totem la Mésange noire, ainsi que ses amis les animaux alpins, les élèves découvrent leur environnement proche, notamment les richesses du patrimoine savoyard produites depuis le 18ème siècle. L'activité invite les élèves à observer comment peintres, écrivains et architectes ont été inspirés par le monde naturel. À travers une série d'énigmes, ils auront pour mission de reconstituer un flocon durable. Cette aventure permet de développer leur sens de l'observation, de la réflexion et leur compréhension de l'interaction entre l'homme et son environnement.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Explorer les organisations du monde **(D5)** : *Découvrir le paysage montagnard et se familiariser avec le vocabulaire propre à la Montagne*
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique **(D5)** : *Se familiariser avec le milieu environnant*
- Apprendre à coopérer **(D3, D5)** : *Coopérer pour atteindre un objectif commun*
- Développer une conscience citoyenne, sociale et écologique **(D3)** : *Engager la classe dans des actions en faveur de l'environnement (s'approprier les actions à empreinte positive à réaliser pendant les séjour)*



La piste de la mésange



BIODIVERSITÉ



EAU



ÉNERGIE



DÉCHETS



ALIMENTATION



TRANSPORT



VIVRE ENSEMBLE

Lieu : chalet et espaces extérieurs

Période : toute l'année

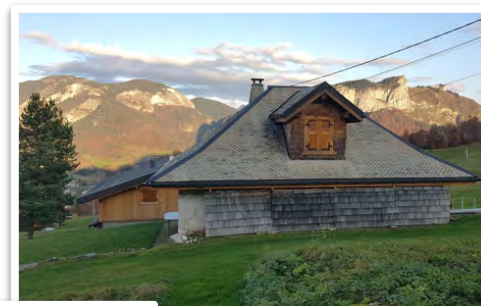
Effectif : classe entière

Un jeu de piste pour découvrir les animaux et les arts locaux et leur histoire.

Dès la première demi-journée, les élèves s'engagent dans un jeu de piste qui les plonge au cœur du village des Gets. Guidés par notre animal totem la Mésange noire, ainsi que ses amis les animaux alpins, les élèves découvrent leur environnement proche, notamment les richesses du patrimoine savoyard produites depuis le 18ème siècle. L'activité invite les élèves à observer comment peintres, écrivains et architectes ont été inspirés par le monde naturel. À travers une série d'énigmes, ils auront pour mission de reconstituer un flocon durable. Cette aventure permet de développer leur sens de l'observation, de la réflexion et leur compréhension de l'interaction entre l'homme et son environnement.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Explorer les organisations du monde **(D5)** : *Découvrir le paysage montagnard et se familiariser avec le vocabulaire propre à la Montagne*
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique **(D5)** : *Se familiariser avec le milieu environnant*
- Apprendre à coopérer **(D3, D5)** : *Coopérer pour atteindre un objectif commun*
- Développer une conscience citoyenne, sociale et écologique **(D3)** : *Engager la classe dans des actions en faveur de l'environnement (s'approprier les actions à empreinte positive à réaliser pendant les séjours)*



Paysage d'Art



Lieu : Sommet, plateau, belvédère (seulement si extérieur au centre)

Période : printemps / automne

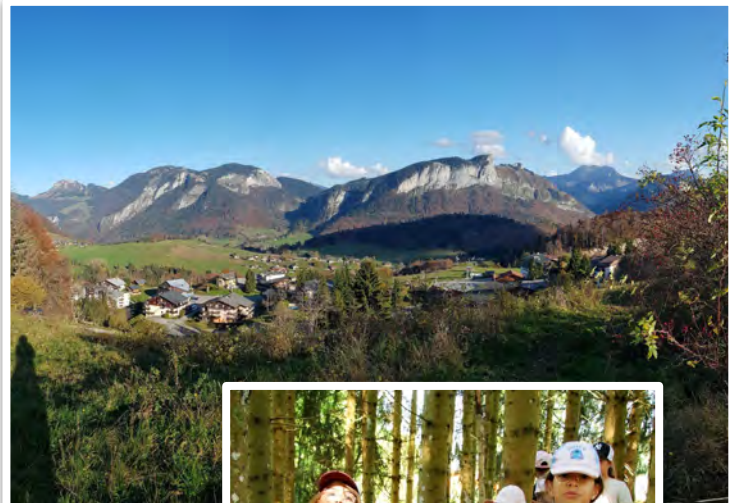
Effectif : 12 élèves

Observer et comprendre l'impact de l'homme sur son environnement à travers la lecture de paysage, traduire les grandes unités paysagères en land art.

Lors d'une randonnée, vos élèves prennent de la hauteur pour découvrir notre paysage montagnard. Après s'être situés géographiquement, ils identifient les grandes unités paysagères, échangent sur leur perception de cet espace (lecture de paysage), les impacts de l'homme, puis ils le représentent au sol avec des éléments naturels collectés au fil du chemin. L'occasion de prendre comme source d'inspiration de leur expression artistique la Nature pour en apprécier toute sa beauté et comprendre l'importance de la préserver.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes **(D1)**
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...*
- Utiliser et produire des représentations de l'espace **(D5)** : *Identifier les différentes composantes d'un paysage, Produire des représentations des espaces environnants (croquis, dessins, ...)*
- Représenter le monde environnant en explorant la diversité des domaines **(D1, D3)** : *Représenter l'environnement proche par le dessin*
- Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance **(D3)** : *Comprendre l'importance de la Nature comme composante artistique participant au développement d'une société respectueuse de son environnement*



Balade contée nocturne



Lieu : Autour du chalet

Période : printemps / automne

Effectif : classe entière.

Balade Nocturne sous les Étoiles : À la découverte des légendes alpines

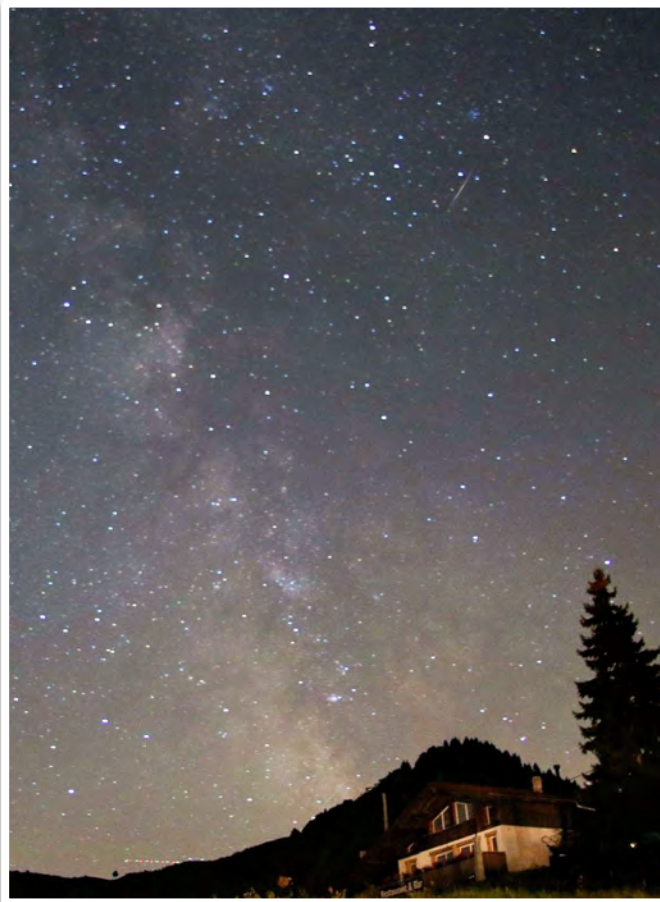
Au fil de cette balade nocturne, vos élèves sont transportés dans un univers mystérieux, où chaque élément rencontré sur le chemin — un souffle de vent, un bruit étrange, la silhouette d'un arbre — fait écho aux contes et légendes locales.

Au rythme de la marche, ils s'imprègnent de l'imaginaire montagnard, explorant des histoires captivantes liées à la faune, la flore et aux phénomènes naturels.

Cette soirée sous le ciel étoilé clôture avec magie leur première journée d'introduction à l'environnement montagnard.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Explorer les organisations du monde (D5) :** Découvrir les patrimoines naturel et culturel de nos territoires
- **Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité (D5) :** Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques, ...
- **Dire pour être entendu et compris (D1, D2, D3) :** Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments
- **Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte (D1, D2, D3) :** conter pour exprimer des émotions
- **Adopter une distance critique par rapport à un récit (D1, D2, D3)**



Balade et croquis des fleurs

Art culinaire et pique nique

Lieu : Autour du chalet

Période : printemps

Effectif : classe entière.



Cueillette et croquis de plantes sauvages puis création culinaire

Au cours de cette deuxième journée, vos élèves développent leur dons artistiques au contact de la flore montagnarde. Ils prennent leur sac à dos pour partir à la cueillette de plantes sauvages comestibles, telles que le serpolet ou la mauve. Guidés par un naturaliste, ils apprennent à apprécier la beauté de la nature en observant les formes, couleurs et textures des plantes. Munis d'un carnet de croquis, ils saisissent cette beauté avec la rigueur du botaniste.

Après la cueillette, ils préparent un pique-nique créatif, en mélangeant plantes sauvages et crudités cultivées. Cette activité permet aux élèves de découvrir la cuisine comme une forme d'art, et les sensibilise à l'importance d'une alimentation saine et respectueuse de l'environnement.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Connaître des caractéristiques du monde vivant**, ses interactions et sa diversité **(D5)** *Identifier le monde végétal, comprendre les besoins vitaux et le fonctionnement des végétaux*
- Tirer parti des **trouvailles fortuites (D1, D2, D4, D5)** *pour laisser parler sa créativité culinaire*
- S'ouvrir à la **diversité des pratiques** et des cultures artistiques **(D1, D3, D5)**
- Développer un **comportement responsable vis-à-vis de l'environnement** et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance **(D3, D5)** : *Déterminer les principes d'une alimentation équilibrée, variée et écoresponsable, comprendre l'importance de la Nature dans la survie de l'Homme*



Apprentis potiers



Lieu : Bergerie-poterie des Gets

Période : toute l'année

Effectif : classe entière (atelier en petit groupe)

Atelier modelage : créez votre pièce en terre"

Perchée sur les hauteurs du Mont Chéry, la Bergerie-Poterie d'Anouk et Nathalie vous invite à découvrir l'art de la poterie, un métier profondément lié à la terre et aux traditions anciennes. Ces deux artisanes passionnées partagent leur savoir-faire de bergère et de potière, et font le lien historique avec la préhistoire, lorsque nos ancêtres utilisaient déjà la terre pour façonner des objets utilitaires et décoratifs.

Lors de cet atelier, vos élèves s'initient au modelage en créant une tasse pincée, décorée d'empreintes d'éléments naturels qu'ils ont eux-mêmes collectés. Après émaillage et cuisson, les créations vous sont envoyées par colis. Vos élèves auront une jolie surprise de retour à l'école !

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Observer les effets produits par ses gestes**, par la pratique de la poterie **(D1, D2, D4, D5)**
- **Réaliser et donner à voir** individuellement, des productions plastiques de natures diverses **(D2, D3, D5) : réalisation d'une pièce en poterie**
- **Explorer les organisations** du monde **(D5) : Découvrir les métiers de la montagne hérités des pratiques anciennes, entre élevage et artisanat.**
- Développer un **comportement responsable vis-à-vis de l'environnement** grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance **(D3) : Percevoir les enjeux liés à la production de biens matériels, la préservation des ressources naturelles, l'utilisation de l'énergie, les notions de design circulaire et de production de déchets.**



Devinez, c'est gagné !



Lieu : Chalet

Période : printemps / automne / hiver

Effectif : classe entière.

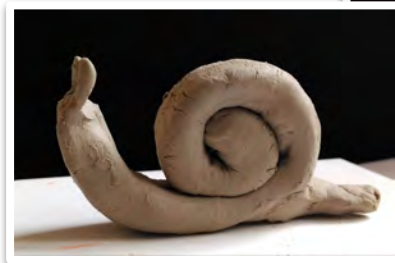
Jeu d'expression artistique par le dessin, le mime ou le modelage.

Lors de cette soirée, vos élèves exercent leurs talents créatifs et leur imagination à travers le dessin, le mime ou le modelage pour faire deviner des mots ou expressions à leurs camarades.

Animée dans un esprit coopératif, cette activité favorise l'entraide, la communication et le travail d'équipe. Un moment créatif et ludique particulièrement apprécié par les enfants !

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Se faire comprendre par l'art (D1, D2, D3)** : faire deviner des mots ou des expressions
- **S'ouvrir à la diversité des pratiques** et cultures artistiques (D1, D3, D5)
- **Observer les effets produits par ses gestes**, par les outils utilisés (D1, D2, D4, D5)
- **Réaliser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses (D2, D3, D5)
- **Coopérer entre pairs**, pour atteindre un but commun, **respecter** les règles du jeu (D1, D2)



Atelier menuiserie



Lieu : au chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Création d'un totem montagnard : initiation à la scie à chantourner

Lors de cet atelier, vos élèves se transforment en apprentis artisans pour réaliser une figurine en bois inspirée de l'univers montagnard. Après avoir choisi un modèle, ils le reproduisent sur une planche avant de le découper avec précision à la scie à chantourner.

Ils perfectionnent ensuite leur création grâce à un stylo à graver et des outils de ponçage. Cette figurine deviendra leur totem de la semaine, et un souvenir de leur séjour.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Observer les effets produits par ses gestes**, par la pratique de la menuiserie (**D1, D2, D4, D5**)
- **Réaliser et donner à voir** individuellement, des productions plastiques de natures diverses (**D2, D3, D5**) : réalisation d'une figurine en bois
- **Explorer les organisations** du monde (**D5**) : Découvrir les métiers de la montagne hérités des pratiques anciennes.
- Développer un **comportement responsable vis-à-vis de l'environnement** grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance (**D3**) : Percevoir les enjeux liés à la production de biens matériels, la préservation des ressources naturelles, les notions de design circulaire.



Les Alpiphonies



Lieu : dans le chalet ou extérieur très calme

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Atelier de découverte des musiques et sons des Alpes

Cet atelier invite vos élèves à plonger au cœur des Alpes pour une expérience immersive et musicale. Ils découvrent les richesses sonores de la montagne à travers contes, chants traditionnels des alpages et présentation d'instruments emblématiques comme le cor des Alpes, l'accordéon ou les cloches. Ils participent à des jeux sonores et rythmiques, écoutent les sons de la nature (marmottes, torrents, tétras-lyres)... et concluent par la création collective d'un chant accompagné de sonorités alpines.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Exprimer sa sensibilité** par le chant, entendre et respecter celles des autres (D1, D3)
- **Écouter pour comprendre** des messages oraux ou des textes lus par un adulte (D1, D2, D3) : *conter pour exprimer des émotions*
- **S'ouvrir à la diversité des pratiques** et cultures artistiques (D1, D3, D5)
- Connaître des **caractéristiques du monde vivant**, ses interactions et sa diversité (D5) : *Découvrir le milieu montagnard, ses composantes et ses caractéristiques*
- **Explorer les organisations** du monde (D5) : *Explorer le mode de vie montagnard, découvrir un instrument de musique patrimonial*



Fête : devenir chanteur d'oiseau



Lieu : Au chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Soirée festive : Plumes, chants et improvisation

Le temps d'une soirée magique, vos élèves se métamorphosent en oiseaux et explorent de nouvelles façons de communiquer inspirées des oiseaux

Après avoir découvert un extrait vidéo des *Chanteurs d'Oiseaux*, deux artistes maîtres dans l'art de l'imitation des chants d'oiseaux, ils fabriquent leur propres masques et s'essaient eux aussi à ces mélodies naturelles. Puis, place aux jeux inspirés des comportements des oiseaux, où l'écoute, l'expression corporelle et l'imagination prennent leur envol. Une soirée festive et poétique pour clore le séjour en beauté !

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Tirer parti des **trouvailles fortuites (D1, D2, D4, D5)** pour laisser parler sa créativité pour réaliser des masques inspirés des oiseaux à partir d'éléments naturels collectés ou proposés
- **Montrer sans réticence** ses productions et regarder celles des autres **(D1, D3, D5)**
- **Formuler ses émotions**, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)** : Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments par le corps et les sons
- Observer les **effets produits par ses gestes (D1, D2, D4, D5)**
- **Connaître des caractéristiques du monde vivant**, ses interactions et sa diversité **(D5)** Reproduire les attitudes et les chants d'oiseaux spécifiques à la moyenne montagne, ou qu'on retrouve en milieu urbain (mésanges, moineaux, corneilles...)
- **Décrire et comparer** des éléments sonores **(D5)**



Tous en scène



Lieu : Au chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Représentations de la semaine sous forme d'exposition des créations et des récoltes, de scénettes des moments de découverte.

Cette dernière matinée est consacrée à la mise en valeur des apprentissages et créations de la semaine. Vos élèves partagent leurs découvertes à travers une exposition interactive où œuvres, récoltes et réalisations sont mises en lumière. L'organisation d'une exposition commentée ou au choix, la mise en scène des moments forts permet d'intégrer les apprentissages et de les magnifier !

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Construire des **repères temporels (D5)** : *ordonner les événements de la semaine ...*
- **Montrer sans réticence** ses productions et regarder celles des autres **(D1, D3, D5)**
- **Formuler ses émotions**, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)** : *restituer les temps forts de la semaine*
- **Scénariser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des scènes théâtralisées **(D2, D3, D5)**
- Observer les effets produits par ses gestes **(D1, D2, D4, D5)**
- **Proposer des réponses inventives** dans un projet individuel ou collectif **(D2, D3, D5)**
- Prendre la parole pour **partager son vécu** et celui du groupe **(D1, D2, D4, D5)**
- S'engager et **assumer des responsabilités** dans un projet **(D3, D4)** : *Développer le sens de l'engagement dans un projet collectif*



Mission : je dessine le futur



Lieu : Au chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

Vivre ensemble avec tous les vivants : imaginer et agir pour demain

Lors de cet atelier participatif qui clôture le séjour, vos élèves explorent des solutions concrètes pour mieux cohabiter avec l'ensemble du vivant. À travers des échanges et des exercices d'intelligence collective, ils se projettent vers un avenir plus respectueux de l'environnement et définissent des actions à mettre en place à leur retour, à la maison comme à l'école.

Pour ancrer leur engagement, ils donnent forme à leur mission sous une expression artistique de leur choix : bande dessinée, affiche, ou toute autre création inspirante. Un moment clé pour transformer la réflexion en action !

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Formuler ses émotions**, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Le jugement : **penser par soi-même et avec les autres (D3, D4)**
- **S'engager et assumer des responsabilités** dans un projet **(D3, D4)** : *Développer le sens de l'engagement dans un projet collectif*
- **Proposer des réponses inventives** dans un projet individuel ou collectif **(D2, D3, D5)**
- Prendre la parole pour **partager son vécu** et celui du groupe **(D1, D2, D4, D5)**
- Développer un **comportement responsable vis-à-vis de l'environnement** et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance **(D3, D5)**



Liste d'activités alternatives

Nous vous proposons un programme type, mais il y a d'autres activités possibles* sur nos sites. Si vous souhaitez faire évoluer ce programme pour qu'il corresponde davantage à vos attentes, voici les possibilités que nous proposons :

Jour 2 :

- A la découverte de la musique mécanique

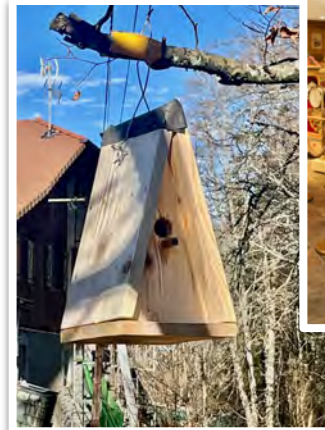
Jour 3 :

- Musique verte
- Artisanat maroquinerie

Jour 4 :

- Fresque Montagn'Art
- Balade ornithologique
- Fête : les super-stars 😊

* ces activités sont proposées et positionnées de manière à correspondre au mieux à la thématique, aux objectifs et à la progression du séjour. Vous pouvez nous contacter pour discuter des évolutions et adaptations possibles.



A la découverte de la musique mécanique



Lieu : Musée de la musique mécanique aux Gets

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

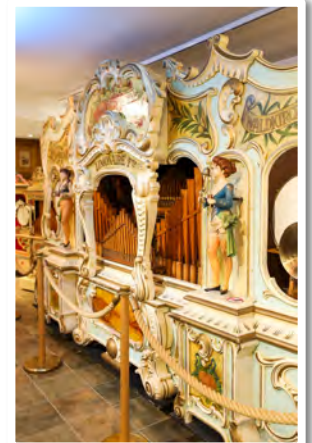
Découverte de l'histoire de la musique mécanique au travers d'instruments historiques

Les Savoyards ont depuis longtemps colporté leurs musiques et chansons à travers toute l'Europe. Au 19ème siècle, dans de nombreux pays leur présence était telle que tous les musiciens ambulants étaient nommés "Musiciens Savoyards". Au début du 20ème siècle, une fabrique de boîte à musique et des manufactures de pianos mécaniques réputées ont été créées en pays de Savoie.

Vos élèves partent à la découverte de ce patrimoine culturel en visitant le musée de la Musique Mécanique aux Gets. Ils découvrent également le plus ancien manège de chevaux de bois en France et l'orgue philharmonique Aéolien (inscrit aux monuments historiques) dans l'église du village. Ils perçoivent ainsi l'importance de la musique dans la Vie de nos villages pour communiquer et échanger.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences **(D1, D4, D5)**
- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences **(D3)**
- Explorer les organisations du monde **(D5) : Découvrir des instruments de musique patrimoniaux**
- Construire des repères temporels **(D5) : Situer chronologiquement des grandes périodes historiques, ordonner des événements, ...**
- Se sentir membre d'une collectivité **(D3, D4) : Identifier les liens qui nous unissent aux autres, respecter ses pairs, ...**



Musique verte



Lieu : chalet et alentours

Période : printemps / automne / hiver

Effectif : en petit groupe car taillage au couteau.

Fabrication d'un instrument à vent ou à percussion à base d'éléments naturels

À l'instar des Savoyards qui ont confectionné le Cor des Alpes à partir d'un morceau de bois recourbé afin de leur permettre de communiquer d'une vallée à l'autre, vos élèves créent leur propre instrument à partir d'éléments trouvés dans la Nature (choix entre un instrument à vent ou à percussion). Cet instrument peut les représenter et leur permettre d'échanger sur leurs émotions.

Pour cela, ils appréhendent également l'utilisation d'un opinel.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Décrire et comparer des **éléments sonores (D5)**
- **Inventer une organisation simple** à partir de différents éléments sonores **(D1, D4, D5)**
- **Mettre en oeuvre un projet artistique** à partir de trouvailles fortuites **(D1, D2, D4)** : *Créer un instrument de musique qui correspond à sa propre identité*
- **Explorer les organisations du monde (D5)** : *Explorer le mode de vie montagnard, découvrir un instrument de musique patrimonial*
- **Identifier et exprimer en les régulant ses émotions** et ses sentiments **(D3, D4)** : *Partager des ressentis, des émotions suite à la pratique et en immersion dans le monde végétal*



Artisanat maroquinerie



Lieu : Au chalet
Période : printemps / automne / hiver
Effectif : 12 élèves

Fabrication d'une bourse en cuir ou d'un carnet.

En choisissant un véritable morceau de cuir, vos élèves fabriquent pas à pas une bourse ou un carnet. À l'aide d'outils et s'inspirant de modèles, ils s'initient à cet art de la maroquinerie. La bourse servira à collecter les petits trésors glanés au fil des balades. Le carnet permettra de tracer les découvertes faites en montagne. Ce seront de jolis souvenirs de leur séjour.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Observer les effets produits par ses gestes**, par la pratique de la maroquinerie (**D1, D2, D4, D5**) : découpe du cuir, couture
- **Réaliser et donner à voir** individuellement, des productions plastiques de natures diverses (**D2, D3, D5**) : réalisation d'une bourse en cuir ou d'un carnet
- **Explorer les organisations** du monde (**D5**) : Découvrir les métiers de la montagne hérités des pratiques anciennes.
- Développer un **comportement responsable vis-à-vis de l'environnement** grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance (**D3**) : Percevoir les enjeux liés à la production de biens matériels, la préservation des ressources naturelles, les notions de design circulaire.



Fresque Montagn'Art



Lieu : chalet

Période : printemps / automne

Effectif : classe entière

Fresque collective : traces et souvenirs d'une semaine en montagne

Tout au long de la semaine, vos élèves explorent les multiples facettes des grands espaces montagnards – forêts, alpages, sites touristiques ou villages – et collectent des traces de leur immersion : objets, dessins, photographies...

En équipes, ils donnent vie à une fresque collective en mêlant peinture, collage et autres techniques artistiques. Cette création illustre leur perception de l'environnement découvert et immortalise les moments marquants du séjour. Une manière ludique et créative de célébrer leur aventure en montagne !

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Utiliser et produire des représentations de l'espace **(D5)** : *Identifier les différentes composantes d'un paysage, Produire des représentations des espaces environnants (croquis, dessins, ...)*
- Représenter le monde environnant en explorant la diversité des domaines **(D1, D3)**
- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des oeuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des oeuvres **(D1, D3, D5)**
- S'approprier quelques oeuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial **(D1, D3, D5)**
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et cultures artistiques **(D1, D3, D5)**



Balade ornithologique



Lieu : chalet et alentours

Période : printemps / automne / hiver

Effectif : classe entière.

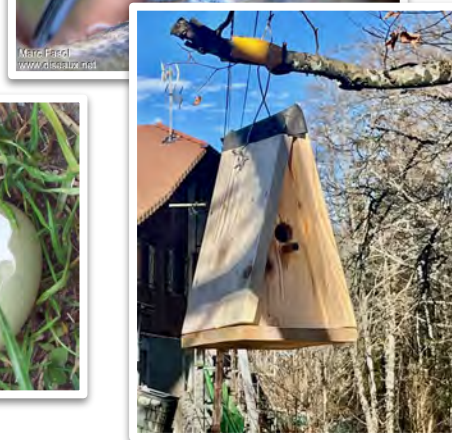
Exploration ornithologique : vivre comme un oiseau en montagne

Au fil d'un parcours immersif à travers la nature montagnarde, Michel partage ses connaissances ornithologiques avec les élèves, les plongeant dans l'univers fascinant des oiseaux. Comme s'ils étaient eux-mêmes des oiseaux, les élèves découvrent comment se nourrir, s'abriter et se protéger. Ils réfléchissent également à des actions concrètes pour les aider de manière responsable et durable.

Dans un second temps, ils participent à des ateliers pratiques : plantation de graines, fabrication de nichoirs et installation de dispositifs pour nourrir les oiseaux, afin de mieux les observer et les protéger.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Exprimer ses émotions** lors de la rencontre avec les sons d'oiseaux, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)**
- Décrire et comparer des éléments sonores **(D5)**
- Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores **(D1, D4, D5)**
- Développer un **comportement responsable vis-à-vis de l'environnement** grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance **(D3)** : *Comprendre l'importance de la Nature comme composante artistique participant au développement d'une société respectueuse de son environnement*
- Connaître des **caractéristiques du monde vivant**, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir et apprendre à reconnaître les chants des oiseaux*



Fête : les super stars €



Lieu : Au chalet

Période : toute l'année

Effectif : classe entière.

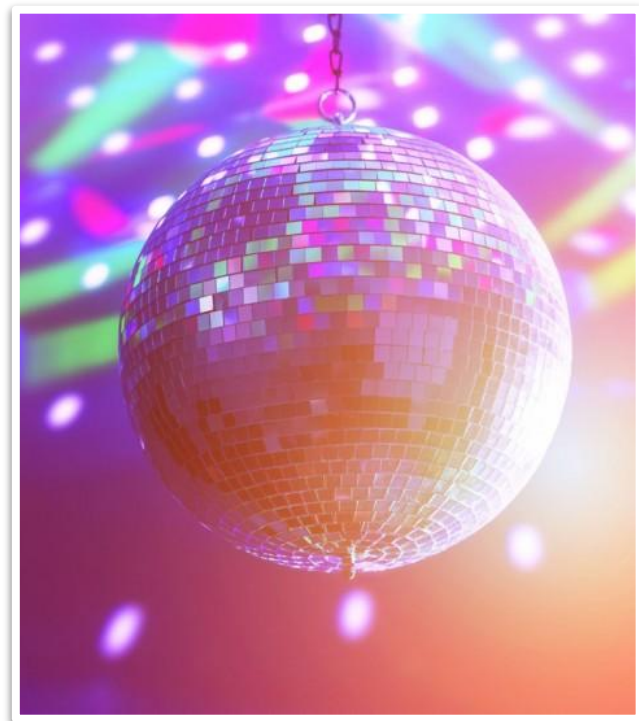
Scènes théâtralisées filmées des moments forts de la semaine, sous forme de clips filmés.

Retraçant les moments forts de la semaine, vos élèves inventent de petites scènes qu'ils peuvent jouer et filmer sous forme de clips vidéos.

L'ambiance est au rendez-vous pour une fête exaltante !

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Construire des **repères temporels (D5)** : *ordonner les événements de la semaine ...*
- **Montrer sans réticence** ses productions et regarder celles des autres **(D1, D3, D5)**
- **Formuler ses émotions**, entendre et respecter celles des autres **(D1, D3)** : *Partage de ressentis, d'émotions et de sentiments par l'expression théâtrale, le mime...*
- **Scénariser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des scènes théâtralisées **(D2, D3, D5)**
- Observer les effets produits par ses gestes **(D1, D2, D4, D5)**
- Adopter une **distance critique** par rapport à un récit **(D1, D2, D3)**



Je fais partie de la nature



Lieu : Autour du chalet

Période : printemps / automne

Effectif : classe entière.

Un jeu d'expression corporelle inspiré des animaux pour développer ses sens

Plongés dans un bain sensoriel, vos élèves sont mis en situation d'attention et d'observation. Par des jeux et en mimant la démarches réelles des animaux, expérimentant les mouvements et les allures, ils vivent les sensations d'être proie ou prédateur...

L'art corporel prendra tout son sens dans l'imitation du vivant.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité (D5) : *Identifier les différents postures animales, leurs besoins vitaux, leurs interactions avec les autres espèces ...*
- Participer à des échanges dans des situations variés (**D3, D5**) : *Jeux de rôles improvisé*
- Apprendre à coopérer (**D3, D5**) : *Coopérer pour atteindre un objectif commun*
- Se sentir membre d'une collectivité (**D3, D4**) : *Identifier les liens qui nous unissent aux autres, respecter ses pairs*
- Développer une conscience citoyenne, sociale et écologique (**D3**) : *Valoriser l'engagement, l'entraide, la coopération, les conduites altruistes en s'appuyant sur l'exemple des animaux*



Balade nocturne lightpainting



Lieu : Autour du chalet ou à l'intérieur si mauvais temps

Période : toute l'année

Effectif : 4 groupes (activité réalisée sur 2 soirées)

Balade en pleine Nature sous les étoiles, et initiation au lightpainting.

Plongez au cœur de la magie de la nuit avec une soirée unique qui mêle nature et créativité. Durant cette balade nocturne, vos élèves sont transportés par l'ambiance féérique de la nature au clair de lune. Accompagné(e) d'un guide passionné, vous découvrirez les mystères et les sons de la nuit, loin de l'agitation quotidienne. Puis vous exprimez votre créativité avec une initiation au lightpainting, un art photographique ludique et fascinant. Armés de lampes colorées, vous apprenez à dessiner avec la lumière et immortalisez des œuvres éphémères sous le ciel étoilé.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Exprimer sa sensibilité** en s'emparant des éléments du langage plastique (**D1, D3**) : *Lightpainting*
- **S'ouvrir à la diversité des pratiques** et cultures artistiques (**D1, D3, D5**)
- **Observer les effets produits par ses gestes**, par les outils utilisés (**D1, D2, D4, D5**)
- Développer un **comportement responsable vis-à-vis de l'environnement** grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance (**D3**) : *Comprendre l'impact des activités humaines sur la faune nocturne (pollution lumineuse et sonore...)*
- Connaître des **caractéristiques du monde vivant**, ses interactions et sa diversité (**D5**) : *Découvrir le milieu montagnard la nuit, sa faune nocturne et son mode de vie spécifique.*



Teinture et fabrication textile



Lieu : Au chalet
Période : printemps / automne / hiver
Effectif : classe entière.

Fabrication de teinture à partir d'éléments végétaux, création d'une petite bourse en tissu pour collecter des trésors de la nature.

À travers cette activité, vos élèves expérimentent les mélanges et cuissons d'éléments végétaux, formant des teintures. Dans un deuxième temps, ils réalisent la teinture d'un petit sac qui leur servira à collecter leur trésors de la nature.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Connaître des caractéristiques du monde vivant**, ses interactions et sa diversité **(D5)** *Identifier les plantes tinctoriales*
- **Observer les effets produits par ses gestes**, par la fabrication textile **(D1, D2, D4, D5)** : *découpe du tissu, teinture, couture*
- **Réaliser et donner à voir** individuellement, des productions plastiques de natures diverses **(D2, D3, D5)** : *réalisation d'un sac en tissu teinté*
- **Explorer les organisations** du monde **(D5)** : *Découvrir les métiers de la montagne hérités des pratiques anciennes.*
- Développer un **comportement responsable vis-à-vis de l'environnement** grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance **(D3)** : *Percevoir les enjeux liés à la production de biens matériels, la préservation des ressources naturelles, les notions de design circulaire.*



Parcours Démons & Merveilles



Lieu : Ferme de l'Irmande à Habère-Poche (journée entière)

Période : Mai à octobre

Effectif : classe entière

Le temps d'une journée, vos élèves entreront dans l'univers fantastique de l'Irmande et de l'imaginaire alpin.

Guidés par Martine, conteuse professionnelle, vos élèves découvrent des oeuvres de Land Art inspirées des contes et légendes alpines. Inspirés par cet imaginaire, ils conçoivent des "potions magiques" à base de plantes (tisanes). Leur compétences design sont sollicitées pour la réalisation d'étiquettes d'emballages créatives. Ils rencontrent également les animaux de la ferme de manière ludique et pédagogique grâce au personnage de Canaille l'épouvantail. Ils découvrent le fonctionnement de ce petit élevage en semi-autonomie, où tous les déchets sont valorisés, et la présence du renard tolérée.

Compétences mobilisées (Domaine du socle) :

- **Écouter pour comprendre** des messages oraux ou des textes lus par un adulte **(D1, D2, D3)** : *parcours découverte d'artistes locaux, présentation de l'imaginaire alpin*
- **Exprimer ses émotions** lors de la rencontre avec des oeuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des oeuvres **(D1, D3, D5)**
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et cultures artistiques **(D1, D3, D5)** : **land Art**
- Connaître des **caractéristiques du monde vivant**, ses interactions et sa diversité **(D5)** : *Découvrir le fonctionnement d'une petite ferme. Reconnaître des plantes sauvages et fabriquer des tisanes.*



REJOIGNEZ-NOUS
et regardons ensemble vers
des horizons durables !



ASSOCIATION PÔLE MONTAGNE

Association Habilitée tourisme par ATOUT France n°IMO74100073

175 , Rue de la Forge
74260 LES GETS

Pour tous renseignements : **Yves MASSARD**

Tél : 04 56 19 01 35 / 06 80 07 43 02

info@pole-montagne.com