



Centre Protestant d'Amougies

**DOSSIER
CLASSE DE
DEPAYSEMENT**



- * Une équipe à votre service
- * Des formules "tout compris"...
- * ... ou des animations "à la carte"
- * Un large choix d'excursions dans la région
- * Un parc "arboretum" de 6 ha
- * Une cuisine équilibrée
- * Des bâtiments confortables
- * Une aire de jeux et des terrains de sport.



**Un Centre de Rencontre
et d'Hébergement
pour les jeunes
et ouvert à tous**





Bonjour et bienvenue au Centre Protestant d'Amougies

Le Centre est situé dans la région du Mont de l'Enclus, une des plus belles courbes du Parc Naturel du Pays des Collines. De par sa situation, il se trouve aussi très proche de la région du Tournaisis et de son Parc Naturel des Plaines de l'Escaut. Suit une présentation plus concrète de cette magnifique région.

La Wallonie Picarde

Voilà une région qui offre une palette de paysages inattendus ainsi qu'une grande richesse architecturale et culturelle. Plantée entre les Collines et l'Escaut, la Wallonie Picarde fourmille de villes d'art et d'histoire, de Mouscron à Ath, en passant par Tournai. Pour les amoureux de balades champêtres ou enchanteresses, l'endroit comprend deux Parcs Naturels : celui des Plaines de l'Escaut, au Sud, et celui du Pays des Collines, au Nord.



Le Parc Naturel du Pays des Collines



Avec ses courbes vertes doucement arrondies, ses bois touffus et son bocage riant, le Pays des Collines offre de beaux espaces de nature. Avec ses moulins apprivoisant l'eau et le vent, ses authentiques fermettes et ses nombreux artisans, il abrite un patrimoine rural bien vivant. Les collines donnent tout son relief à ce tableau champêtre, où le promeneur découvre un paysage enchanté et des villages nichés au creux des vallons. Le Pays des Collines est aussi une terre de légendes, fidèle à ses traditions. Nous parlons ici de sorcières, de héros, de contes qui animent le folklore local. Epris de fantastique et de fantaisie, ce terroir cultive ainsi ses traditions rurales et son art de vivre.

Le Mont de l'Enclus

Le Mont de l'Enclus est la patrie de Liedericq et de bien d'autres personnages de légende. Depuis des décennies, il accueille les touristes sur ses pentes boisées. Le Centre est un bel espace de 6 hectares de verdure situé au coeur de cette région, sur le flanc sud du bois communal. Son domaine est ainsi établi en pleine nature juste à l'écart du village d'Amougies.



Le Centre Protestant d'Amougies



Le Centre Protestant d'Amougies est reconnu en tant que Centre de Jeunes par la Fédération Wallonie-Bruxelles. Il s'agit, plus précisément, d'un Centre de Rencontre et d'Hébergement. En tant que tel, il exploite sa mission première d'hébergement pour favoriser le développement d'une jeunesse citoyenne, responsable, active, critique et solidaire (CRACS). Les classes de dépaysement que nous organisons, nos camps de vacances et notre investissement dans la vie du village sont le reflet de ces valeurs. Nous tâchons également d'éveiller nos visiteurs à la découverte de l'environnement local dans lequel nous nous sommes inscrits : le Mont de l'Enclus, partie boisée du Pays des Collines, site enchanteur de la Wallonie Picarde.

Le Centre, c'est...

Trois infrastructures d'hébergement dispersées dans la propriété et pouvant fonctionner de façon autonome ainsi que différents équipements extérieurs pour faire la joie des grands et des petits.

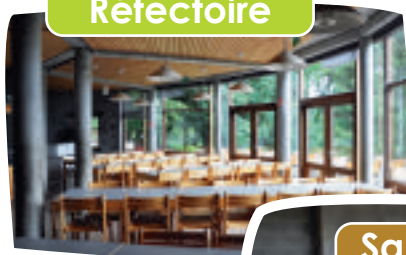
Complexe d'Hébergement William Thonger (C.H.T.)

50 lits (12 chambres de 4 lits et 1 chambre de 2 lits, toutes munies d'un lavabo),
2 réfectoires, 1 salle d'accueil,
3 blocs sanitaires complets (pour garçons, filles et personnes moins valides),
1 télé + 1 combi magnétoscope - DVD

50 personnes



Réfectoire



Cuisine

Salle Hellin



Salle d'accueil



Chambre



Terrasse



Nous disposons d'une extension autonome qui comprend 2 salles de 50 m² séparées par une paroi amovible, avec un pupitre conférencier, un écran de projection, un tableau blanc, un flip chart, un projecteur numérique, une connexion wifi et de nombreuses prises au sol. C'est le lieu idéal pour le déroulement d'ateliers et l'organisation de formations.

Préau



Salle Wuyts





Pavillon

21 lits (9 chambres de 2 lits et 1 chambre de 3 lits),
1 réfectoire, 1 salle de classe,
1 cuisine équipée,
2 blocs sanitaires complets (pour garçons et filles),
1 télé + 1 combi magnéscope - DVD.

21 personnes

Chambre



Salle de classe



Réfectoire



Cuisine



Bungalow

8 personnes

8 lits (1 chambre avec 2 lits simples, 1 chambre de
4 lits et 1 chambre avec 2 lits),
Salon, salle à manger, cuisine équipée,
1 télé + 1 lecteur DVD,
Terrasse attenante avec table et chaises
d'extérieur.



Terrasse



Cuisine



Chambre



Salon



Studio



Studio

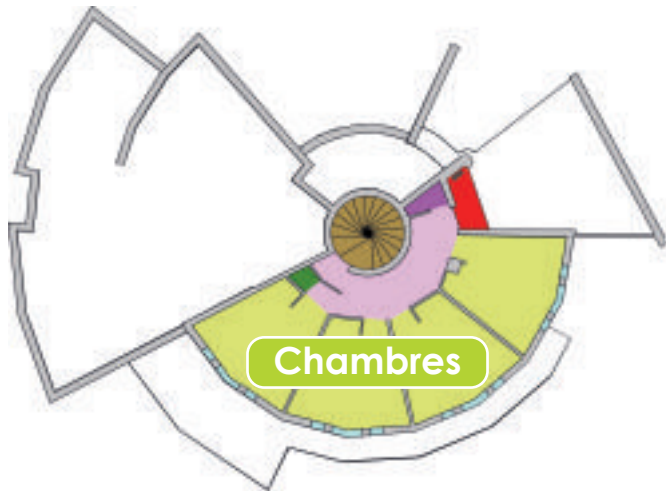
Au rez-de-chaussée de l'extension du C.H.T.
Cuisine équipée,
Pièce à vivre avec divan lit,
Sanitaire avec WC, douche et lavabo.

2 personnes

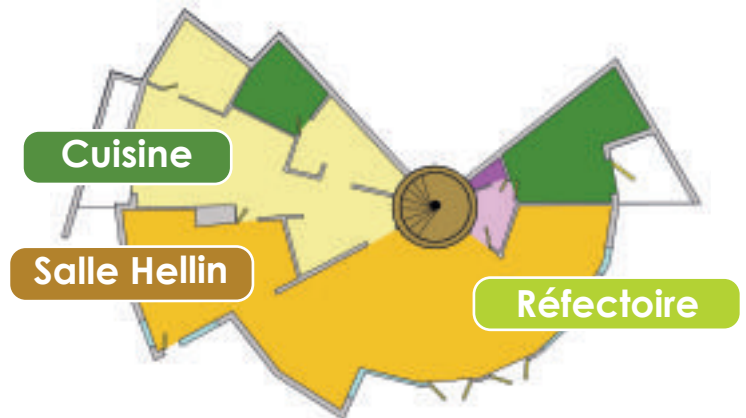
Points de repères... Vous êtes ici

Plan du C.H.T.

Etages 1 à 3



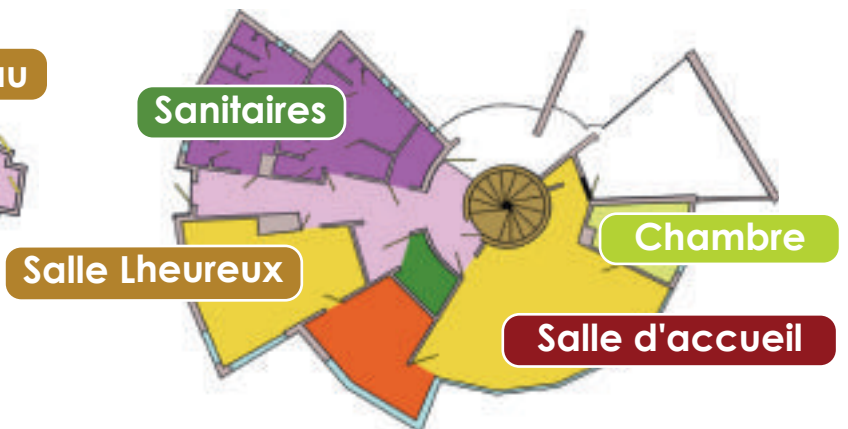
Niveau de la terrasse -1



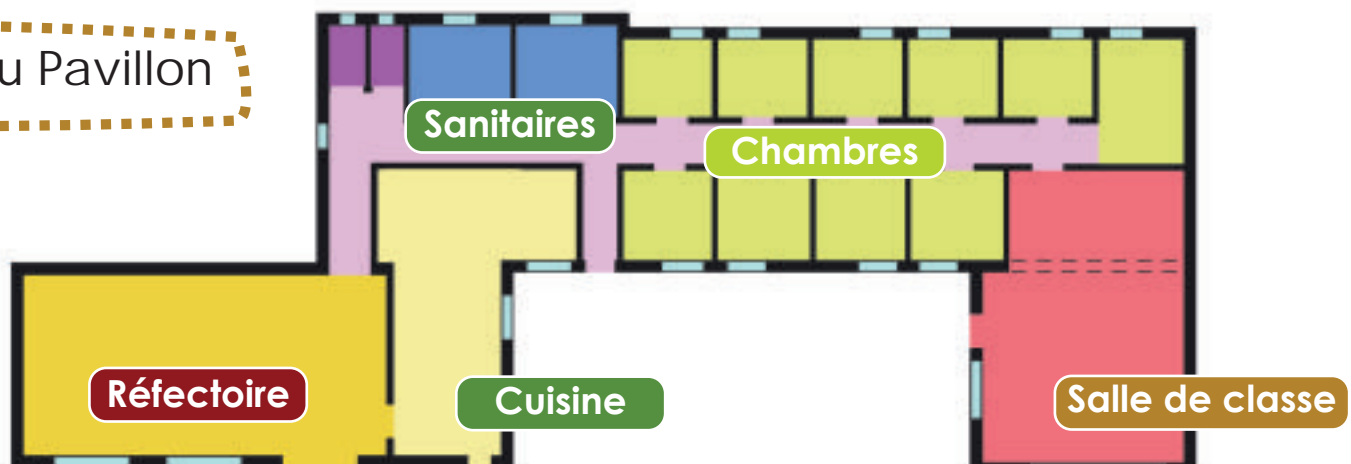
Extension



Rez-de-chaussée



Plan du Pavillon



Le parc Arboretum et ses infrastructures

Le parc de 6 hectares est planté d'arbres d'une quarantaine d'espèces différentes. Certains sont peu fréquents, comme le Tulipier de Virginie, l'Ailanthé et le Ginkgo biloba. Vous pouvez vous y promener, vous détendre, exercer un sport et rencontrer les habitants de la forêt. Il est fréquent, en effet, de croiser un écureuil, un lapin voire un daim au détour d'un sentier. Une mare pédagogique, une mini-ferme et un pré fleuri étoffent les découvertes et les animations qui peuvent être organisées. Si le parc vous paraît trop petit, vous avez en bordure du Centre un accès direct au bois du Mont de l'Enclus (+/- 300 hectares).

Des terrains aménagés

Tout d'abord, un **parcours vita** allie la nature et le sport. Pratiquer un sport en respirant un air campagnard sain et vivifiant : quoi de mieux ?

Pour les fans de ballon et autres disciplines sportives, nous avons aménagé un terrain **multisports** clôturé sur le flanc même de la colline.

Un demi **terrain de basket** grillagé complète à merveille cet espace. Et pour les plus hésitants, nous y avons même ajouté une table de ping-pong.

Enfin, près du pavillon et du terrain de basket, s'étend une **aire de jeux** pour les enfants. Celle-ci est composée d'un toboggan, d'un bac à sable, de balançoires et d'un module comprenant toboggan, mât de pompier,...





A vous de choisir

Séjour à thème

Nos semaines à **thème** (à découvrir pages 10 et 11) s'articulent autour d'une **excursion** qui sert de fil rouge. Toutes les animations proposées sont à la fois pédagogiques et ludiques. Elles sont en lien avec le sujet. L'enseignant peut exploiter la thématique avant et après sa venue. Ces séjours sont proposés sur 1 semaine mais peuvent être envisagés sur de plus courtes durées.



Séjour projet

Toutes les animations et ateliers proposés pour ce type de séjour permettent d'atteindre un objectif fixé. Cela demande une implication plus importante de la part du groupe et des enseignants qui accompagnent. On y travaille davantage la dynamique de groupe. Les élèves réalisent un projet commun (vidéo, spectacle,...) ou expérimentent la vie en société (respect et rencontre de l'autre, découverte de soi, décisions collectives,...) (à découvrir pages 12 et 13).



Séjour à la carte

Ce type de programme correspond aux enseignants qui désirent réaliser eux-mêmes leur programme d'animations ou de retraite en y incluant, selon leurs besoins, l'une ou l'autre animation proposée par le Centre et choisie à la carte.

Ces animations (à découvrir de la page 14 à 19) sont destinées aux écoles de l'enseignement maternel, primaire, secondaire, supérieur ou spécialisé. L'enseignant choisit les animations dans la grille et contacte l'équipe qui programmera le séjour avec lui.



Activités, loisirs et excursions au Pays des Collines et dans la Région

La Maison du Parc à Ellezelles



Entamez votre périple au sein de la Maison du Pays des Collines où l'étrange semble avoir élu domicile. Une chouette, nommée la "Blanche Dame", vous fera passer 40 minutes passionnantes à la découverte des courbes de ce pays et des personnages qui l'habitent. C'est aussi le point de départ du Sentier de l'Etrange.



L'Ecomusée du Pays des Collines

L'Ecomusée propose de mieux apprécier les traditions agricoles et rurales de la région en faisant connaître les savoir-faire anciens. En visitant la Maison Louise et l'ancienne cure, vous retrouvez, mise en scènes, la vie des campagnards d'autrefois.

L'Archéosite d'Aubechies



L'Archéosite d'Aubechies vous propose un voyage de 5000 ans dans notre passé via de nombreuses reconstitutions d'habitats. Du néolithique (premiers agriculteurs-éleveurs) à la période gallo-romaine, en passant par l'Age de Bronze et l'Age de Fer, vous découvrirez la vie quotidienne de nos lointains ancêtres.

L'Espace gallo-romain à Ath



L'Espace gallo-romain vous fait participer à l'histoire captivante d'une bourgade du 2^{ème} siècle après Jésus-Christ, selon une présentation novatrice. Pour apprendre tout en s'amusant.

La Ferme du Harby



Bernard et Marie-Claire vous accueillent dans leur domaine. Loin de croire en la production intensive comme remède aux problèmes de l'agriculture, tous deux ont cherché de nouvelles voies dignes d'intérêt pour la profession. Ainsi, la Ferme du Harby, dans un souci du respect de l'environnement, est devenue un lieu d'activités multiples à caractère ludique, éducatif, social...

Le Parc des Plaines de l'Escaut

Nichée en lisière de la forêt de Bon-Secours, la Maison du Parc est une porte ouverte sur la vallée de l'Escaut. Si un parcours découverte met en scène la forêt, d'autres ateliers permettent aux enfants de découvrir la nature de notre région.

La Maison de Léaucourt

Située dans un ancien bras de l'Escaut, la Maison de Léaucourt est le point de départ de plusieurs animations pédagogiques portant sur la découverte de ce qu'est une zone humide.



Séjours à thème

Une semaine type de 5 jours est en général organisée selon le canevas ci-dessous :

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Matin	Accueil et installation.	Ateliers créatifs et pratiques (voir pages 16 à 19).	Excursion (voir pages 10 et 11 selon le thème choisi)..	Ateliers créatifs et pratiques (voir pages 16 à 19).	Rangement, évaluation, dernière petite activité libre.
Après-midi	Balades découvertes (voir page 14).	Activité collective (voir page 15).		Activité collective (voir page 15).	

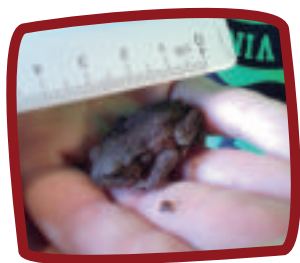
maternelle primaire secondaire supérieur et public adulte

Le code couleur ci-dessus vous permet de savoir si le thème convient à la tranche d'âge des élèves. Eventuellement, il est précisé une limite inférieure ou supérieure. Exemple : >M2 dans la première case colorée signifie "à partir de la deuxième maternelle". <P2 en dernière case colorée veut dire "jusqu'à la deuxième primaire". Si la case est vide, l'activité ne se prête pas à cette tranche d'âge.

Le Mont de l'Enclus, un petit coin de nature



Un séjour scolaire est avant tout l'occasion de prendre le bon air. Le Centre étant situé à l'orée de la forêt, les élèves se sentent vite dépaysés (Oh, un petit écureuil...). Mais qui vit en forêt, comment se développe l'arbre, quel est cet oiseau qui chante, qui se cache dans la mare ? La balade découverte et les ateliers proposés permettent de répondre aux nombreuses questions que les enfants se posent au long du séjour. Le thème "découverte nature" étant assez large, il est possible de préciser la matière à travailler : "la vie en forêt", "autour de l'eau" ou encore "les paysages". Selon la matière souhaitée, 3 types d'excursion sont proposés : **Bon-Secours (à la découverte de la forêt et de ses habitants)**, **les étangs de Franes (observation des oiseaux)** ou encore **la maison de Léaucourt (visite d'une zone humide)**.



Voyage en Contes, légendes et traditions



Bienvenue au Pays des Collines, région vallonnée qui permet à l'esprit de vagabonder. Dès le premier jour, nos conteurs vous font découvrir cette région à travers de jolies histoires. Les activités prévues les jours suivants vous permettent d'affiner vos connaissances sur les contes, les légendes et le folklore de la région. Vous pouvez créer aussi vos propres histoires. Excursion : **Le matin, Maison du Pays des Collines d'Ellezelles afin de découvrir le folklore des sorcières. L'après-midi, l'Ecomusée pour découvrir la vie d'autrefois dans la région. Trois ateliers ont lieu : visite de la Maison Louise, classe d'autrefois et gaufres à l'ancienne.**



De la forêt à la ferme



Ce thème compare la vie sauvage dans la forêt avec la vie d'élevage à la ferme. Que nous fournissent les animaux de la ferme ? Pourquoi avons-nous apprivoisé certaines espèces ? En forêt, qui est mangé par qui ? Différents ateliers permettent aux enfants de travailler certains produits de la ferme. **L'excursion proposée vous emmène à la ferme du Harby, une ferme pédagogique située à quelques kilomètres du Centre. Les élèves y découvrent la vie du fermier : traite des vaches, soins des animaux, balade en tracteur... La ferme abritant un élevage de chevaux et poneys, les enfants ont aussi l'occasion de faire quelques tours de piste.**



Sport et nature : mélange vivifiant et tonifiant



Quoi de mieux qu'un séjour en plein air pour faire de l'exercice ? Entre randonnées, défis sportifs, jeux de coopération, activités team-building et ateliers d'apprentissage, il y en a pour tous les goûts et tous les âges. Un programme sur mesure peut être travaillé selon vos objectifs ainsi que l'âge et le niveau sportif de vos élèves. **La journée d'excursion se déroule sur le site de la piscine du Mont de l'Enclus, où une équipe vous prend en charge pour une journée sportive. Vous pouvez choisir 4 activités parmi une quinzaine de possibilités (parmi lesquelles escalade de bacs, accrobranche, tyrolienne, jeux écossais, laser-games, ...)**



La machine à remonter l'histoire



Les élèves partent sur les traces de l'histoire locale, entre légendes et faits avérés. Du tumulus à la tour, le Mont de l'Enclus est une page d'histoire. En découvrant la ligne du temps de notre colline, vous serez peut-être tentés de faire vos propres recherches dans votre commune... **Le matin, le car vous emmène à l'Archéosite d'Aubechies où vous avez le choix entre la visite des premières maisons des peuplades sédentaires et la visite du site gallo-romain avec son temple et sa villa. L'après-midi, vous êtes accueillis à l'espace gallo-romain d'Ath pour une série d'activités autour de la vie des gallo-romains dans notre région.**



Rat des villes, rat des champs, du rural à l'urbain



Ce nouveau thème permet de travailler les notions de ruralité et d'urbanisation. Sont au programme : découvertes des paysages, de l'environnement, des avantages et des inconvénients de ces deux modes de vie. **Tandis que les élèves passent leur séjour chez nous, entre campagne et forêt, ils retrouvent l'environnement urbain en visitant la ville historique de Tournai. Vous y êtes accueillis et pris en charge par l'équipe de l'auberge de jeunesse. Outre un jeu découverte de la ville, plusieurs visites vous sont proposées au choix (beffroi, musées ...).**





Séjours à projet

J'aurais voulu être un artiste - Spectacle



Spectacle de cirque ? Pièce de théâtre ? Série de sketches ? Peu importe la nature du **spectacle** à créer, le séjour offre les conditions idéales pour le mettre en place.

Déroulement : entourés d'artistes professionnels, les enfants découvrent l'espace scénique et les codes du spectacle avant de monter leur propre numéro. Certaines créations, comme une pièce de théâtre, nécessitent un travail préliminaire en classe par lequel les élèves s'imprègnent de l'oeuvre à mettre en scène.

Les **techniques** abordées sont celles nécessaires à la réalisation du spectacle. Jonglerie, acrobatie et magie sont au programme d'un projet cirque. Occupation de la scène, maîtrise de la voix et des intonations sont, elles, au coeur des créations théâtrales (pièces, marionnettes,...)

Les **objectifs** de ce séjour sont :

- * travailler ensemble une création collective
- * permettre à chacun de s'exprimer
- * approcher certaines techniques de spectacle
- * apprendre à respecter le travail de l'autre.

L'oralité et l'expression corporelle sont au coeur de ce séjour clôturé par la mise en boîte d'une vidéo du spectacle créé collectivement par les participants.



Action, ça tourne - Multimédia



La **finalité** du séjour est la réalisation d'une émission portant sur une légende locale. Cette émission se compose de reportages sur le sujet et d'une vidéo qui met en scène l'histoire.

Déroulement : les élèves découvrent d'abord les légendes de la région. Puis ils forment trois équipes. La première met en scène l'histoire qu'elle a choisie. La deuxième réalise un reportage sur les légendes locales en allant interroger la population. La troisième crée l'émission au cours de laquelle le reportage et la vidéo sont présentés.

Plusieurs **techniques** peuvent être abordées au cours de ce séjour : création plastique 3D (marionnettes, pâte à modeler,...), expression théâtrale, prise de vue, prise de son, photomontage, montage vidéo, création de bandes sonores, bruitage, interview, recherche d'information, musique assistée par ordinateur,...

Le séjour rencontre plusieurs **objectifs** pédagogiques :

- * découvrir l'environnement local à travers une de ses légendes
- * s'initier à différentes techniques multimédias
- * apprendre à répartir les tâches dans un groupe et à les coordonner
- * planifier un travail et respecter des échéances
- * exploiter la créativité et les aptitudes de chacun dans un but commun.

Le Mont de l'Enclus regorge de légendes. Au cours de ce séjour, les élèves réalisent une émission portant sur ce patrimoine culturel local.



De toi à moi, (en passant par nous) - Rencontre



La **finalité** du séjour est de mieux se connaître (soi-même et les autres), pour mieux se respecter et accepter la diversité.

Déroulement : divers ateliers sont exploités afin de permettre aux élèves d'échanger sur des sujets de société, d'exprimer ensemble leur créativité et de renforcer l'esprit de groupe. Jeux, expression artistique et échanges d'idées alternent ainsi tout au long du séjour. Des ateliers peuvent être prévus avec l'ASBL l'Oasis Relationnel.

Les **techniques** exploitées portent essentiellement sur l'échange et l'expression. Certaines renforcent l'esprit de groupe (team-building, jeux de confiance,...). D'autres visent une synergie artistique (impro, danses et musiques collectives, land'art, cadavre exquis, fresque, argile...). Enfin, certaines stimulent l'échange d'opinions (théâtre forum, débats, élection des couleurs,...)

Les **objectifs** pédagogiques sont nombreux :

- * aborder des sujets de société
- * échanger et débattre avec respect
- * argumenter et se positionner sereinement
- * accepter la diversité des opinions, des personnalités
- * mettre en évidence certains mécanismes de groupe
- * exprimer sa créativité en harmonie avec celle des autres.

La diversité humaine est au coeur de ce séjour. Rencontre, respect, expression de soi et échange d'idées en sont les piliers d'animation.



Les Robinsons - La démocratie en forêt



La **finalité** du séjour est d'expérimenter les bases de la démocratie, de la vie en collectivité et des décisions prises en commun.

Déroulement : les élèves créent une microsociété dans laquelle ils doivent prendre des décisions collectives. Ils construisent leur village et choisissent les ateliers créatifs qu'ils vont y pratiquer. Au cours de ce séjour, ils vivent au plus près de la nature et apprennent également des règles de vie calquées sur le mode tribal.

Les **techniques** abordées tournent autour de la vie tribale en pleine nature. Certaines techniques sont utilisées de manière systématique : construction d'un campement, utilisation d'un bâton de parole, découverte de plantes médicinales, identification d'arbres, repérage de traces animales, jeu d'orientation, utilisation de cartes, allumage et maintien d'un feu. Les enfants doivent également choisir quels ateliers le groupe va pratiquer. Plusieurs opportunités s'offrent à eux : tissage, poterie, cuisine sauvage, peinture naturelle, fabrication de pain cuit au feu, création de chansons et de danses traditionnelles, veillée contes, cours de langue sioux...

Les **objectifs** pédagogiques :

- * découvrir la nature sur un mode survie (plantes comestibles, médicinales, pistes d'animaux,...)
- * apprendre à s'orienter avec une carte
- * construction d'un campement et maintien d'un feu
- * prendre sa place dans un processus de décision collective
- * respecter la parole de l'autre.

Les Robinsons explorent un mode de vie tribal très proche de la nature. Les élèves y expérimentent des processus de décision collective.



Animations à la carte

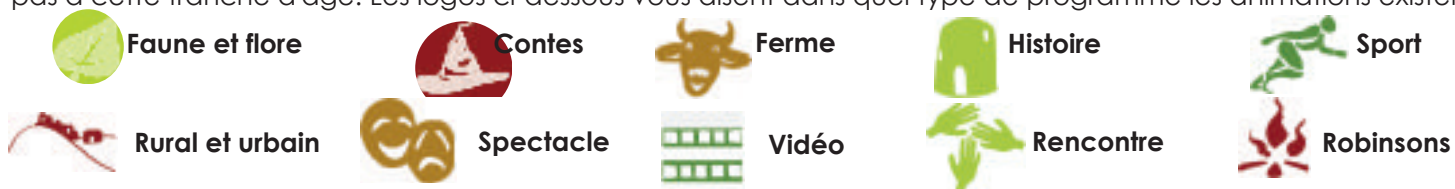
 maternelle

 primaire

 secondaire

 supérieur et public adulte

Le code couleur ci-dessus vous permet de savoir si l'activité convient à la tranche d'âge des élèves. Eventuellement, il est précisé une limite inférieure ou supérieure. Exemple : >M2 dans la première case colorée signifie "à partir de la deuxième maternelle". <P2 en dernière case colorée veut dire "jusqu'à la deuxième primaire". Si rien n'est précisé, l'activité convient à tous les âges du cycle. Si la case est vide, l'activité ne se prête pas à cette tranche d'âge. Les logos ci-dessous vous disent dans quel type de programme les animations existent.



Balades

Contes, comptines et légendes

En route pour une promenade enchantée. La "conterie" et l'imaginaire sont ici au service de la découverte de la nature et du patrimoine de la région.

Balade contée

Des collines, des animaux, des créatures extraordinaires et de nombreuses histoires se nichent dans les buissons et les sentiers de cette promenade.



Balade contes et légendes :

Les participants découvrent la différence entre conte et légende. Ils lèvent également le voile sur certains éléments du folklore local.



Balade comptine :

Les caractéristiques de différents arbres du domaine sont explorées à travers une chansonnette. Une approche du monde végétal par le biais de l'imaginaire.



Découverte de la nature

Adaptée selon le thème choisi, l'âge des enfants et la saison, la balade part à la découverte du Mont de l'Enclus : Pourquoi y a-t-il une colline ? Quels sont les arbres qui peuplent la forêt ? Quels sont les animaux qui y vivent ? Qu'est-ce qu'une mare ? Qu'est-ce qui caractérise un insecte ? Quels sont les paysages qui l'entourent ? Un programme aux multiples facettes d'éveil aux sciences et à la géographie.



Promenade historique

Les participants explorent le Mont de l'Enclus à la recherche des indices de son riche passé. Plusieurs tracés de balades sont possibles selon les périodes de l'histoire à exploiter.



Activités collectives

Jeu des personnages

Chaque équipe avance sur le plateau de jeu au rythme de ses interactions avec différents personnages. Ceux-ci sont répartis sur la propriété. Certains d'entre eux proposent des défis. D'autres questionnent les participants sur ce qu'ils ont appris lors du séjour.



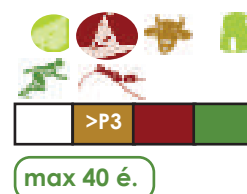
Jeu des arbres

Les participants, répartis en équipes, évoluent sur un plateau de jeu en se livrant tour à tour à des exercices d'observation des arbres et en répondant intuitivement à des questions culturelles sur le sujet.



Jeu de la tête et des jambes

Les participants, répartis en équipes, évoluent sur un plateau de jeu en forme de labyrinthe. Leur avance sur le plateau les fait rencontrer le maître des questions, le maître des défis ou encore le maître des symboles. Si le joueur ou son équipe bat l'un de ces maîtres, l'équipe continue à avancer sur le jeu en cumulant un maximum de symboles.



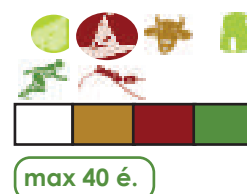
Kermesse

En autonomie, les élèves circulent librement de stand en stand pour réaliser de petites épreuves d'adresse, de logique, de réflexion, de réflexe, de psycho-motricité.



Rallye Photos

Tout en suivant une piste à l'aide de photos, les participants cherchent des indices, inventent une chanson, prennent des photos... Enfin, ils présentent leurs productions à un jury !



Sport, santé et bien-être

Parcours vita

Découverte des différentes étapes du parcours santé présent sur le parc. Après une reconnaissance en groupe, l'animateur organise une compétition chronométrée sur une partie du parcours.



Initiation au tir à l'arc

Après avoir appris les différentes notions nécessaires (posture, placement de la flèche, sécurité du pas de tir...), les élèves tentent plusieurs essais. L'atelier se clôture par l'organisation d'un concours.



Relax' Max

Initiation aux techniques de base de relaxation (voyage mental à l'intérieur du corps, exercices de respiration, visualisations,...). Les participants apprennent comment installer la détente en soi et développer une attitude positive envers la vie.



Dynamique de groupe et découverte de soi

Jeux coopératifs

Une série d'exercices et de jeux sont proposés afin de créer un climat de coopération au sein du groupe. Un "feed-back" permet de découvrir la notion de jeu coopératif en le définissant par rapport au jeu traditionnel.



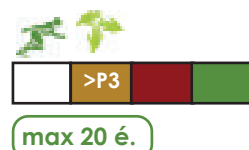
Team building

L'animateur propose une série de défis que les élèves doivent réaliser en équipe. Ils découvrent ainsi des notions de leadership, d'écoute, d'entraide ...



Je prends confiance

L'animateur propose une suite d'exercices qui permettent aux élèves de prendre confiance en eux mais aussi en leurs camarades.



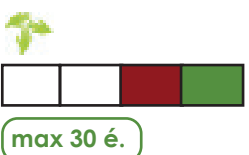
Initiation à l'improvisation

Cet atelier permet aux participants de découvrir l'improvisation. Les différents exercices proposés facilitent la confiance en soi, le lâcher prise, la prise de parole en public...



Théâtre forum

Cet atelier nécessite une initiation à l'improvisation en pré-requis. Les élèves créent des saynètes sur des sujets problématiques qui les touchent. Une interaction avec les autres élèves ne jouant pas la saynète amène un débat et le partage de différents points de vue.



"Ombrionnettes"

Création de marionnettes pour le théâtre d'ombres en s'appropriant (ou en créant) ensemble une histoire. Les enfants terminent leur atelier par une représentation de leur spectacle.



Jeux anciens

Les élèves créent et/ou expérimentent des jeux d'un autre âge.



Création d'histoire

Ensemble, les participants créent une histoire. Ils découvrent par ce biais les grands principes de la dramaturgie. Ils inventent des personnages et, lorsque le récit est au point, il est illustré grâce à l'une ou l'autre technique d'expression : marionnette, théâtre, dessin, vidéo, ...



Accompagnement musical

Les participants habillent musicalement un récit choisi. Créons, ensemble, un univers sonore qui « colle » à l'histoire évoquée. Quel timbre pour quel personnage ? Adaptions notre tempo au rythme de l'histoire... Un travail d'équipe à l'aide d'instruments de musique simples.



Ouverture à l'environnement

Le peuple des arbres

Visite guidée de l'Arboretum du Centre, explications et anecdotes relatives aux arbres. Une quarantaine d'espèces différentes y sont observables.



Cartes d'identité de Dame Nature

A l'aide d'une grille d'observation, les élèves notent les caractéristiques des arbres ou des animaux qu'ils observent. Puis, ils en présentent la carte d'identité sous forme d'affichette.



Trouve mon nom

Quel est le nom de cette plante ? De cet insecte ? De cet arbre ? A l'aide d'une clé de détermination, les participants parviennent à identifier des individus mystères.



Voir la forêt autrement

Une série d'exercices permettent aux participants de ressentir la forêt et de la découvrir d'une autre manière, en exploitant d'autres sens que la vue.



Mare aux crapauds

Découverte d'un écosystème particulier : la mare. Du cycle de vie de la mare à la chaîne alimentaire, intéressons-nous à la flore et la faune du milieu aquatique semi-forestier. Apprenons à observer et utiliser une clef de détermination.



Sur la piste des animaux

Recherche d'empreintes, de preuves du passage de différents animaux. En observant les traces de dents dans un fruit, les empreintes de pattes dans la boue, les déjections, suivons la piste de nos voisins des bois.



C'est par où ?

Apprendre à s'orienter avec une boussole. Découvrons la distinction entre plan et carte, comment lire une carte, ce que sont les points cardinaux, le nord géographique/magnétique, une échelle, un azimut,... Un peu de théorie et un jeu pour s'y retrouver...



Ateliers scientifiques

Ateliers à la carte autour de la météorologie, de la construction et du lancement de fusées à eau, de l'électricité (circuit électrique, production d'électricité, mesure,...),...



Sténopé

Construire un appareil photo avec des éléments de récupération. Développer ses propres photos. Telles sont les bases de cet atelier qui peut aussi s'ouvrir sur plusieurs variantes (réaliser un roman photo, créer des effets spéciaux simples,...).



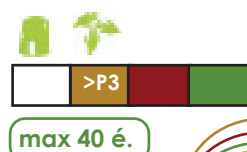
Logiciels libres, alternatifs et Linux

Découvrir l'univers du logiciel libre et des alternatives aux grands standards payants et/ou propriétaires. Qu'est-ce que la licence GNU, la différence entre freeware et open-source ? L'informatique légale et pas chère, c'est possible ?



Danses folkloriques

Alors on danse, mais pas n'importe quelles danses : un petit plongeon dans le temps pour une initiation à quelques danses folkloriques qui s'exécutent individuellement ou en couple.



Activités créatives

Travail de l'argile

Initiation au modelage de l'argile. Chacun repart avec sa réalisation. Différentes variantes peuvent aussi être exploitées : créations collectives, travail à l'aveugle, jeux d'odorat,...



>M3

max 15 é.

Artisanature

Les participants intègrent dans leurs créations des éléments trouvés dans la nature. Plusieurs variantes existent : sets de table, tissage, bougies, masques,...



max 15 é.

PMC Music

Les participants utilisent ce qu'ils trouvent (déchets, branchage,...) pour créer des instruments de musique avec lesquels ils jouent ensuite ensemble.



max 40 é.

Mos'art

En récoltant des matériaux dans la nature, réalisons ensemble une œuvre éphémère. Une manière ludique et artistique de s'approprier la nature, inspirée directement du Land'art.



max 25 é.

Cuisine sauvage

Partons à la découverte des plantes sauvages comestibles et apprenons à les cuisiner. Variantes : fabrication de remèdes médicinaux (baumes, huiles, décoctions,...)



max 20 é.

Entre tartine et boterham

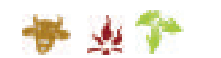
Fabrication de pain. Quels sont les ingrédients ? Qu'est-ce que la levure ? Le frasage, le boulage, le pétrissage, que signifient ces termes de boulanger ?



max 25 é.

Chocolat maison

Initiation au travail du chocolat et dégustation.



max 20 é.

Terroir, mon beau terroir

Voyage à la découverte de ce qu'est un terroir, une tradition. Cuisinons une recette régionale, la galette fourrée à la cassonade.



max 25 é.



Animations du Parc Naturel du Pays des Collines

Pour satisfaire la soif de découverte de la nature chez nos visiteurs, nous collaborons avec le service éducatif du Parc Naturel du Pays des Collines (P.N.P.C.), lequel propose de nombreuses activités qui peuvent être organisées chez nous pendant votre séjour. Le P.N.P.C. a pour vocation de sensibiliser son public à la protection de l'environnement, à la biodiversité, au développement durable et au monde agricole.



Plantes et animaux magiques

De nombreux mythes et légendes entourent chouettes, chauves-souris ou mandragores. Rencontrons la vérité à leur sujet. Créons des animaux imaginaires et leurs légendes.



max 15 é.

Le paysage de nos collines, focus sur les vergers

Quel est l'intérêt des haies, des saules, des vergers et des bandes enherbées ? Qu'entend-on par réseau écologique ? Dégustation de fruits de saison.



max 15 é.

Les sales bestioles qui grouillent sous nos pieds

Elles dégoûtent, font peur ou les deux à la fois. Mais n'ont-elles pas un rôle important à jouer ? Les capturer et les observer permet de mieux les connaître et de moins les craindre.



max 15 é.



Quelques consignes pour le déroulement du séjour

Animations et encadrement



L'équipe du Centre est composée d'animateurs permanents et de référents extérieurs appelés selon les besoins des programmes (guides nature, animateurs cirque ou théâtre...). Tous connaissent le fonctionnement du Centre et sont reconnus pour leurs compétences pédagogiques. Les professeurs accompagnent les groupes durant les animations et sont invités à y participer activement. Les élèves sont pris en charge pour les moments d'animation en collaboration avec les enseignants. En dehors des périodes d'animation, les participants sont à charge des enseignants. Si vous le souhaitez, nous pouvons vous fournir une aide supplémentaire par le biais de stagiaires sous réserve de leur disponibilité. Il vous faut pour cela introduire une demande auprès de notre équipe.

Les bottes et vêtements de pluie sont indispensables pour fréquenter les sentiers forestiers. Le programme se déroule selon un horaire défini comme suit :



Déjeuner - 08 h 30.
Animations du matin vers 10 h 00
Dîner - 12 h 00.
Animations de l'après-midi vers 14 h
Goûter - 16 h 00
Souper - 18 h 00



Bâtiments et installations

Tout groupe séjournant chez nous doit veiller au respect du matériel et des installations mis à disposition. Nous vous demandons de ne pas accéder aux chambres avec vos chaussures d'extérieur. Chaque participant apporte son sac de couchage, ses draps et sa taie d'oreiller. Le Centre fournit couverture et oreiller,



Repas

Un programme "tout compris" inclut automatiquement la pension complète. Un programme à la carte vous permet, lui, de séjourner en autogestion, au pavillon et/ou au bungalow, où une cuisine est à votre disposition.

Si vous souhaitez la pension complète, les repas sont servis au CHT selon des modalités à définir avec le secrétariat. Si vous séjournez au CHT, la pension complète est obligatoire. Notre équipe se charge alors de la préparation des repas et de faire la vaisselle tandis que les groupes ont à charge de dresser les tables et de les débarasser. Ils veillent également à arriver à l'heure aux repas.

Deux semaines avant la classe verte, les responsables nous communiquent le nombre de participants. Ils précisent également les régimes éventuels (sans porc, sans viande, sans lactose, sans gluten,...). Notre cuisine ne permet pas de préparer de repas Hallal.

Notre cuisinier privilégie les produits de saison. Des repas équilibrés sont servis avec fruits et légumes en abondance. Les desserts proposés proviennent en général d'une fabrication maison. De plus, nous favorisons l'utilisation de produits locaux en faisant appel, par exemple, à des producteurs de la région.



Parking et bagages

En dehors du chargement et déchargement des bagages, les voitures (sauf 1 par groupe) doivent impérativement se trouver au parking indiqué. Les bus sont obligés de s'arrêter au parking. Un service bagages est alors organisé pour les plus jeunes enfants.



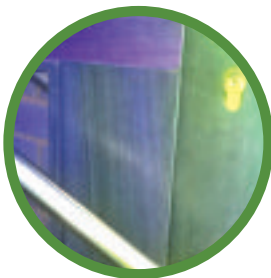
Domaine et environnement

L'accès à certains sites et enclos est interdit en dehors des animations prévues. En accord avec les valeurs du Centre, il est important que tout groupe qui séjourne chez nous soit respectueux de notre environnement (tri sélectif des déchets, respect de la faune et de la flore, silence après 22 heures...)



Assurance

Chaque établissement est couvert par son assurance scolaire dans le cadre de son séjour chez nous. Un nécessaire de secours est disponible sur demande. Nos permanents ont tous reçu une formation de premiers soins et d'équipiers de première intervention.



Visites ?

Nous déconseillons aux parents de rendre visite aux enfants pendant la classe verte. Cela peut, en effet, perturber les participants et chagriner les enfants qui ne recevront pas de visite. Un des objectifs d'une classe de dépaysement est justement de déconnecter l'enfant de sa routine habituelle et de le laisser expérimenter la dynamique de son groupe scolaire.

Autres services

Une location de VTT : 15 vélos adaptés au relief de la région.
Une bibliothèque et une ludothèque : livres et jeux pour (les) enfants.
Armoire avec matériel sportif pour l'extérieur (ballons divers, ping-pong, pétanque, badminton,...)
Du matériel audiovisuel mis à disposition en prêt ou en location.





Comment réserver ?

- Par téléphone, par fax ou par Internet. Communiquez-nous les dates ainsi que le programme et les animations souhaitées.
- Nous vous faisons parvenir par courrier le contrat de réservation. Vous nous confirmez votre réservation en nous renvoyant le contrat signé ainsi qu'en nous versant la caution demandée.
- L'animateur prend contact avec vous et définit un rendez-vous afin de préciser le contenu du programme de votre séjour et de répondre à vos questions.
- Deux semaines avant votre séjour, vous nous communiquez le tableau de réservation des repas.
- Le jour même, vous êtes accueillis par l'animateur qui fait avec vous l'état des lieux du bâtiment. Il vous donne toutes les explications nécessaires au bon déroulement du séjour et du programme d'animations.



Tél : 069 / 76.86.45.
GSM : 0476 / 91.50.63.
Fax : 069/ 76.72.16

Compte : BE71 0682 0104 6469
E-mail : info@cpamougies.be
Web : www.cpmougies.be

Pour tout renseignement et demande d'activités, notre équipe est à votre disposition au secrétariat du lundi au vendredi de 8 h à 17 h. Vous pouvez également joindre Jonathan, notre animateur coordinateur, sur le GSM.

Accès

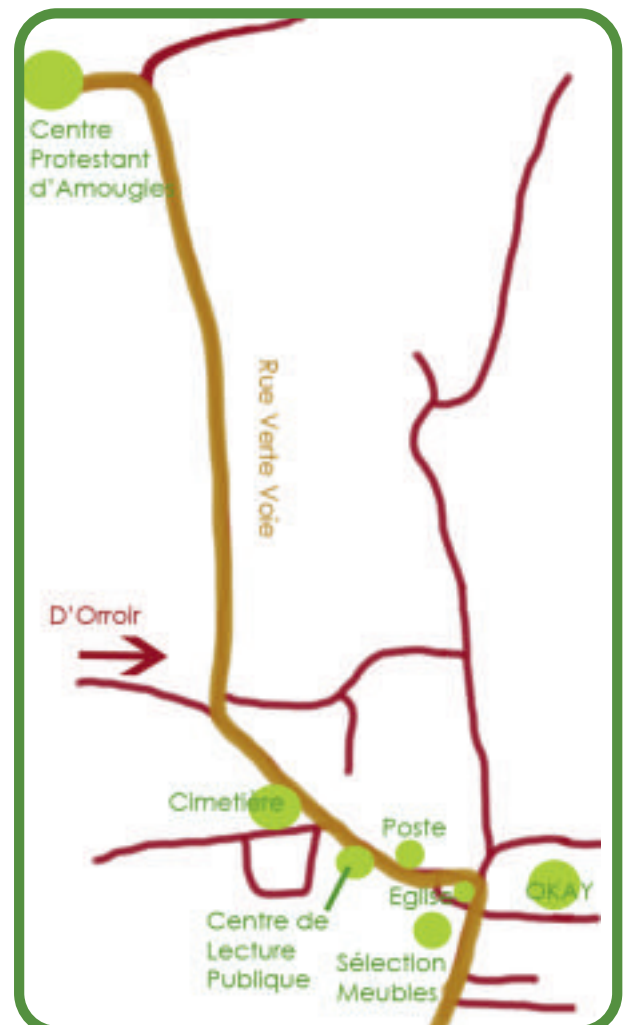
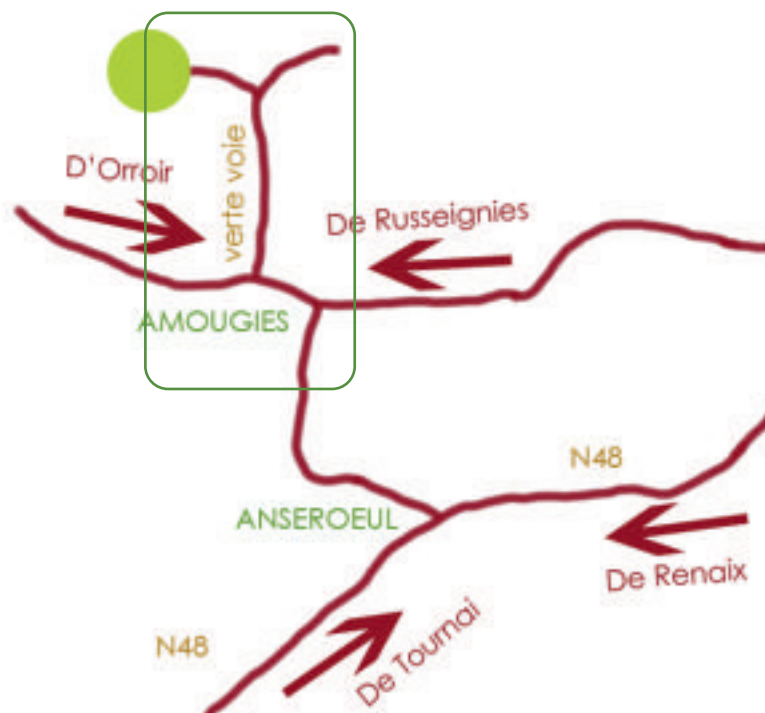


Table des matières

Bonjour et bienvenue au Centre Protestant d'Amougies	3
Le Centre, c'est.....	4
Complexe d'Hébergement William Thonger.....	4
Pavillon, bungalow et studio	5
Points de repère...Vous êtes ici.....	6
Le Parc arboretum et ses infrastructures	7
A vous de choisir (séjours à thème, à la carte ou projet).....	8
Activités et loisirs au Pays des Collines et dans la Région.....	9
Séjours à thème	10
Un petit coin de nature ; Contes, légendes et traditions.....	10
De la forêt à la ferme ; Sport et Nature, un mélange vivifiant ; la machine à remonter l' Histoire ; du rural à l'urbain	11
Séjours à projet	12
J'aurais voulu être un artiste (spectacle) ; Action, ça tourne (multimedia).	12
De toi à moi (rencontre) ; les Robinsons (la démocratie en forêt).....	13
Animations à la carte	14
Balades	14
Activités collectives ; sport, santé et bien-être.....	15
Dynamique de groupe et découverte de soi	16
Ouverture à l'environnement	17
Activités créatives	18
Animations du Parc Naturel du Pays des Collines.....	19
Quelques consignes pour le déroulement du séjour.....	20-21
Comment réserver ?	22





Centre Protestant d'Amougies

Rue Verte Voie, 16
7750 Amougies
Téléphone : 069/76.86.45
GSM : 0476/91.50.63
Téléfax : 069/76.72.16
E-mail : info@cpamougies.be
www.cpmougies.be

Numéro d'entreprise : 0425.493.468.

