

PlouhAarmor

CLASSES DE DÉCOUVERTE



Contes & Légendes • Patrimoine
Milieu Marin • Intégration

PlouhAarmor

CLASSES DE DÉCOUVERTE

Sommaire

3. Notre engagement pédagogique

- 4. Plouha
- 5. Paimpol

6-9. Classe Contes et Légendes

- 8. Graine de conteur
- 9. Bretagne mythique

10-13. Classe Milieu Marin

- 12. Emeraude
- 13. Découverte costarmoricaïne

14-17. Classe Patrimoine

- 16. Corsaire
- 17. Landes et rivages

18. Les excursions à la journée

19. Séjours d'intégration

20-21. Sorties à la journée ou à la demi-journée

22. Les services + de Plouharmor

23. Contacts

Un label gage de professionnalisme

Labellisés « Classes en Côtes d'Armor » par le Conseil Général, le Comité Départemental du Tourisme et l'Inspection Académique des Côtes d'Armor.

Pour vous accueillir en toute sécurité,

- La Résidence la Goélette à PAIMPOL

Agrément DDSC 22 222 10 13 - IA22 -2013 01,4 classes, 85 enfants

- Le centre Plouharmor à PLOUHA

Agrément DDSC 22 222 10 10 - IA22 -2013 05, 4 classes, 100 enfants

“Les classes de découverte, une nécessité pour l'école d'aujourd'hui”

Pierre GIOLITTO

Bienvenue à Plouharmor

L'association Plouharmor accueille vos élèves en classes de découverte et séjours de vacances depuis 1989 dans deux centres, Plouha et Paimpol.

Centres agréés par l'Education nationale et la D.D.C.S des Côtes d'Armor. Centres labellisés par le Conseil général : « classes en Côtes d'Armor ».

Des centres ouverts à tous les niveaux d'âge de la maternelle au lycée.

A votre service

Une équipe d'animation permanente, un personnel d'administration, de service et de restauration, un équipement répondant à vos besoins (salles de classe, bibliothèque, salle de spectacle).

Nos propositions

Découverte du littoral breton (faune, flore, histoire, patrimoine...). A la rencontre de la Bretagne mythique à travers contes et légendes.

Notre projet

Assurer l'épanouissement de vos élèves dans ce temps exceptionnel de découverte, Offrir à leur curiosité les richesses de notre environnement. Leur faire expérimenter un temps de vivre ensemble de qualité.

L'Equipe de Plouharmor

Notre engagement pédagogique

Pour vous accompagner dans la réussite et la préparation de votre classe, vous recevrez :

- Votre planning d'activités personnalisé et élaboré avec l'aide de la Responsable Pédagogique du Centre Plouharmor.
- Le dossier Enseignant, relatif à votre classe de découverte (pour le milieu marin).
- Le dossier administratif pour vous aider dans vos démarches administratives et tout savoir sur l'association Plouharmor (agrément, qualification des animateurs, organisation de la vie quotidienne, trousseau conseil...).
- Le dossier élève constitué de fiches pédagogiques (fiches documentaires).

Le budget comprend :

- Après avoir choisi votre projet, nous vous proposons un budget détaillé et précis :
- La pension complète (hébergement - restauration) du lundi midi au vendredi après-midi. départ avec pique-nique (en option).
 - L'animation de toutes les activités prévues au projet.
 - Les visites (bateau, billetterie, intervenants...)

Pour mieux nous connaître

- Nous vous invitons à consulter notre site internet www.plouharmor.asso.fr, réalisé pour vous et vos élèves (ainsi que leurs parents !) et régulièrement actualisé.
- Un premier contact c'est bien, mais une rencontre sur place... c'est encore mieux ! Vous êtes donc invités à vous rendre compte sur place de la qualité des prestations que nous vous proposons, pour cela un simple appel suffit et nous vous accueillerons gracieusement un jour ou un week-end, selon disponibilité.

- L'animation des soirées.
- L'aide à la vie quotidienne : une animatrice de vie quotidienne par Centre d'Accueil pour assurer la coordination des accompagnateurs de groupe et une permanence de nuit.
- Un service lingerie journalier pour les petits accidents.
- Les draps et couettes pour l'encadrement.
- Les couettes, draps housses et taies de traversin sont fournis pour les enfants.
- Gratuité totale pour l'enseignant ou l'accompagnateur (une gratuité pour 10 élèves) et le chauffeur quand le car reste sur place.
- Demi-tarif pour les autres accompagnateurs.

Sur demande

- Location des draps si les enfants n'ont pas de sac de couchage.
- Supplément pour une arrivée le dimanche soir et/ou un départ le samedi matin.
- Le transport inter-site durant le séjour si votre car ne reste pas sur place (assuré par notre transporteur local, devis sur demande).



Plouharmor à votre service



- L'équipe de Plouharmor, constituée de 22 salariés répartis sur les deux centres, vous offre l'assurance d'un accueil chaleureux et sécurisant.

- Dès votre premier contact avec Plouharmor, nous répondrons à votre demande dans les plus brefs délais ; sur place, vous serez accueillis comme à la maison !

Une équipe qualifiée et expérimentée

- Notre équipe d'animation, constituée d'animateurs techniciens et d'un animateur de vie quotidienne, est encadrée par un responsable pédagogique chargé de répondre aux attentes des enseignants.

- Nos animateurs, qualifiés et expérimentés, ont le souci de la communication avec les enfants, ils transmettent leurs connaissances par des activités ludiques où tous peuvent s'épanouir.

Une restauration de qualité

Laurent, le chef cuisinier, et son second préparent avec soin des menus adaptés à l'âge des enfants et aux divers régimes alimentaires, avec le souci de la qualité, de la quantité et de la variété. Nous servons chaque semaine des plats régionaux (crêpes et galettes) et fêtons les anniversaires en fin de semaine.

Les enfants sont servis à table. Sans oublier, pour la table des enseignants, les "petits plus" qui font plaisir !

Sécurité

- Les 2 centres sont contrôlés périodiquement par une commission de sécurité.
- Le personnel est formé à la sécurité.
- Les centres sont munis de digicodes.

Plouha

Un environnement remarquable

Plouha et ses falaises (les plus hautes de Bretagne), ses 5 plages de sable fin, ses 15 kms de côte rocheuse, son port naturel classé "patrimoine européen" et ses sentiers côtiers, en font un lieu idéal pour l'initiation à l'environnement maritime.

Le Centre d'Hébergement est situé au coeur du village à proximité de tous commerces et services médicaux.

Un hébergement confortable

Les locaux sont conçus pour favoriser une vie de groupe intense : les enfants sont hébergés en chambre de 4, avec lavabos, penderies, lumières individuelles.

Les taies, draps-housses et couettes sont fournis.

L'entretien journalier est une garantie d'hygiène sécurisante.

Les équipements pédagogiques

- Les salles spécialisées et salles d'activités entièrement équipées sont les outils de travail nécessaires pour répondre à votre attente.

- Salle vidéo de 100 places assises grand écran cinéma et vidéoprojecteur, laboratoire de biologie marine avec aquariums muraux, binoculaires, microscopes, vidéo-microscopie, salle d'animation musicale.

- Salle Contes & Légendes, 4 salles d'activités équipées de tableau blanc, aquarium, vidéoprojecteur.

4 classes
Capacité d'accueil
100 enfants





Paimpol

Le port dans la ville

La Résidence La Goélette est idéalement située au coeur de la ville et à proximité des plages et de l'île de Bréhat.

Paimpol, cité des Pêcheurs d'Islande, est une ville maritime d'une richesse pédagogique extrêmement intéressante au passé émouvant : celui de la Grande Pêche en Islande.

Son port dans la ville crée une atmosphère particulière en toute saison.

Comme à la maison

Dans une grande maison blanche, les enfants seront hébergés en chambres de 2 ou 3 avec lavabo, bloc sanitaire douche/wc à chaque étage. Une décoration soignée à laquelle s'ajoute un environnement privilégié, font de la Résidence la Goélette un lieu de séjour agréable et chaleureux.

Adaptés à chaque projet

Les outils pédagogiques sont adaptés à tous nos programmes, chaque classe dispose de sa salle d'activités et des équipements spécialisés du Centre. Salle vidéo, Salle de détente pour les élèves, espace de jeux à l'extérieur, 4 salles d'activités équipées de tableau blanc, aquarium, rétroprojecteur.

4 classes
Capacité d'accueil
85 enfants



La classe Contes et légendes

Entre terre et mer, la Bretagne mythique et légendaire...

De tout temps, les Contes & Légendes passionnent les enfants autant pour l'histoire que pour les personnages. Par la forte motivation qu'elle génère, la Classe Contes et Légendes est un formidable outil pédagogique pour développer des capacités transversales relatives :

- Aux attitudes de l'enfant.
- A la maîtrise de la langue (lecture, expression et orale).
- A la créativité (imaginaire, sens artistique).
- Au vivre ensemble.



Objectifs pédagogiques...

La Classe Contes & Légendes a pour objectif de développer des compétences faisant appel aux savoirs et méthodes propres aux différentes disciplines :

- Apprendre à écouter
- S'exprimer
- Apprendre à vivre ensemble
- Mémoriser
- Lire
- Ecrire

Une semaine ne suffit pas pour former un conteur.

L'ambition de cette classe de découverte, plus modeste, est d'utiliser le conte pour générer une forte motivation dans la maîtrise de la langue, d'aider les enfants à s'exprimer, oser prendre la parole devant le groupe, de mobiliser et structurer leurs connaissances, de les projeter dans l'imaginaire, source de création inépuisable.



... Au travers de 2 projets pluridisciplinaires

Une invitation pour un fabuleux voyage dans l'imaginaire.

Le projet "Graine de conteur" page 8

- Dominantes disciplinaires : le français (écrit et oral) et l'expression.
- De septembre à février adapté au primaire : CP, CE, CM et au collège 6e et 5e.

Le projet "Bretagne mythique" page 9

- Dominantes disciplinaires : le français, l'histoire et la géographie.
- De septembre à février adapté au primaire : CP, CE, CM et au collège 6e et 5e.



Parce que votre classe d'environnement doit répondre à votre projet pédagogique, tous nos programmes sont modulables et adaptables suivant vos attentes

Conditions de réalisation

• La période AUTOMNE-HIVER a été spécialement choisie pour l'animation de ce projet Contes & Légendes. C'est à ce moment-là que les éléments naturels (Le vent, la houle, les vagues...) sont les plus fertiles au travail de l'imaginaire, d'ailleurs nos grands-parents racontaient leurs histoires, l'hiver au coin du feu !

• Nos locaux permettent, par ailleurs, l'accueil des enfants en toute saison dans des conditions très confortables et les activités extérieures sont souvent abritées ; à ceci il faut ajouter que le littoral nous donne un climat très doux parfois même plus agréable qu'au printemps.

• Nos animateurs conteurs animent ces projets pluridisciplinaires en privilégiant aussi souvent que possible, l'aspect ludique.

• Nos projets, quant à eux, sont étudiés pour respecter un équilibre entre les temps d'activités en classe et sur le terrain.

La classe Contes et légendes

Graine de Conteur

Objectifs :
Maîtriser la langue (orale ou écrite).
Développer l'expression artistique et corporelle.

Séjour : de Novembre à Février



Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	Accueil dans la matinée - Installation au Centre - Présentation	Sortie sur le sentier elfique du littoral - Séquence d'imprégnation - Découverte des personnages de légende - Les arbres enchantés et les plantes de féerie	2 veillées à choisir - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum - Jeux de société + lecture
Mardi	Contes de Bretagne - Accueil Contes - L'histoire des Conteurs - Comprendre la structure du conte, le schéma narratif	La théâtralité & l'oralité - Jeux d'expression corporelle - Les personnages : leur gestuelle et leur voix - Exercices de prononciation et d'articulation - Exercices sur le ton, le rythme, le débit	2 Soirées libres Organisées par les enseignants (courrier ou autre)
Mercredi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 18		Veillées en option (30 € / classe) - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3)
Jeudi	Création d'un conte - Ecriture de conte en groupe - Utilisation du schéma narratif»	Sortie La légende de la ville d'Ys - Découvrir la différence entre conte et légende - Vivre une légende Ou Sortie Balade contée costumée autour de l'abbaye de Beauport Ou Sortie Les légendes de Plouha - La légende du Marquis de Lézobré - La légende du lavoir de Lanleff»	Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéoprojecteur, jeux de société, sono...)
Vendredi	Préparation du spectacle - Mise en scène du conte écrit par les enfants - Répétition du spectacle	Spectacle Contes et Légendes animé par les enfants - Présentation sous forme théâtrale des contes écrits	

La classe Contes et légendes

Bretagne Mythique

Objectifs :
Maîtriser la langue, développer l'expression
artistique et corporelle.
S'imprégner des personnages, des contes
et légendes de Bretagne.

Séjour : de Novembre à Février



Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	Accueil dans la matinée - Installation au Centre - Présentation	Sortie sur le sentier elfique du littoral - Séquence d'imprégnation - Découverte des personnages de légende - Les arbres enchantés et les plantes de féerie	2 veillées à choisir - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum - Jeux de société + lecture
Mardi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 18		2 Soirées libres Organisées par les enseignants (Courrier ou autre)
Mercredi	Contes de Bretagne - Accueil Contes - L'histoire des Conteurs - Comprendre la structure du conte, le schéma narratif	Sortie la légende de la ville d'Ys - Découvrir la différence entre conte et légende - Vivre une légende Ou Sortie Les légendes de Plouha - La légende du Marquis de Lézobré - La légende du lavoir de Lanleff	Veillées en option (30 € / classe) - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3)
Jeudi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 18		Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéoprojecteur, jeux de société, sono...)
Vendredi	La théâtralité & L'oralité : - Jeux d'expressions corporelles - Les personnages : leur gestuelle et leur voix - Exercices de prononciation et d'articulation - Exercices sur le ton, le rythme, le débit	Sortie Jeu conté autour du château de la Roche Jagu - Jeu conté dans les jardins du chateau Ou Balade contée costumée autour de l'abbaye de Beauport	

La classe Milieu Marin

La découverte du monde vivant en bord de mer...

La situation géographique des Centres Plouharmor a inspiré l'essentiel de nos projets pédagogiques grâce à un littoral qui offre un paysage varié, un relief accentué (les plus hautes falaises de Bretagne) avec une côte rocheuse, dégageant rochers, îlots, anses de sable fin ; des atouts remarquables pour une richesse pédagogique extrêmement intéressante.



Objectifs pédagogiques...

- La géographie côtière
- La faune du littoral
- Le monde végétal
- Les oiseaux de mer
- Sensibilisation aux problèmes de l'environnement
- Les activités portuaires
- L'étude de la vasière



... Au travers de 2 projets pluridisciplinaires

Le projet « Emeraude » page 12

- Dominantes disciplinaires :
Sciences de la vie (faune et flore du milieu marin), géographie côtière et éducation à l'environnement.
- De Mars à Octobre adapté au primaire :
CP, CE, CM et au collège 6e et 5e.

Le projet « Découverte costarmoricaine »

page 13

- Dominantes disciplinaires :
Sciences de la vie (faune et flore du milieu marin), géographie côtière et découverte culturelle.
- De Mars à Octobre adapté au primaire :
CP, CE, CM et au collège 6e et 5e.

Conditions de réalisation

- La période PRINTEMPS-ÉTÉ est idéale pour découvrir la faune, la flore et les paysages Costarmoricains. C'est à cette époque que nos côtes sont les plus belles et que l'activité végétale et animale est à son apogée.
- Nos animateurs « environnement » sont soucieux de transmettre leurs compétences en privilégiant la découverte et l'aspect ludique.
- L'équilibre de nos projets permet aux élèves d'être dans les meilleures conditions pour profiter au mieux du séjour et repartir avec de nombreuses connaissances et de merveilleux souvenirs.

Parce que votre classe d'environnement doit répondre à votre projet pédagogique, tous nos programmes sont modulables et adaptables suivant vos attentes.

La classe Milieu Marin

Emeraude

Objectif :
Découvrir le littoral et son monde vivant
(animal et végétal)

Séjour : de Mars à Octobre



Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	Accueil dans la matinée - Installation au Centre - Présentation	Sortie Safari des bords de mer - Découverte ludique du milieu - Développer le sens de l'observation - Se sensibiliser au milieu maritime (faune et flore) - Land Art	2 veillées à choisir - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum - Jeux de société + lecture
Mardi	Sortie pêche à pied sur les rochers - Découvrir l'organisation de la vie dans la zone médiolittorale - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	La faune du littoral - Aborder la classification (selon l'âge) - Agencer un aquarium d'eau de mer - Expliquer le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	2 Soirées libres Organisées par les enseignants (Courrier ou autre)
Mercredi	Sortie Etude des algues - Définir ce qu'est une algue et comment elle vit - Découvrir les facteurs de répartition - Identifier les différentes algues marines - Comparer les différentes formes, couleurs, tailles... - Découvrir l'utilisation des algues dans la vie quotidienne	Sortie découverte des oiseaux de mer - Utiliser une lunette ornithologique - Observer les oiseaux de mer, dans leur milieu naturel - Etudier les critères d'identification morphologique, couleurs, cris, vol... - Découvrir leur particularités, leur comportement social, leur mode de vie, la nidification.	Veillées en option (30 € / classe) - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3)
Jeudi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 18		
Vendredi	Sortie littorale sur le sentier des douaniers - Lire un paysage et identifier ses composantes, les nommer, se repérer - Vocabulaire de la géographie côtière - Se familiariser avec la flore du littoral	Sortie Visite d'un port - Découvrir le fonctionnement d'un port - Observer les équipements d'un port, des engins de pêche - Différencier bateau de pêche et de plaisance - Découvrir différents modes de pêche	Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéoprojecteur, jeux de société, sono...)

La classe Milieu Marin

Découverte Costarmoricaine

Objectif :
Projet pluridisciplinaire qui permet de découvrir
les Côtes d'Armor.

Séjour : de Mars à Octobre



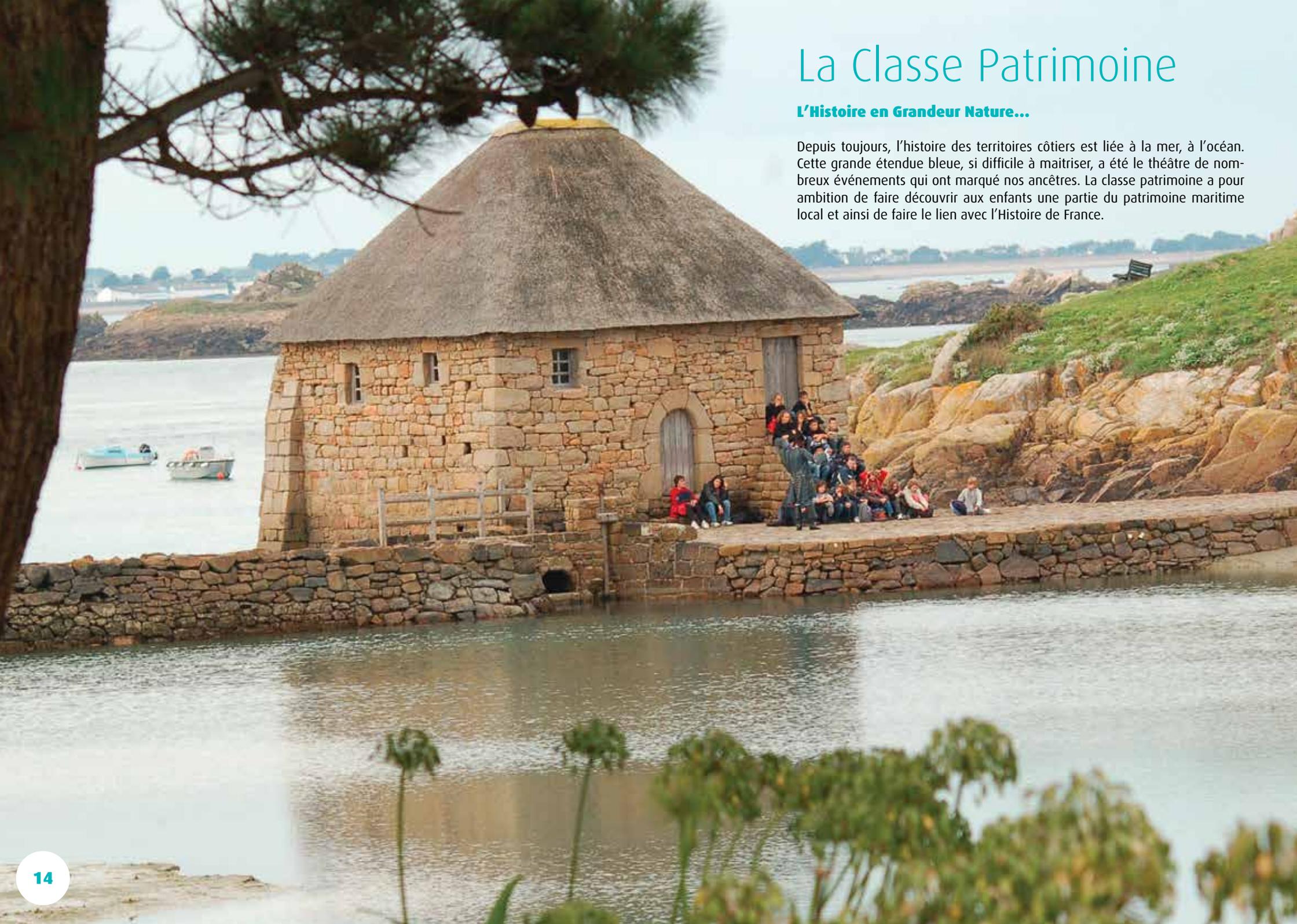
Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	Accueil dans la matinée - Installation au Centre - Présentation	Sortie Safari des bords de mer - Découverte ludique du milieu - Développer le sens de l'observation - Se sensibiliser au milieu maritime (faune et flore) - Land Art	2 veillées à choisir - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum - Jeux de société + lecture
Mardi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 18		
Mercredi	Sortie pêche à pied sur les rochers - Découvrir l'organisation de la vie dans la zone médiolittorale - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	La faune du littoral - Aborder la classification (selon l'âge) - Agencer un aquarium d'eau de mer - Expliquer le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	2 Soirées libres Organisées par les enseignants (Courrier ou autre) Veillées en option (30 € / classe) - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3)
Jeudi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 18		
Vendredi	Sortie littorale sur le sentier des douaniers - Lire un paysage et identifier ses composantes, les nommer, se repérer - Vocabulaire de la géographie côtière - Se familiariser avec la flore du littoral	Sortie Etude des algues - Le rôle écologique des algues et leur répartition - Montrer les domaines d'utilisation Ou Sortie Visite d'un port - Découvrir le fonctionnement d'un port - Observer les équipements d'un port, des engins de pêche - Différencier bateau de pêche et de plaisance - Découvrir différents modes de pêche	Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéoprojecteur, jeux de société, sono...)



La Classe Patrimoine

L'Histoire en Grandeur Nature...

Depuis toujours, l'histoire des territoires côtiers est liée à la mer, à l'océan. Cette grande étendue bleue, si difficile à maîtriser, a été le théâtre de nombreux événements qui ont marqué nos ancêtres. La classe patrimoine a pour ambition de faire découvrir aux enfants une partie du patrimoine maritime local et ainsi de faire le lien avec l'Histoire de France.



Objectifs pédagogiques...

- Le patrimoine maritime
- La faune du littoral
- L'architecture maritime
- L'histoire des corsaires
- Les activités portuaires
- L'histoire maritime de Paimpol
- Le commerce triangulaire



... Au travers de 2 projets pluridisciplinaires

Le projet « Corsaire » page 16

- Dominantes disciplinaires : Patrimoine historique et culturel (Cité Vauban, histoire des corsaires)
- De Novembre à Février adapté au cycle 3 et supérieur.

Le projet « Landes et Rivages » page 17

- Dominantes disciplinaires : Sciences de la vie (faune et flore du milieu marin), géographie côtière et histoire (patrimoine maritime).
- De Mars à Octobre adapté au primaire : CP, CE, CM et au collège 6e et 5e.

Conditions de réalisation

• Nos animateurs «environnement» sont soucieux de transmettre leurs compétences en privilégiant la découverte et l'aspect ludique.

• L'équilibre de nos projets permet aux élèves d'être dans les meilleures conditions pour profiter au mieux du séjour et repartir avec de nombreuses connaissances et de merveilleux souvenirs.

Parce que votre classe d'environnement doit répondre à votre projet pédagogique, tous nos programmes sont modulables et adaptables suivant vos attentes.



La classe Patrimoine

Corsaire

Objectif :
Découvrir l'histoire des corsaires.
Faire le lien avec l'Histoire de France.

Séjour : de Novembre à Février



Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	Accueil dans la matinée - Installation au Centre - Présentation	Sortie sentier des douaniers : Séquence d'imprégnation, histoire des douaniers et de la contre bande, vocabulaire lié aux corsaires, explorateurs, navigateurs... Les plantes utiles pour soigner, manger... qui peuvent être embarquées sur un navire corsaire.	1 Veillée Tableaux de nœuds marins dans la semaine 1 Veillée animée par nos animateurs à choisir : - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux Bretons - Boum
Mardi	Excursion journée à Saint-Malo, cité Corsaire. Visite guidée de la Malouinière de Saint Coulomb (maison de campagne des corsaires Malouins) Visite sur les remparts de la cité (Vauban et la défense du royaume, la vie des corsaires célèbres : Surcouf, Dugay Trouin)		
Mercredi	Sortie sur les traces de l'histoire corsaire. Parcours dans la ville de Paimpol en équipages : lecture de plan, observation de documents, lecture de paysage urbain (architecture). Le corsaire et sa fonction de marchand (le commerce triangulaire).	Les capitaines corsaires forment leur équipage. Jeu de l'oie géant avec épreuves sportives et de connaissance du monde maritime (corsaires, pirates et flibustiers, lecture de carte marine...). Les capitaines corsaires doivent s'assurer d'avoir un équipage compétent pour la grande chasse au trésor sur l'île de Bréhat le lendemain.	2 Soirées libres Organisées par les enseignants (Courrier ou autre) Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéoprojecteur, jeux de société, sono...)
Jeudi	Excursion à l'île de Bréhat. Découverte de l'archipel bréhatin à bord d'une vedette. Grand jeu « Sur la trace des corsaires » (résolution d'énigmes, lecture de carte, utilisation de boussole...)		
Vendredi	Entendre des contes et des histoires de corsaires. Les légendes et croyances de corsaires.	Sortie à l'Abbaye de Beauport. Dénouement de l'énigme à partir des éléments récoltés toute la semaine à l'Abbaye de Beauport.	

La classe Patrimoine

Landes et rivages

Objectif :
Découvrir le littoral paimpolais et l'histoire maritime de Paimpol

Séjour : de Mars à Octobre



Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	Accueil dans la matinée - Installation au Centre - Présentation	Sortie Safari des bords de mer - Découverte ludique du milieu - Développer le sens de l'observation - Se sensibiliser au milieu maritime (faune et flore) - Land Art	2 veillées à choisir - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum - Jeux de société + lecture
Mardi	Sortie pêche à pied sur les rochers - Découvrir l'organisation de la vie dans la zone médiolittorale - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	La faune du littoral - Aborder la classification (selon l'âge) - Agencer un aquarium d'eau de mer - Expliquer le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation) - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	2 Soirées libres Organisées par les enseignants (Courrier ou autre)
Mercredi	Sortie Visite d'un port - Découvrir le fonctionnement d'un port - Observer les équipements d'un port, des engins de pêche - Différencier bateau de pêche et de plaisance - Découvrir différents modes de pêche	Sortie Paimpol et son histoire : la grande pêche à Islande - Visite du musée de la mer (ouvert à partir des vacances de Pâques et jusqu'à fin septembre) - Jeu dans la ville pour découvrir cette époque - Histoire de la pêche à la morue Ou Sortie sensibilisation aux problèmes de l'environnement - Observer l'impact de certains comportements sur l'environnement maritime - Effectuer une récolte de déchets - Importance de la laisse de mer	Veillées en option (30 € / classe) - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3)
Jeudi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 18		
Vendredi	Sortie littorale sur le sentier des douaniers - Lire un paysage et identifier ses composantes, les nommer, se repérer - Vocabulaire de la géographie côtière - Se familiariser avec la flore du littoral	Sortie Etude des algues - Le rôle écologique des algues et leur répartition - Montrer les domaines d'utilisation Ou Sortie découverte de la vasière - Découverte ludique de la faune et de la flore - Observer les oiseaux à la lunette ornithologique - Identifier et classer les espèces	Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéoprojecteur, jeux de société, sono...)

Les excursions à la journée

Sur la côte, à l'intérieur des terres, au bord d'une rivière ou en forêt, l'excursion à la journée vous fera découvrir des sites remarquables par leur beauté et leur histoire. Vous aurez le choix entre 4 excursions différentes pour les séjours Contes et Légendes, et 5 excursions pour les séjours Milieu

Marin et Patrimoine. Chacune d'entre elles a été construite pour atteindre des objectifs pédagogiques précis. Et parce que chaque séjour est différent, nous saurons vous conseiller en fonction de votre projet, de votre groupe classe et de vos envies.

La Classe Milieu Marin et la Classe Patrimoine

Ile de BREHAT

(1h de car aller-retour)

Objectifs : Découvrir une île, identifier les endroits principaux de l'île (moulin à marée, chapelle, phare...) et apprendre à s'orienter.

- Croisière de 45 min autour de l'île de Bréhat
- Découverte de l'archipel Bréhatin à bord d'une vedette
- Grand jeu pour découvrir l'île



Photo : Yannick LE GAL

Réserve des 7 îles

(2h30 de car aller-retour)

Objectifs : Observer des espèces protégées sur leur site de reproduction et découvrir les particularités du chaos granitique.

- Randonnée sur le sentier des douaniers de la Clarté Ploumanac'h
- Croisière de 2h30 autour de la réserve ornithologique des 7 îles, (Fou de Bassan, Macareux moine, Pingouin torda...)

Trégastel et Ploumanac'h

(2h30 de car aller-retour)

Objectifs : Identifier la faune maritime locale et découvrir les particularités du chaos granitique.

- Visite guidée et animée de l'aquarium de Trégastel (faune locale)
- Randonnée sur le sentier des douaniers de la Clarté Ploumanac'h

Aquarium de Saint-Malo

(3h de car aller-retour)

Objectifs : Localiser le milieu de vie de différentes espèces européennes et définir les fonctions d'un corsaire dans la cité malouine.

- Visite guidée de l'aquarium, atelier pédagogique sur la chaîne alimentaire, visite des coulisses de l'aquarium.
- Goûter sur les remparts de la cité corsaire.

La Cité corsaire de Saint-Malo

(3h de car aller-retour)

Objectif : Découvrir le monde des corsaires

- Visite guidée de la Malouinière de Saint-Coulomb (maison de campagne des corsaires Malouins)
- Balade sur les remparts de la cité (la vie des corsaires célèbres : Surcouf, Duguay Trouin)

La classe Contes et Légendes

Ile de BREHAT

(1h de car aller-retour)

Objectifs : Développer l'imaginaire et découvrir une île.

- Croisière de 45 min autour de l'île de Bréhat
- Découverte de l'archipel Bréhatin à bord d'une vedette
- Grand jeu pour découvrir l'île

Pleumeur Bodou – Ploumanac'h

(2h30 de car aller-retour)

Objectifs : Entendre des contes et s'éveiller à l'imaginaire.

- Le matin : Planétarium de Bretagne « l'aveugle aux yeux d'étoile » (conte)
- L'après-midi : Randonnée sur le sentier de Ploumanac'h parmi les rochers aux formes insolites de la côte de granit rose.

ou

Balade contée, dans le chaos granitique de la vallée des Traouéros

Brocéliande

(3h de car aller-retour)

Objectifs : Découvrir la légende arthurienne et développer l'imaginaire.

- La légende de la Fontaine de Barenton
- Balade contée dans le Val Sans Retour
- Rencontre avec les personnages de la légende Arthurienne

Château de la Roche Jagu

(1h30 de car aller-retour)

Objectifs : Découvrir l'histoire d'un château du XV^e siècle et vivre une légende.

- Visite guidée du château
- Vivre une histoire dans l'Histoire
- Jeu de rôle dans le château et dans les jardins médiévaux



Photo : Emmanuel BERTHIER

Séjours intégration

Septembre et Octobre

Les objectifs pédagogiques d'un séjour d'intégration

Se découvrir soi-même afin de mieux se connaître, découvrir une activité de plein air, découvrir le milieu marin, vivre autrement l'école, prendre conscience des règles de vie en groupe, acquérir une façon d'agir et de penser hors du cadre scolaire habituel, apprendre à se respecter et s'exprimer, développer la solidarité, réfléchir à ce qui permettrait de mieux vivre ensemble, mais aussi faire davantage connaissance avec les autres élèves, les enseignants, s'ouvrir vers l'extérieur.

Vivre des temps forts, dès le début d'année scolaire, aide à souder le groupe et à créer des liens particuliers entre élèves, équipes éducatives, pédagogiques, propices à une rentrée nouvelle, originale et porteuse de sens.

Vous avez le choix pour des séjours de 2, 3, 4 ou 5 jours en fonction de vos attentes.



Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Jour 1	Accueil dans la matinée - Installation au Centre - Présentation	Sortie littorale sur le sentier des douaniers - Lire un paysage et identifier ses composantes, les nommer, se repérer - Vocabulaire de la géographie côtière - Se familiariser avec la flore du littoral	2 veillées à choisir - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum - Jeux de société + lecture
Jour 2	Sortie pêche à pied sur les rochers - Découvrir l'organisation de la vie dans la zone médiolittorale - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	Séquence de kayak ou de voile de 3h Ou La faune du littoral - Aborder la classification (selon l'âge) - Agencer un aquarium d'eau de mer - Expliquer le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	2 Soirées libres Organisées par les enseignants (Courrier ou autre) Veillées en option (30 € / classe) - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3)
Jour 3	Sortie à la journée sur l'île de Bréhat - Croisière en vedette pour faire le tour de l'île - Jeu d'équipe pour découvrir l'île		
Jour 4	Contes de Bretagne - Accueil Contes - L'histoire des conteurs - Comprendre la structure du conte, le schéma narratif	Sortie Château de la Roche Jagu - Jeu conté dans les jardins médiévaux	Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéoprojecteur, jeux de société, sono...)
Jour 5	Séquence de théâtralité et oralité - Jeux d'expression corporelle - Les personnages : leur gestuelle et leur voix - Exercices de prononciation et d'articulation - Exercices sur le ton, le rythme, le débit	La légende de la ville d'Ys - Découvrir la différence entre conte et légende - Vivre une légende	

Les sorties à la journée ou à la demi-journée

Animations ponctuelles

Plouharmor organise sur demande ou en partenariat avec les offices de tourisme, des animations à la journée ou demi-journée, dans notre centre, dans votre école ou votre centre de loisirs.

Contes, pêche à pied, chasse au trésor, et bien d'autres activités sont possibles !



à la journée

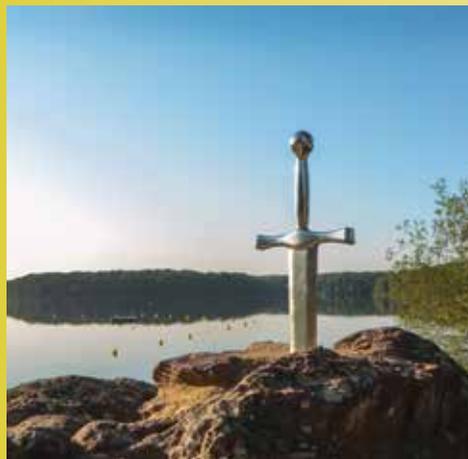


Photo : Donatienne GUILLAUME

La légende de Merlin et du Roi Arthur

Journée complète à Brocéliande

Objectifs :

- Développer l'imaginaire
- Découvrir la légende arthurienne

Au programme :

La légende de la fontaine de Barenton. Balade contée dans le val sans retour. Rencontre avec des personnages de la légende arthurienne.



Ecriture de Contes

Durée : 2 séquences de 1h30/2h sur une journée ou 2 demi-journées

Objectifs :

- Connaître l'histoire des conteurs
- Apprendre la structure du conte, le schéma narratif
- Ecrire un conte

Au programme :

En salle, la première séquence sera consacrée à l'écoute de contes puis les animateurs expliqueront l'histoire et la structure du conte. La deuxième séquence permettra de mettre en application le schéma narratif et d'initier l'écriture du conte.



Le Trésor de Bréhat

Journée complète sur l'île de Bréhat

Objectifs :

- Développer l'imaginaire
- Découvrir l'archipel bréhatin
- Utiliser la boussole, une carte, résoudre des énigmes

Au programme :

Après avoir effectué le tour de l'île en bateau, les élèves pique-niqueront dans une salle avant de rencontrer les corsaires de Bréhat. Leur mission sera alors de découvrir le trésor de Bréhat pour en devenir les protecteurs.



Balade Contée Costumée

Durée : 1h30/2h

Objectifs :

- Développer l'imaginaire
- Apprendre à écouter

Au programme :

En forêt, sur un sentier côtier, ou dans un lieu propice à l'évasion, nos conteurs vous proposent des histoires traditionnelles de Bretagne. (3 à 4 contes)



La Roche Jagu

Durée : 2h30

Objectifs :

- Développer l'imaginaire
- Coopérer pour atteindre un objectif commun.

Au programme :

Jeu conté dans les jardins médiévaux. Par équipe, les élèves doivent retrouver les éléments pour terminer le conte.

Théâtralité/Oralité

Durée : 1h30/2h

Objectifs :

- Apprendre à s'exprimer
- Travailler la mémoire

Au programme :

En salle, jeux d'expression corporelle, exercices de prononciation et d'articulation. Travail sur le ton, le rythme, la voix.

Contes en salle

Durée : 1h30/2h

Objectifs :

- Développer l'imaginaire
- Apprendre à écouter

Au programme :

En salle, les élèves écoutent les histoires des conteurs (3 à 4 contes de Bretagne et d'ailleurs)

La ville d'YS

Durée : 2h30

Objectifs :

- Faire la différence entre conte et légende
- Passer de l'imaginaire au concret

Au programme :

Les élèves écoutent Tonton la coquille leur raconter la légende de la ville d'Ys, observent le large et construisent leur propre ville d'Ys avec des éléments naturels.

Le sentier Elfique

Durée : 1h30/2h

Objectifs :

- S'imprégner de l'univers des contes
- Apprendre à écouter

Au programme :

Sur le sentier côtier des falaises de Plouha (les plus hautes de Bretagne), les élèves découvriront des personnages de légende, des arbres enchantés et des plantes féériques.

Les Services + de Plouharmor

Colonie/Centre-aéré

Nos établissements agréés par la DDCS permettent d'accueillir des groupes d'enfants en pension complète ou en gestion libre.

Vous aurez à votre disposition de nombreuses salles d'activités et des espaces extérieurs permettant d'organiser de grands jeux.

La configuration de nos sites permet une vie de groupe intense avec la possibilité d'organiser des activités manuelles ou sportives en toute sécurité (voile, kayak, équitation, camping, randonnée...).

Groupe (randonneurs, sportifs)

Proche du centre ville, à deux pas du GR 34 et de la mer, nos établissements peuvent accueillir des groupes de 40 à 100 personnes.

De la nuit simple à la pension complète, notre équipe saura, par sa convivialité, vous satisfaire et vous accompagner dans votre séjour.

Réunion de famille

Nous vous proposons, pour un mariage, un baptême, un anniversaire ou toute autre occasion de se retrouver en famille, la location de la cuisine, de la salle à manger et des chambres.

Organisation d'évènement

Notre salle de réunion de 100 places, équipée d'un vidéoprojecteur et d'un système de sonorisation est un lieu idéal pour organiser une assemblée générale, un conseil d'administration ou tout autre rassemblement.

**Tous nos services sont réservés à nos adhérents,
contactez-nous pour connaître les modalités d'adhésion.**





Contacts utiles

- Directeur : **Julien LARU**
- Assistante de Direction : **Laëtitia LE TULZO**
- Responsable Pédagogique : **Laurence HERPE**
- Responsable Cuisine Hygiène : **Laurent SALIC**

3 rue Lamennais - 22580 PLOUHA

Tél : 02 96 20 34 40

Fax : 02 96 20 39 59

plouharmor@wanadoo.fr

Le Crédit Agricole, **partenaire de la vie locale**

- PLOUHA
12, avenue Laënnec
- PAIMPOL
6, place de Bretagne

09 72 72 72 *

CNICAM22, 7746619 KCS ST BREUC. *Appel non surtaxé

Mer et Campagne
Boutique de cadeaux

Rue de Romsey
22500 Paimpol
Tél. 02 96 20 50 75

Vedettes de BREHAT
BP 28
22870 ILE DE BREHAT

Tél. : 02 96 55 79 50
www.vedettesdebrehat.com

Allianz

Agences **PENHOET LEFEVRE**
Assurances voiture, habitation, complémentaire santé et assurance des professionnels
10 rue SAINT-VINCENT 22500 PAIMPOL
Tél. 02 96 20 80 73 www.allianz.fr/lefevre

AGC
ARMOR GÉNIE CLIMATIQUE
CHAUFFAGE - PLOMBERIE - ÉLECTRICITÉ

50, chemin de Kerguernest • 22500 PAIMPOL
Tél. 02 96 20 91 00 • Fax 02 96 22 07 99

Lycée d'Enseignement Professionnel
22620 Ploubazanec
Tél. 02 96 55 81 98
kersa-lasalle@kersa.fr
www.kersa.fr

**SARL MEUROU
COMBUSTIBLES
DU LEFF**

Zone De Keribot 22290 GOUDELIN
Tél : 02 96 70 02 17 Fax : 02 96 70 20 35

JEZZEQUEL
Agence de Tréguier
22220 TRÉGUIER
22810 Belle-Isle-En-Terre • B.P. n°9
Tél. : 02 96 43 30 19 Fax 02 96 43 08 73
www.voyage-jezequel.fr

Bureau d'Informations Touristiques
6, Place du Marché au Blé
Lanvollon
5, Avenue Laënnec
Plouha
www.falaisesdarmor.com

Se ressourcer entre terre et mer



PlouhAarmor

CLASSES DE DÉCOUVERTE



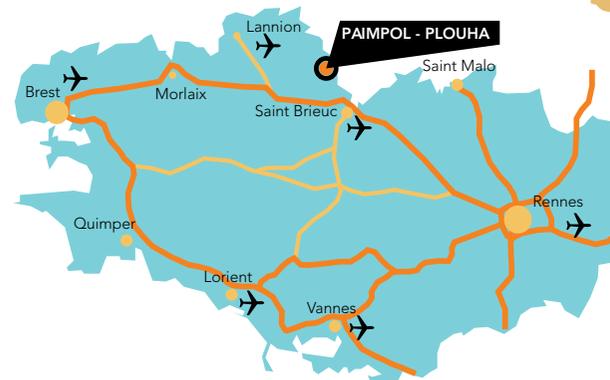
3 rue Lamennais • 22580 PLOUHA

Tél : 02 96 20 34 40

Fax : 02 96 20 39 59

plouharmor@wanadoo.fr

www.plouharmor.asso.fr



Création, illustration et impression :

Oh ! Communication - 06 31 32 59 05 - www.ohcommunication.fr

Photo de couverture : Rudy Chrétien