

L'Ecole Européenne de l'Aventure

Projet éducatif

Les programmes d'activités proposés s'articulent autour d'un projet éducatif présentant 4 axes essentiels :

1. La découverte du milieu montagnard et le respect d'un environnement riche et varié

La montagne est un lieu authentique où la nature semble encore préservée.

Familiariser l'enfant à ces richesses, c'est accompagner l'adulte de demain dans le respect de son environnement.

C'est pourquoi l'Ecole Européenne de l'Aventure s'entoure cette année d'un accompagnateur en montagne diplômé d'Etat et de BAFA sensibilisés à l'éveil à l'environnement.

L'enfant va être ainsi convié à découvrir la montagne à travers des thèmes variés liés au milieu naturel ; le torrent, l'alpage, la faune sauvage, le lac de montagne (voir annexes mini-randos).

Des mini-randos à la demi-journée ; une manière ludique de l'initier à la marche en montagne !

2. Le développement des capacités motrices de l'enfant

La montagne propose sans doute les terrains les plus divers. Les quatre éléments que sont la terre, l'eau, l'air et la roche, offre des terrains de jeux extrêmement variés.

Convaincues que l'on apprend mieux en s'amusant, les équipes d'encadrement de l'Ecole Européenne de l'Aventure ont mis en place plusieurs parcours aventure, jeux ou tournois, adaptés à chaque tranche d'âge.

Ils permettent à l'enfant d'approcher ses différents milieux de manière ludique et sportive. Il va très vite être à l'aise dans un environnement d'abord inconnu, apprendre à s'orienter, développer ses capacités motrices, prendre confiance en lui et mieux maîtriser ses émotions.

3. La sécurité

Elle est pour l'équipe d'encadrement de l'Ecole Européenne de l'Aventure une priorité absolue. Elle conduit l'ensemble de sa réflexion et de son action dans la construction des activités proposées. Tous les encadrants sont diplômés d'Etat.

Ils veillent en permanence à canaliser le potentiel de l'enfant en le responsabilisant et en lui faisant prendre conscience des risques objectifs et subjectifs éventuels.

La sécurité devient alors pédagogique puisqu'elle permet à l'enfant de progresser et de mieux se situer dans son environnement.

4. La vie en groupe

Chaque enfant doit avoir la possibilité de s'exprimer pleinement et librement mais aussi d'acquérir dans ses relations avec les autres, des notions et valeurs partagées par l'équipe d'encadrement de l'Ecole Européenne de l'Aventure, telles que respect, humilité, courage, entraide et créativité.

Les plus 2007

- *Un formateur de la Croix rouge pour initier l'enfant aux premiers secours. A l'issue de ces mini-formations, l'enfant se verra remettre un diplôme d'aptitude aux premiers secours.*
- *Un accompagnateur en montagne pour encadrer les mini-randos.*
- *Des fins de journées en images.*
- *Une grande soirée en refuge pour les Teams avec un retour sur terre en randonnée.*
- *Un refuge par semaine, avec en option une rando matinale pour accueillir le lever de soleil, pour les enfants et leur famille.*

Et toujours

Les activités bâties autour de 4 thèmes que sont la Montagne, l'Aventure, l'Eau vive et la Nature.

Pour chaque journée, le programme d'activité s'articule autour de 3 temps forts :

- *Une activité aventure*

comme par exemple des parcours acrobatiques en terrain varié, escalade, parcours sur corde (tyroliennes, rappel, ponts de singe), rafting ou kayak, VTT, canyoning, via ferrata, via corderata...

- *Une activité découverte*

comme par exemple de la course d'orientation, une course au trésor, des défis acrobatiques des tournois d'adresses, les secrets du torrent, les mystères de la forêt, les royaumes des marmottes, le grand lac de montagne...

- *Une activité survie*

comme par exemple savoir se situer en milieu montagnard, savoir se signaler en cas de problème, faire un sac de survie, fabriquer un abris, apprendre à puiser de l'eau, apprendre à se nourrir avec les produits de la forêt, initiation aux premiers secours...

Les clubs

Fonctionnant sous forme de centre de loisirs sans hébergement (CLSH) déclaré et agréé auprès de la direction départementale de jeunesse et des sports des Hautes Alpes est décliné en deux clubs en fonction des âges :

- *Le club des Kids de l'aventure accueillent les mordus de nature, âgés de 6 à 11 ans.*

- *Le club des Teams de l'Aventure accueille les accros d'aventure âgés de 12 à 17 ans.*

Proposant du lundi au vendredi, de début juillet à fin août, des stages d'une journée, de 3 jours et de 5 jours renouvelables, les clubs s'adressent essentiellement aux enfants et juniors résident sur la station avec leur famille ou leur tuteur.

Programme d'une journée type d'activité

- 9h00 : Accueil au point de rencontre
- 9h00 à 9h30 : Transfert sur le site des activités, équipement et présentation de la journée.
- 9h30 à 12h00 : Activité Aventure ou Découverte
- 12h00 à 13h15 : Pique nique et jeux de plein air.
- 13h15 à 15h30 : Activité Découverte ou Aventure.
- 15h30 à 16h30 : Activité de survie en milieu montagnard et goûter
- 16h30 à 17h00 : Transfert et retour au point de rencontre.
- 17 h00 : Fin de la journée.

Informations complémentaires

L'ensemble du matériel est fourni par l'Ecole Européenne de l'Aventure.

Le déjeuner est fourni par les parents (panier-repas) et se déroule en plein air.

Le goûter est fourni par l'Ecole Européenne de l'Aventure.

En cas de mauvais temps, la journée d'activité est annulée ou remboursée. Des solutions ou activités de remplacement pourront également être mises en place en cas de dégradation météorologique momentanée du type orage.

Important

Les parents doivent impérativement présenter le carnet de santé à jour de leur enfant avant chaque inscription ou un certificat d'un médecin datant de moins de trois mois, n'indiquant aucune contre indication à la pratique d'activités sportives de pleine nature.

Pour les activités d'eau vive telles que le rafting, kayak ou canyoning, les enfants doivent obligatoirement savoir nager.

Il est conseillé aux parents d'équiper leurs enfants de vêtements et d'accessoires (K way, polaire, pull, sac à dos de moyenne contenance, gourde, produit de protection solaire...) ainsi que de chaussures adaptées (chaussures montantes ou multisports à semelles crantées et tennis pouvant être mouillées lors des activités d'eau vives).

L'Ecole Européenne de l'Aventure

Les mini-randos

- 4 thèmes forts, fils conducteurs des mini-randos pour les Kids ;

les secrets du torrent les mystères de la forêt
le royaume des marmottes le grand lac de montagne

- Des outils pédagogiques ludiques et très visuels

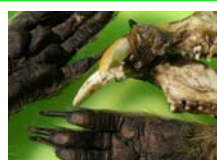
Parce qu'un enfant ne marche pas en montagne sans but, il faut à l'éducateur des outils



Un **livre magique** contenant des images



adaptés pour accompagner l'enfant dans son cheminement.



Des **boîtes magiques**, outils pour l'atelier des enfants ou objets utiles



ue
nt pas
t avoir
ie ou
s

Les boîtes sont de toutes formes et tailles. Leur seul point commun ; la **couleur verte** comme la nature. Car ces boîtes magiques nous expliquent le monde sauvage de la nature. On les ouvre à un moment bien précis, toujours dans le calme, comme un magicien sort un lapin de son chapeau.

L'accompagnateur pourra aussi faire appel au **sac à indices**, quand il voudra poser des questions aux enfants, notamment pour déterminer qui ouvrira le livre magique.

Les enfants vont marcher tout en s'amusant car le but premier n'est pas de faire du dénivelé mais bien d'amener l'enfant à apprécier les randonnées en montagne. Il devient acteur de la balade, détective de la forêt, scientifique du torrent ou spécialiste de l'observation de la marmotte.

Les mystères de la Forêt...

Il y a longtemps, la forêt recouvrait presque toutes les Alpes. Petit à petit, l'homme a défriché les pentes, si bien qu'à certains endroits, les arbres finirent par disparaître complètement. Aujourd'hui, ils prennent leur revanche et accueillent d'innombrables animaux.

Partons à la découverte des mystères de la forêt et trouvons les indices de la

Ce qu'il vous faut :

6 Boîtes magiques **Sac à indices** **Livre magique** :

Les indices de la forêt ; traces, crottes, poils, cônes rongés.

L'exemple du Pic Epeiche.

Les différences entre un cône rongé par un écureuil ou un mulot.

Qu'est-ce qu'un insecte ? Exemple de la fourmi



Prendre la route carrossable en direction des Ayes, qui devient vite un sentier sur le GR (Le Mélézin).

Sur la route il y a toujours beaucoup de cônes. Proposer aux enfants d'en ramener une chez eux en leur expliquant qu'ils pourront leur servir de baromètre chez eux.

Qui habite la forêt ? Nous allons commencer par des habitants « classiques » et connus des enfants car ce sont les cousins de Bambi.

Pour en savoir plus, il va falloir ouvrir la première boîte magique du chevreuil.

Boîte magique 1 La patte du chevreuil avec une carte postale de l'animal.

Mais la forêt c'est aussi des êtres vivants tout aussi discrets mais non moins passionnants !
Donner une loupe à chaque enfant et leur proposer d'étudier des troncs d'arbres.

Atelier : Observation des lichens avec les loupes magiques

Qu'est-ce qu'un lichen ?

Durée de l'atelier 5 min.

On arrive vite à la propriété du Lauzin. L'occasion de faire une pause, de visiter cette superbe demeure et de proposer un atelier avant de repartir.

Atelier : Mesurer la hauteur d'un arbre

Choisir un bâton de la longueur de son bras. Le tenir devant soi, bras tendu et reculer jusqu'à ce que l'arbre soit grand comme le bâton. La distance entre l'arbre et l'enfant est alors la même que la hauteur de l'arbre !

Durée de l'atelier 5 min.

Le sentier monte un peu avant de bifurquer sur la droite au lieu de suivre la direction du Mélézin. En forêt, il y a plusieurs sortes d'arbres ; les feuillus et les conifères. Mais comment s'y retrouver entre sapin et mélèze ?

Il nous faut l'aide de la seconde boîte magique.

Boîte magique 2 Les différents conifères

Qui appelle bien vite une autre boîte !

Boîte magique 3 Les différents cônes

Pour être sûr que tout le monde a bien été attentif, proposer de reconstituer le puzzle en redonnant à chaque rameau, son cône.

Poursuivre sur les cônes avec les animaux qui en sont friands et notamment l'écureuil.

Boite magique 4 *Indices de présence d'animaux ; les cônes rongés*

Boite magique 5 *L'écureuil*

Les enfants ont déjà quelques indications pour pouvoir jouer aux détectives de la forêt.

Atelier : *Les détectives en action.*

Trouver des indices de passage d'animaux dans un périmètre donné.

Durée de l'atelier 10 à 15 min.

*Les **indices** les plus voyants sont en général, les cônes rongés.*

En fonction de ce que les enfants ont trouvé, on peut parler aussi des forges du Pic et des différentes crottes. Explications en images grâce au livre magique des indices de la forêt.

Livre magique *Les indices de la forêt ; traces, crottes, poils, cônes rongés.*

L'exemple du Pic Epeiche.

Les différences entre un cône rongé par un écureuil ou un mulot.

Boite magique 6 *Indices de présence d'animaux ; les crottes d'herbivores*

Atelier : *Observation des fourmis.*

Livre magique *Qu'est-ce qu'un insecte ? Exemple de la fourmi*

Atelier : *Placer son année de naissance sur un tronc d'arbre coupé*

On poursuit l'itinéraire en descente sur Villar.

La balade se termine sur une note de poésie avant de quitter la forêt.

Atelier : *Adopte un arbre*

Choisir un arbre, le prendre dans ses bras, sentir ses bourgeons qui poussent, sa sève qui circule.

Tout doucement, lui chuchoter un secret.

Durée de l'atelier 5 min.

On quitte la forêt et le sentier botanique en arrivant dans une clairière et à quelques minutes, la route et les voitures.

L'Ecole Européenne de l'Aventure

hivernale

L'Ecole Européenne de l'Aventure

Tel. +33 (0)4 92 43 12 69

Fax +33 (0)4 92 43 12 69

Programme d'activités hebdomadaires et journalières ayant pour thème l'aventure, la découverte du milieu enneigé et l'apprentissage des techniques d'exploration.

- *Kids de l'Aventure*

Enfants de 6 à 12 ans

Initiation à la raquette à neige tout en jouant ;

Familiarisation avec l'ARVA (Appareil de recherche de Victimes d'Avalanche), chasse aux trésors dans la neige, construction d'igloo, inspections des traces d'animaux sauvages, orientation et observation de la faune.

- *Teams de l'Aventure*

Sorties à la journée Raquette et luge.

On marche en montée et on redescend sur les fesses !

Il y a une vie après le ski !

Les techniques du Rider averti ; comment utiliser son ARVA, sa pelle et sa sonde. Tests chronométrés.

Les techniques de survie en milieu enneigé.

Navigation hivernale et connaissance des différents types de neige. Tournoi par équipe.

Grande soirée en refuge à 2000 mètres d'altitude.