



Classes de découverte Voyages scolaires



SCIENCES DE LA VIE
ET DE LA TERRE

HISTOIRE, PATRIMOINE
ET CIVILISATIONS

ACTIVITÉS DE
PLEINE NATURE

SCIENTES DE LA VIE ET DE LA TERRE

- Volcans d'Auvergne et risques majeurs 6-7
- Astronomie 8-9
- Photographie et environnement 10-11
- Classe eau en Auvergne 12-13
- Classe montagne du printemps à l'automne 14-15
- Classe montagne en hiver 16-17
- Classe de mer - St-Malo, Mont Saint-Michel 18-19
- Classe de mer - Arcachon 20-21
- N** Classe de mer - Vendée, St-Hilaire de Riez 22-23

HISTOIRE ET PATRIMOINE

- De la Préhistoire au Moyen Âge en Périgord 24-25
- Gaulois et Gallo-Romains en Auvergne 26-27
- N** Provence Romaine 28-29
- Moyen Âge et féodalité en Auvergne 30-31
- Guédelon... Ils bâtissent un château-fort 32-33
- Renaissance française en Val de Loire 34-35
- Verdun et la Première Guerre mondiale 36-37
- Débarquement et bataille de Normandie 38-39

ACTIVITÉS PHYSIQUES DE PLEINE NATURE

- Les APPN 40
- Orientation / Topographie 41
- Escalade 42
- Vélo Tout Terrain 43
- Voile 44
- Char à voile 45
- N** Surf 46

N NOUVEAU

ELEMENT TERRE est une association d'éducation à l'environnement et un opérateur de voyages.

Depuis 15 ans déjà, artisans attentifs de vos projets, nous sommes à vos côtés pour concevoir, organiser et encadrer des séjours et voyages scolaires pour le premier et du second degré.

Pour répondre à vos sollicitations, l'association conjugue au présent savoir-faire pédagogique et maîtrise logistique.

Auvergnate d'origine et volcanique par passion, ELEMENT TERRE ouvre ses premières pages thématiques aux sciences de la Terre ! Installée au cœur du Parc Naturel Régional des Volcans d'Auvergne, l'association vous invite à la découverte plurielle du département du Puy-de-Dôme.

Ouverte à la connaissance et à la culture, elle vous propose également la France en partage.

L'association inscrit officiellement dans ses statuts, ses objectifs et ses valeurs : "Promouvoir et diffuser, sans discrimination, les valeurs de l'éducation à l'environnement vers un développement durable. Ce sont des valeurs de respect de la vie, de la diversité, d'autrui et de soi-même. Elles s'appuient sur des pratiques de terrain, une observation sans préjugés, un questionnement libre et une démarche pédagogique de projet et d'alternance. A ce titre, sensibiliser, responsabiliser, former et informer le citoyen, distiller savoir et savoir-faire, éveiller à la curiosité, au questionnement, acquérir le goût d'apprendre, permettre l'épanouissement personnel ou susciter la réflexion et développer l'esprit critique sont autant de clés ouvrant les portes de l'action éducative et de l'écocitoyenneté."

Respectueuse des exigences des instructions officielles de l'Education Nationale, ELEMENT TERRE vous invite à une découverte personnalisée des sciences et de la nature, de l'histoire et du patrimoine culturel, des sports et activités de pleine nature...

Votre voyage peut enfin commencer !



La liberté du choix de la durée, des contenus

Toutes les durées sont possibles, toutes les thématiques peuvent s'envisager seules ou panachées. Une fois le contact établi, nous construisons ensemble votre programme dans le respect de vos besoins exprimés et des contraintes diverses, jusqu'à validation complète par vos soins, du projet. Vous restez maître de la construction de votre séjour afin que celui-ci devienne l'expression, sur le terrain, de votre projet pédagogique. Nous mettons à votre service nos compétences pédagogiques et notre connaissance du terrain, cadre de vos découvertes.

Plus de choix sur www.element-terre.org



Légendes :
 ■ Brochure et site
 ■ Uniquement site



Une démarche pédagogique

Notre approche pédagogique est double. Elle est objective et rationnelle, c'est l'étude de l'environnement dans son acception la plus large (nature et culture). Elle est aussi subjective et symbolique et peut s'exprimer par le rêve, l'expression artistique ou le jeu.



Pour un programme à votre mesure, nous vous proposons ...

Une écoute et une expertise

Les programmes s'articulent autour de trois types d'activités dont le volume pour chaque thème est variable. Les modules de base qui vous sont présentés, serviront à la construction "jour par jour" du programme et de son fil conducteur.

Ateliers

Ils se pratiquent en salle ou dans l'environnement immédiat de la structure. Il s'agit de préparer des outils de travail utilisables sur le terrain, de pratiquer et de mettre en œuvre une technique, de recréer un cadre ou de se mettre en situation.

Visites

Musées et intervenants extérieurs viennent enrichir le sujet.

Terrain

Vérification des hypothèses de travail, vision en grandeur réelle, mise en pratique des outils de recherche et d'enquête, découverte globale d'un environnement, extériorisation.

Phase 1

Nous laissons s'exprimer **les représentations des enfants** quant au thème exploré et ce, dans le but de les identifier. Chacun prend conscience de ce qu'il sait, ressent ou imagine sur le thème ou l'objet en question. C'est un **constat de départ** sur les bases connues de chacun.

Phase 2

S'éveiller : par le contact avec le terrain, nous suscitons le questionnement, aiguïsons la curiosité et ouvrons des pistes de recherche. C'est une phase de tâtonnement. **L'enfant est acteur de sa découverte.**

Phase 3

Chercher, expérimenter, pratiquer : c'est la phase d'étude, **de transmission des connaissances** et de construction des savoirs. Par le geste et la pratique, c'est l'acquisition des savoir-faire.

Phase 4

Nous évaluons ensemble de façon ludique les acquisitions. Le "trajet" réalisé sera mis en évidence. **L'enfant prend conscience de sa progression** et s'ouvre sur ce qui lui reste encore à découvrir.

Durant toutes les phases, alterner le travail en salle et le terrain, la construction des savoirs et le laisser jouer, le rationnel et l'imaginaire, l'artistique et le protocole expérimental, l'enseignant et l'animateur, le "couple pédagogique" et les intervenants extérieurs.

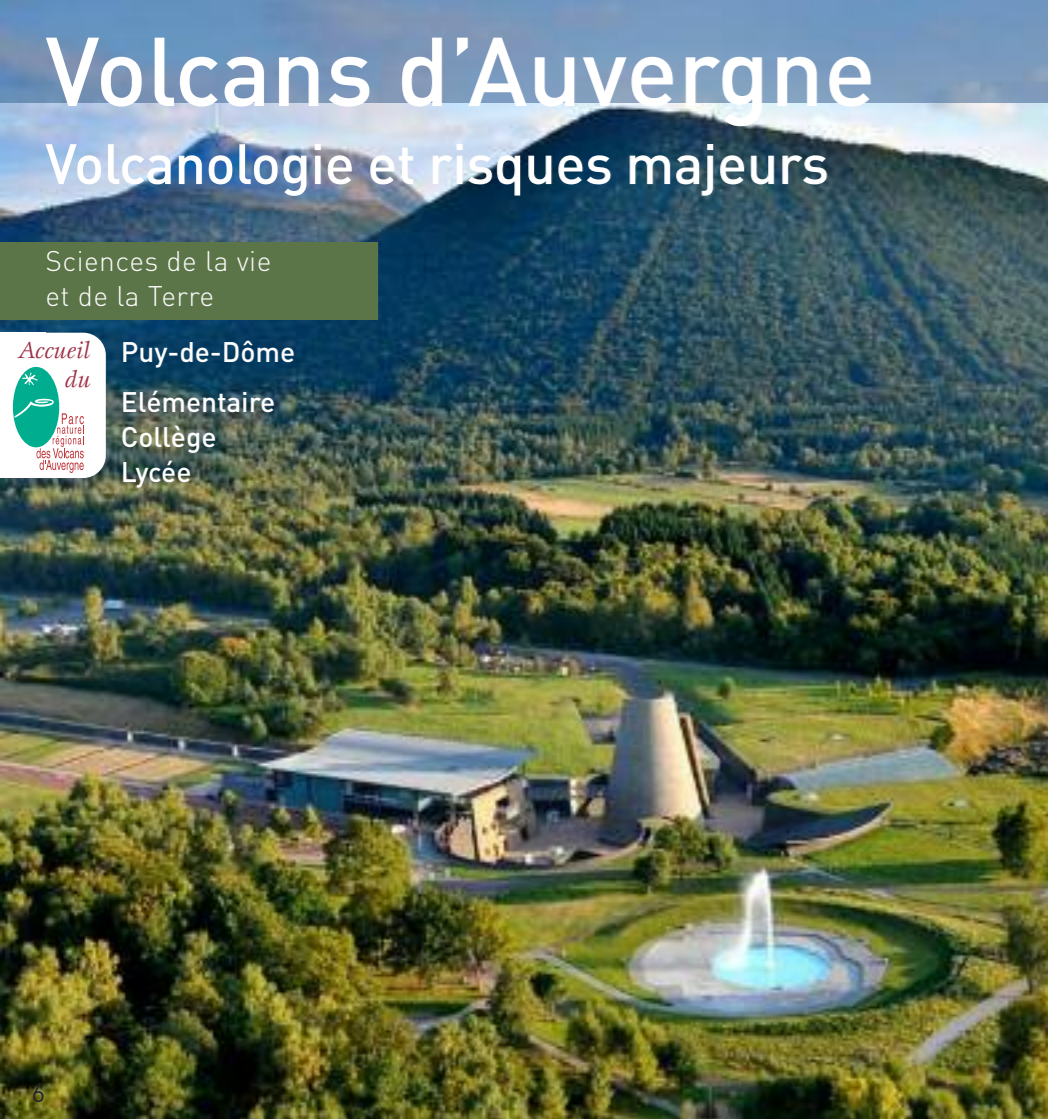
Volcans d'Auvergne

Volcanologie et risques majeurs

Sciences de la vie
et de la Terre



Puy-de-Dôme
Elémentaire
Collège
Lycée



Ateliers

- Expérimenter et comprendre les mécanismes éruptifs.
- Modéliser et comprendre la tectonique, les séismes.
- Produire une maquette animée de volcan strombolien.
- Rechercher et identifier des minéraux par l'orpaillage.
- Utiliser la lave comme support pour l'émaillage.
- Pratiquer la géologie de terrain, (échantillonnage, modélisation, schéma structural).

Terrain

- En Chaîne volcanique des Puys (volcanisme monogénique, cônes et dômes de lave, coulées et dépôts pyroclastiques, structures internes des volcans, pétrographie, pétrologie des laves, contexte géodynamique et tectonique des plaques).
- Dans le massif du Sancy (volcanisme polygénique ou stratovolcan, caldeiras, érosion et inversions de reliefs, prismation des laves, pétrographie et pétrologie des laves).
- Aléas et risques majeurs (volcanisme, séisme, mouvement de terrain, inondation). Prévention.
- En zone volcanique (les lacs d'origine volcanique... de barrage, de cratère d'explosion).
- Sur le territoire du Parc Naturel Régional des Volcans d'Auvergne (aménagement des géosites, développement durable, réserves naturelles, des volcans et des hommes).

* selon votre provenance

Visites

- Vulcania (structure interne du globe, tectonique des plaques, mécanismes éruptifs, laves, prévention des risques...).
- Grotte de la pierre de Volvic, (carrières et carriers, exploitation et utilisation, coulée de lave et art...).
- Volcan de Lemptégy, (structure interne d'un cône, stratification et chronologie des éruptions, exploitation...).
- Chalet des sources de Volvic, (volcanisme et eau, entreprise locale...).
- Musées minéralogiques et tailleries.
- Musée Géothermia (15)* (géothermie et thermalisme).
- Paléopolis, la colline aux dinosaures (03)*.

Astronomie

Observation et expérimentation

Sciences de la vie
et de la Terre

Puy-de-Dôme (63), Cher (18)

Elémentaire
Collège et Lycée



Ateliers

- Jouer avec les ombres. Les éclipses. Ombres, pénombre et anté-ombre.
- Réaliser un cadran solaire ou gnomon. L'utiliser.
- Réaliser une maquette et modéliser le système solaire.
- Réaliser et utiliser une carte du ciel nocturne.
- Comprendre les phases de la Lune, les éclipses, les marées. Dessiner son relief.
- Mesurer la variation de la hauteur du Soleil ; comprendre le cycle des saisons.

Observations diurnes et nocturnes

- Le Soleil, notre étoile. Observation et sécurité : utiliser des filtres, un coronographe, un hélioscope, la méthode par projection. Les tâches solaires. Vie et mort d'une étoile.
- La Lune, notre compagne. Origine et mouvement. Surface et reliefs.
- Les Constellations : reconnaître les principales. Les références mythologiques. Un regroupement subjectif.
- Les Planètes : Telluriques ou Gazeuses. Les éphémérides. Identification et caractéristiques.
- Panorama du ciel, système solaire, les étoiles, les objets du ciel profond. Le catalogue Messier.

Médias

(alternatives en cas de météo inadaptée à l'observation)

- Conférence (système solaire, structuration de l'Univers...).
- La conquête spatiale. Le télescope Hubble.
- Ressources multimédias sur l'astronomie.
- Vulcania, l'aventure de la Terre.
- Planétarium de St Etienne (42)*.
- Radiotélescope de Nançay (18)*.

* selon votre provenance

Photographie et environnement

Sciences de la vie
et de la Terre

Puy-de-Dôme

Cycle 3

Collège et Lycée



Terrain

- Plaines et coteaux de Limagne.
- Volcans de la Chaîne des Puys.
- Moyennes montagnes du Sancy et des Monts Dore.
- Milieux spécifiques des tourbières et des forêts.
- Patrimoine bâti en zone rurale ou urbaine.
- Environnement naturel ou urbain.

Ateliers

- Définir l'objet et le sens de la photographie.
- Reconnaître et nommer le matériel.
- Enumérer et décrire les techniques multimédia.
- Exercer son « œil », observer et individualiser le sujet.
- Maîtriser les techniques de prise de vue.
- Pratiquer le traitement d'une image.
- S'initier et pratiquer la macrophotographie.
- Commenter et légender les photos.
- Réaliser un CD Rom complet, multimédia.

Visites

- Les territoires du Parc Naturel Régional des Volcans d'Auvergne.
- Musée des peintres paysagistes.
- Expositions photographiques (en fonction du calendrier).

Classe Eau

En toi, en moi, autour de nous,
en "Eau...vergne"

Sciences de la vie
et de la Terre

Puy-de-Dôme

Cycle 3
Collège et Lycée



Visites

- Station d'épuration. Phyto-épuration.
- Thermalisme et santé (établissements thermaux).
- Chalet des sources de l'usine des eaux de Volvic.
- Barrage hydroélectrique sur la Dordogne.
- Maison des tourbières.
- Pisciculture.

Terrain

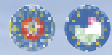
- Découvrir et distinguer les eaux dormantes : lacs volcaniques et glaciaires, mares et étangs.
- Découvrir et distinguer les eaux courantes : torrent et cascade, ruisseau, rivière, fleuve.
- La rivière Allier : expliquer la dynamique fluviale (lits, transports de sédiments ...).
- Découvrir et expliquer l'eau et la ressource « énergie ».
- Mettre en évidence et expliquer le rapport de l'homme à l'eau : santé, économie, culture.
- Observer, décrire, énumérer les causes de pollution des cours d'eau ; envisager les remèdes.
- Expliquer et illustrer un plan de prévention des risques d'inondation et des risques naturels (Chambon, Aydat).
- Découvrir et explorer un milieu spécifique : les tourbières.
- Découvrir et expliquer la minéralisation des eaux. Prélever, déguster.

Ateliers

- Travailler les représentations initiales, l'eau dans le paysage.
- Visualiser puis schématiser sur le terrain, le cycle de l'eau.
- Observer et modéliser les mécanismes de l'érosion (glaciaire, fluviale ...).
- Prélever, observer, identifier des invertébrés aquatiques.
- Déterminer la qualité de l'eau ; calculer un indice biologique.
- Effectuer des mesures physico-chimiques dans un cours d'eau, un plan d'eau.
- S'initier et pratiquer l'orpaillage ; travailler à la batée.
- S'initier et pratiquer la pêche « no kill ».
- S'initier et pratiquer des activités nautiques, à voile, à rames.

Classe Montagne

Du printemps à l'automne...



avec les accompagnateurs
en montagne

Sciences de la vie
et de la Terre

Puy-de-Dôme

Primaire et Élémentaire
Collège et Lycée



© M. Mestas



Environnement physique

- Comparer et différencier volcanisme et orogénèse.
- Reconnaître et expliquer le volcanisme.
- Décrire, caractériser et nommer un paysage montagnard (par le terrain et le jeu).
- Identifier et prévenir le risque en milieu montagnard.
- Distinguer eaux dormantes et eaux courantes.
- Déterminer la qualité d'une eau (indicateurs biologiques).

Environnement naturel

- Définir le cadre et le rôle d'une réserve naturelle nationale. L'explorer.
- Observer et reconnaître la grande faune (chamois, mouflons ...).
- Observer et reconnaître quelques oiseaux en zone montagne.
- Expliquer et justifier le rôle de l'insecte et celui de la fleur.
- Reconnaître les traces et indices de présence d'une vie animale (collecte et détermination).
- Observer et expliquer l'étagement de végétation.
- Identifier les principales essences forestières d'altitude. Expliquer la biologie de l'arbre.
- Identifier quelques plantes à fleurs et expliquer les adaptations.
- Gérer et trier ses déchets. Proposer et justifier une attitude éco-responsable.

Montagne et sports

- Pratiquer la randonnée pédestre en montagne.
- S'initier à l'escalade, la grimpe d'arbres et la via ferrata.
- S'initier à l'orientation et la topographie.
- S'initier au VTT.
- Jouer dans les hauteurs : Acro fun, parcours aventures...

Environnement humain

- Expliquer le rôle et les missions d'un Parc Naturel Régional (les volcans d'Auvergne).
- Décrire les activités à la ferme : élevage bovin, ovin, caprin..., production laitière et fromagère.
- Décrire et expliquer le travail de l'apiculteur, du pisciculteur...
- Décrire et comprendre les missions d'un technicien de l'ONF.
- Retracer la vie quotidienne en montagne grâce aux écomusées, villages, bâtis et traces d'activités.
- Expliquer le thermalisme. Visiter un établissement thermal.

Classe Montagne

... en hiver

 avec l'ESF

 avec les accompagnateurs en montagne

Activités physiques de pleine nature

Puy-de-Dôme

Elémentaire

Collège et Lycée



Toutes les glisses

- Découvrir le matériel et savoir s'équiper.
- Appliquer les règles de sécurité et de déplacement sur piste.
- S'initier au ski alpin.
- Valider un niveau par le passage d'une étoile.
- S'initier au ski de fond.
- Jouer et maîtriser la luge.
- S'initier à la pratique du patin à glace.
- S'initier au ski-joëring (alliance du ski et de l'attelage équestre).
- Combiner des disciplines de glisse avec le tir à la carabine laser et s'initier au biathlon.

Ateliers

- Expliquer la formation du manteau neigeux et ses métamorphoses (nivologie).
- Lire un bulletin d'enneigement. Evaluer le risque. Prendre une décision.
- S'initier à l'utilisation d'un D.V.A. (Détecteur de Victime sous Avalanche).
- Se déplacer à pied équipé de raquettes à neige. Explorer l'environnement hors piste.
- S'orienter, se repérer, ne pas se perdre dans un environnement enneigé.
- Construire un igloo ou un abri de survie sous neige.

Visites

- Musée du ski : historique et évolution des sports d'hiver.
- Découverte du téléphérique et du fonctionnement d'une station.
- Ferme et fabrication du fromage : Le Saint-Nectaire.
- Ecomusées de la vie en montagne.
- Artisanat de montagne (bois, poterie...).

Terrain

- Stations de sports d'hiver : Super Besse, le Mont Dore, Chastreix.
- Observer, décrire et expliquer la montagne en hiver (faune et flore, adaptations, déplacements).
- Parcourir les forêts, les volcans sous la neige (raquettes, ski de fond).
- Suivre et décrire les activités humaines en hiver (agriculture, tourisme ...).

Chiens de traîneau

- Dans une Yourte mongole, découvrir les races nordiques, la meute.
- Découvrir éducation, soins, nourriture des chiens.
- Découvrir l'entraînement, le matériel, le traîneau, les courses.
- Rencontrer et devenir le musher, le conducteur de traîneau.
- Rencontrer, aller au contact physique des chiens.
- Faire son baptême et s'initier au traîneau.
- Conduire un attelage (avec ou sans neige).
- Préparer les chiens et randonner.
- S'initier et pratiquer les raquettes à neige, randonner.

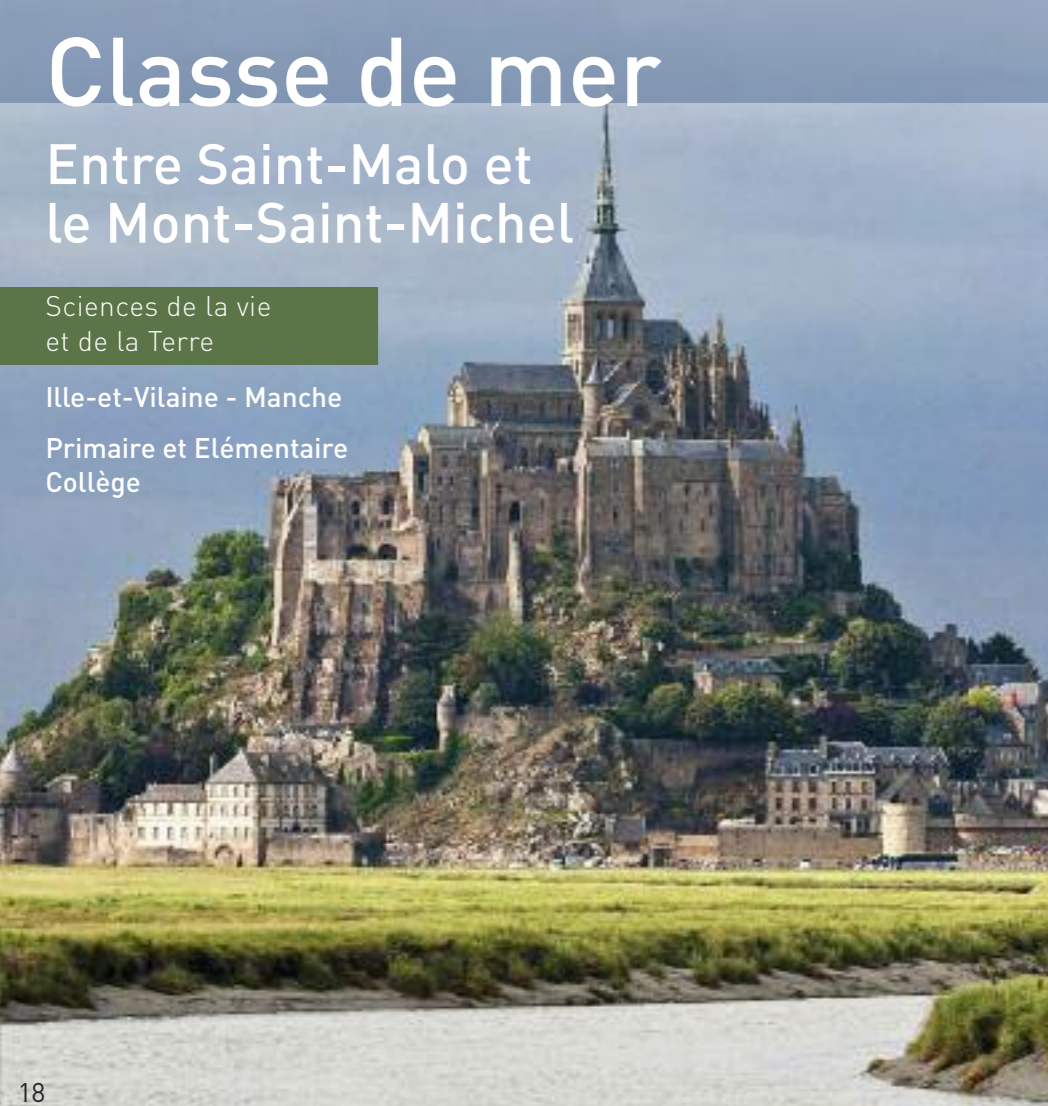
Classe de mer

Entre Saint-Malo et le Mont-Saint-Michel

Sciences de la vie et de la Terre

Ille-et-Vilaine - Manche

Primaire et Élémentaire
Collège



Visites

- Le Grand Aquarium de St-Malo (la mer, la biodiversité et le développement durable).
- La cité « corsaire » de Saint-Malo intra-muros (fortifications, cathédrale).
- Le musée de Saint-Malo (patrimoine maritime : pêche à la morue, commerce maritime, figures célèbres de la mer, constructions navales).
- La Tour Solidor (navigation au long-cours et Cap Horniers).
- Le musée manoir de Limoëlou, demeure de Jacques Cartier.
- La Demeure de Corsaire (histoires et légendes).
- Le Port de pêche de Saint-Malo.
- Ferme ostréicole, activités et visite d'atelier.
- Village et Abbaye médiévale du Mont-Saint-Michel.
- Ecomusée de la baie du Mont-Saint-Michel.
- La maison des Polders.

Terrain

- Définir l'estran. Expliquer le phénomène des marées. Pratiquer des relevés.
- Observer et identifier les animaux du littoral, la biodiversité de l'estran, les oiseaux.
- Différencier les milieux côtiers (vasière, dune et falaise).
- Parcourir en sécurité les étendues de sables de la baie du Mont-St-Michel (sables mouvants).
- Expliquer l'ensablement de la baie, la poldérisation.
- Comprendre l'importance des zones humides de marais en périphérie de la baie.
- Expliquer les prés salés, leur présence, la végétation halophile.
- Expliquer le travail des ostréiculteurs, des mytiliculteurs sur bouchots et visiter une exploitation.
- Observer, expliquer les métiers de la mer, les infrastructures portuaires.
- Expliquer la laisse de mer. Adapter son comportement aux enjeux écologiques (pollution).
- Expliquer le fonctionnement d'un barrage et d'une usine marée motrice (barrage de la Rance).
- Reconnaître et expliquer l'architecture militaire des fortifications Vauban de Saint-Malo (remparts et forts).
- Reconnaître et décrire l'architecture particulière des malouinières (demeures de plaisance).
- Définir et expliquer le rôle des corsaires. Nommer de grands personnages.
- Retracer l'évolution de la marine marchande et de guerre.
- Retracer l'histoire des découvreurs, des voyageurs au long-cours et des Cap Horniers.

Ateliers

- S'initier à la pêche à pied. Collecter avec soin des animaux pour l'observation et la détermination.
- Différencier et identifier des espèces. Opérer une classification. Comprendre la notion de chaîne alimentaire.
- S'initier à l'ornithologie.
- Composer un alguier.
- Comprendre les enjeux « Mer-biodiversité-développement durable » au Grand Aquarium de Saint-Malo.
- Naviguer sur un vieux gréement. S'initier aux techniques de la voile traditionnelle.
- S'initier au matelotage ou l'art des nœuds.
- S'initier à la voile, au char à voile.

Classe de mer

Le bassin d'Arcachon ou la nature à l'épreuve de l'homme

Sciences de la vie
et de la Terre

Gironde

Primaire et Élémentaire
Collège



Visites

- Le phare du Cap Ferret : l'explorer, y monter, y découvrir le panorama.
- Le chantier naval de Gujan-Mestras : la ville aux 7 ports.
- Les ports ostréicoles, patrimoine maritime.
- Le port de Larros et ses cabanes.
- La Maison de l'Huître : l'ostréiculture à travers les siècles. Le métier d'ostréiculteur.
- Les parcs à huîtres en bateau. Connaître différentes embarcations.
- Découvrir Arcachon, l'architecture balnéaire : la ville d'hiver, la chapelle des marins ...

Terrain

- Expliquer la formation du paysage du bassin d'Arcachon.
- Identifier les différentes entités paysagères. Caractériser le littoral.
- Distinguer les principaux types de milieux. Caractériser les écosystèmes.
- Observer, identifier les espèces animales et végétales dans leur milieu.
- Expliquer la formation des dunes – la dune du Pilat – la parcourir.
- Expliquer, appréhender l'évolution des dunes de sables. Expliquer la notion d'érosion.
- Expliquer, comprendre le phénomène et les conséquences des marées.
- Analyser les conséquences de cette évolution sur le paysage.
- Connaître l'histoire d'un site naturel classé : l'Île aux Oiseaux.
- Observer, identifier les oiseaux marins et migrants.
- Décrire la formation d'un banc de sable : le banc d'Arguin.
- Décrire la formation d'un delta : le Delta de la Leyre.
- Parcourir et décrire un espace naturel sensible. Observer une mosaïque de paysages (forêts, prairies, vasières ...).

Ateliers

- Pratiquer la pêche à pied. Identifier sa récolte (coquillages et crustacés).
- Observer la faune marine. Se sensibiliser à sa préservation.
- S'initier, découvrir différentes techniques de pêche.
- S'initier à l'observation ornithologique.
- S'initier à la voile sur le Lac de Cazaux.

Classe de mer

Saint-Hilaire-de-Riez, Noirmoutier...

Sports et patrimoine...

Entre mer et marais

Sciences de la vie
et de la Terre

Vendée

Primaire et Élémentaire
Collège



Ateliers

- Fabriquer le beurre vendéen.
- Fabriquer un cerf-volant et le piloter.
- Découvrir la force du vent et fabriquer une éolienne.
- S'initier à l'orientation.
- S'initier à la calligraphie au château.
- S'initier à l'enluminure au château.

Patrimoine

- Découvrir le littoral vendéen hilairois (dunes, plages et criques, forêts et pinèdes).
- Passer une journée sur l'île de Noirmoutier (le Gois, réserves naturelles, marais salants, nautisme, vélo...).
- Connaître l'habitat traditionnel (bourrine) et la vie maraîchine dans le marais breton-vendéen.
- Rencontrer un saunier, expliquer l'origine du marais salant, le métier et la récolte du sel.
- Connaître les églises et chapelles vendéennes... Du gothique au néo-gothique.
- Appréhender les Guerres de Vendée, Guerres de Religion... Un parcours de mémoire.
- Explorer et comprendre le château-fort, lieu de pouvoir et de résidence.
- Le Puy du Fou (85).*

* selon votre provenance

Nautisme

- Découvrir, équiper, utiliser différents supports nautiques sur l'eau ou sur le sable.
- Connaître et respecter les règles de sécurité pour la pratique des activités nautiques.
- Maîtriser la voile et le vent : **le catamaran, l'optimist, le dériveur.**
- Maîtriser l'équilibre et la glisse : **le surf, le bodysurf, la planche à voile.**
- Maîtriser la pagaie et la propulsion : **canoë, kayak, paddle.**
- Maîtriser le vent et piloter : **le char à voile.**

De la Préhistoire au Moyen Âge en Périgord noir

Histoire et patrimoine

Dordogne

Cycle 3

Collège



De la vallée des hommes...

Ateliers

- S'initier à la fouille archéologique.
- S'initier à l'art pariétal (fresque).
- S'initier à la sculpture pariétale.
- S'initier à l'art mobilier et produire une parure, un modelage, une lampe à graisse.
- Participer à la démonstration de taille de silex et d'allumage de feu.
- Réaliser un instrument de musique préhistorique et l'utiliser.
- S'initier au tir au propulseur et identifier la faune préhistorique.
- Monter une hutte préhistorique en bois.

Terrain

- Grotte de Lascaux II : Le sanctuaire paléolithique.
- Grotte de Font-de-Gaume.
- Grotte des Combarelles.
- Grotte du Grand Roc : la forêt minérale.
- Gisement de la Micoque.
- Gisement de Laugerie Haute.
- L'abri Pataud : occupation et méthodes de fouille.
- L'abri de Laugerie Basse.

Visites

- Lascaux IV, le Centre International d'Art Pariétal
- Musée national de la préhistoire.
- Le Thot, espace Cro-Magnon.
- Le Préhisto-parc : scènes de la vie quotidienne de Néandertal à Cro-Magnon.
- Grottes du Roc de Cazelle : Préhistoire, histoire et nature.
- La Roque Saint-Christophe.
- Le Gouffre de Proumeyssac : la cathédrale de cristal.
- Le site de Castel-Merle.

... au pays des châteaux-forts

Visites

- La Roque Saint-Christophe : fort et cité troglodytiques.
- La Madeleine : village troglodytique médiéval.
- La maison forte de Reignac : le château-falaise.
- Le cloître de l'abbaye de Cadouin.
- La Cité de Sarlat en Périgord noir.
- Le manoir de Gisson (Sarlat) : la bourgeoisie (XIII^e-XV^e siècles).

Les châteaux

- Château de Beynac : forteresse des XII^e-XVII^e siècles.
- Château de Commarque : 15 000 ans d'histoire.
- Château de Castelnaud : l'art de la Guerre.

Guerre des Gaules et romanisation en terres arvernes

Histoire et patrimoine

Puy-de-Dôme

Cycle 3
Collège



Visites

- Maison de Gergovie, les chroniques de la bataille (guerre des Gaules, tribus gauloises, César et Vercingétorix).
- Espace Mercure au sommet du Puy-de-Dôme (construction d'un temple et archéologie)
- Musée de la poterie gallo-romaine (artisanat, vie quotidienne).
- Thermes gaulois et gallo-romains.
- Musées archéologiques (religion, vie quotidienne, archéologie).
- MuséoParc d'Alésia (21).*
- Bibracte Mont Beuvray (71).*

Terrain

- Plateau de Gergovie (la bataille, le déroulement de l'assaut, l'art de la guerre et les techniques militaires ; Archéologie ; Chantiers et fouilles ; Chronologie : Préhistoire et Antiquité).
- Plateau de Corent (Oppidum, tribus gauloises, les celtes, vie quotidienne, cultes gaulois).
- Augustonemetum, aujourd'hui Clermont-Ferrand (romanisation, bâti et urbanisme gallo-romain).
- Carrières gallo-romaines d'extraction de lave (environnement, exploitation).
- Puy de Dôme et temple de Mercure-Dumias (religion, romanisation).

* selon votre provenance

Ateliers

- Découvrir et pratiquer la poterie sigillée.
- S'initier au modelage et réaliser une statuette.
- Frapper la monnaie gauloise.
- Produire un bijou : une fibule.
- S'initier et pratiquer la vannerie.
- S'initier et pratiquer l'équitation (moderne).
- S'initier et pratiquer le tir à l'arc (moderne).



Provence Romaine

... La Gaule narbonnaise de l'Antiquité

Histoire et patrimoine

Gard (30)

Bouches-du-Rhône (13)

Vaucluse (84)

Elémentaire

Collège



Terrain

- Nîmes.
- Arles.
- Glanum.
- Pont du Gard.
- Orange.
- Vaison-la-Romaine.
- Beaucaire.

Visites thématiques

- Cités antiques (naissance, romanisation et colonies romaines, urbanisme, espaces publics et privés, voies de circulation, administration).
- Défenses (arcs, tours, enceintes et fortifications romaines).
- Loisirs et société (amphithéâtres et théâtres antiques, gladiateurs et jeux du cirque...).
- Hygiène, loisirs et sport (thermes et bains romains, eau potable et distribution).
- Culte et religion (sanctuaires religieux et dynastiques, mausolée et culte impérial, sources sacrées et divinités, rites et pratiques funéraires du monde romain).
- Commerce et vie sociale (forum romain, port fluviomaritime, navigation et métiers du port, artisanat, agriculture, la vigne et le vin).
- Génie civil et hydraulique (aqueducs et ponts romains).
- Musées et collections archéologiques (vie quotidienne, économie, technologie...).

Ateliers

- Raconte-moi un monument (visite, maquette).
- Théâtre antique (réaliser un masque, jouer une scène, réaliser une frise, graver un épigraphe).
- Animations romaines.
- Gladiateurs et jeux du cirque.
- L'enfant dans l'Antiquité.
- Vie quotidienne à Arelate.
- Fabriquer un objet du quotidien (lampe à huile, mosaïque, bas-relief...).
- Restaurer un vestige au musée d'Arles antique.
- Bâtir une arche au Pont du Gard.
- Fouiller tel un archéologue.
- S'habiller dans l'Antiquité.

Moyen Âge et féodalité

sur les terres seigneuriales
des Comtes d'Auvergne
(X^{ème}-XIII^{ème} siècle)

Histoire et patrimoine

Puy-de-Dôme

Elémentaire
Collège



Visites et terrain

- Château fort de Murol ou de La Bâtisse, visites thématiques ou animées.
- Château troglodyte dans la lave des volcans.
- Château fort recelant un trésor ! (chasse au trésor médiévale).
- Gravier et découvrir l'importance et le rôle de la motte castrale.
- Villages fortifiés et forts villageois.
- Eglises romanes majeures d'Auvergne.
- Abbaye bénédictine de Basse Auvergne (XI-XV^{ème}).
- Cloître médiéval et vitraux de Moyen Âge.
- Découvrir et comprendre une Abbaye moderne (XX^{ème}).
- Cathédrale Gothique. Evolution architecturale.
- Centre d'Art Roman.
- Carrier et maison de la pierre.



Ateliers

Architecture

- Réaliser une maquette de château fort, comprendre les systèmes de défense.
- Comprendre, appliquer et jouer avec la géométrie médiévale.
- Réaliser un bas-relief, une sculpture sur pierre.

Chevalerie et féodalité

- Comprendre et jouer l'adoubement et l'hommage ; mise en scène costumée.
- Comprendre et appliquer les règles de l'héraldique ; réaliser un blason.
- Découvrir et manipuler l'armement médiéval ; chorégraphier un combat.
- S'initier et pratiquer le tir à l'arc (moderne) ; rôle des archers au Moyen Âge.
- S'initier et pratiquer l'équitation (moderne).
- Découvrir la nourriture et vivre le banquet médiéval.
- Découvrir et pratiquer les jeux médiévaux (de table, d'adresse, de balle, de précision).
- Fabriquer une corde, une chandelle, une cotte de maille.

Guédelon

Ils bâtissent un château-fort !



Histoire et patrimoine

Yonne

Elémentaire
Collège



Visites

- Chantier médiéval de Guédelon.
- Châteaux du Moyen Âge et de la Renaissance.
- Carrière d'extraction de pierre de taille.
- Château de Ratilly, Saint-Fargeau, Druyes...
- Eglises des XII^{ème} et XIII^{ème} siècles aux fresques polychromes.
- Potiers et céramistes locaux.
- Exploitation agricole locale et ferme d'élevage.

Terrain

- Expliquer la vie quotidienne dans un château fort au XIII^{ème} siècle.
- Décrire, identifier, énumérer les différents matériaux employés dans le bâti.
- Expliquer l'extraction de la pierre par les carriers et son travail par les tailleurs de pierre.
- Expliquer et justifier le rapport entre forme/matériaux et fonction pour un bâtiment.
- Décrire et expliquer l'organisation d'un chantier au Moyen Âge.
- Identifier les métiers des bâtisseurs, leurs outils, leurs techniques. Les observer en démonstration.
- Expliquer l'évolution architecturale d'un château, du Moyen Âge à la Renaissance... Et aujourd'hui.
- Décrire et expliquer les éléments d'architecture militaire.
- Enumérer et expliquer les techniques offensives et défensives au Moyen Âge.
- Appréhender le monde paysan au Moyen Âge. Découvrir un moulin à farine du XII^{ème} siècle en fonctionnement.
- Expliquer l'activité paysanne « d'hier » et d'aujourd'hui. Découvrir le fonctionnement d'une ferme, la basse-cour.
- Découvrir et comprendre la tradition locale des artisans céramistes.
- Distinguer et caractériser l'art roman. Expliquer la place du Clergé au Moyen Âge.
- Expliquer, reconnaître, décrire les arts sacrés majeurs, les fresques, vitraux, sculpture...

Ateliers

- S'initier à la taille de pierre.
- Découvrir la pierre, la terre et le bois : matériaux de construction.
- S'initier à la fabrication de carreaux de pavement en argile.
- Découvrir les métiers de bâtisseurs sur un parcours pédagogique.
- Se costumer et visiter les salles du château et ses extérieurs.
- S'initier à la géométrie médiévale (outils et unités de mesure).
- Vivre un banquet médiéval.

Renaissance française

Châteaux royaux en Val de Loire

Histoire et patrimoine

Loir-et-Cher

Indre-et-Loire

Elémentaire

Collège



Visites guidées : repères...

L'histoire : la Renaissance (définition et chronologie), la vie à la Cour du Roi, les guerres de religions, assassinat du Duc de Guise, la généalogie des Rois.

Les arts : peintures, sculptures, fresques et bois peints, tapisseries, mobiliers, jardins.

L'architecture : évolution depuis le Moyen Âge, les styles, la technique, la pierre, les architectes (Mansart, Boyer).

Les rois : Louis XII, François I^{er}, Henri III, Catherine de Médicis, Henri IV.

Les artistes : Léonard de Vinci (sa vie, son œuvre), Pierre de Ronsard.

François I^{er} et les Châteaux royaux :

- Châteaux royaux de Blois, de Chambord et d'Amboise.

Evolution architecturale des Châteaux :

- Château de Langeais, d'Azay-le-Rideau, de Chenonceau ou de Cheverny « Moulinsart ».

Léonard de Vinci, ami du Roy :

- Le Clos Lucé de Léonard de Vinci.

Ateliers

- Construire un château par étapes.
- Distinguer et nommer les matériaux de construction.
- Bâtir comme Léonard de Vinci.
- Appréhender la science avec Léonard de Vinci.
- Expliquer les sciences à la Renaissance.
- Etudier un tableau (Renaissance).
- S'initier à la danse de la Renaissance.
- Connaitre la généalogie des Valois.
- Découvrir les techniques archéologiques.
- Produire une œuvre lors d'un atelier d'écriture ou de dessin.

Plus encore...

- Carrière de Tuffeau, ville souterraine.
- Jardins botaniques et promontoires panoramiques.
- Paysages du Val de Loire.
- La Chasse, les chiens, la meute.
- Faune et flore dans le parc de Chambord.
- Musée des Beaux-arts de Blois.
- Visite de ville : l'habitat urbain à la Renaissance.

Verdun

L'encyclopédie de
la Première Guerre mondiale

Histoire et patrimoine

Meuse

Elémentaire

Collège et Lycée



Terrain

- Le monument à la victoire et aux soldats de Verdun : une vue sur la ville.
- Les Champs de bataille de Verdun : la « zone rouge ».
- La tranchée des baïonnettes : le sacrifice et la violence des combats.
- La tranchée de Mogeville : la vie des poilus dans la tranchée.
- Les villages détruits : Fleury-devant-Douaumont « mort pour la France », les traces des combats.
- Les Eparges : lieu de mémoire. Alain Fournier (le Grand Meaulnes).
- La cote 304 et le Mort-homme (Argonne) : les attaques allemandes de mars 1916.
- La butte de Vauquois et la guerre des mines (Argonne) : installations souterraines françaises et allemandes.
- Le cimetière militaire américain (Meuse Argonne) : l'offensive des alliés en Argonne.

Visites

- La citadelle souterraine de Verdun : base logistique, vie quotidienne des soldats, choix du soldat inconnu.
- Le mémorial de Verdun : au cœur des champs de bataille, expliquer la bataille de Verdun.
- L'ossuaire de Douaumont et la nécropole : symbole des champs de bataille. Les 15 000 tombes.
- Les Forts de Douaumont ou de Vaux : pièces maîtresses de la ceinture fortifiée de Verdun. Symbole de la bataille et de la résistance face à l'ennemi.
- L'ouvrage de la Falouse : l'arrière front et le quotidien des soldats.
- Le Kaisertunnel (Argonne) : témoin de la guerre des mines.
- Le musée de la butte de Vauquois : témoignages des combats.

Ateliers

- Au centre mondial de la Paix, des Libertés et des Droits de l'homme : de la Guerre à la Paix, la Citoyenneté, le devoir de mémoire.

Le Débarquement et la bataille de Normandie

Histoire et patrimoine

Calvados

Elémentaire

Collège et Lycée



Terrain

- Retracer et décrire les événements survenus à Omaha Beach et explorer le musée mémorial.
- Explorer et expliquer la présence des batteries allemandes de Longues-sur-Mer.
- Définir et expliquer le « Mur de l'Atlantique ».
- Expliquer les raisons et le défi technologique du port artificiel d'Arromanches.
- Comprendre la présence et l'importance des cimetières américains de Colleville et d'Omaha Beach, du cimetière allemand de la Cambe.
- Mesurer les épreuves et l'engagement des Rangers US et la violence des combats à La pointe du Hoc.
- Décrire et expliquer la présence et l'architecture des Blockhaus d'Hillman (un réseau de fortifications et de tranchées).

Visites

- Mémorial de la Paix à Caen (l'espace consacré au Débarquement et la bataille de Normandie... entre autres).
- Musée mémorial de la bataille de Normandie à Bayeux.
- Musée du débarquement et Arromanches 360.
- Musée des épaves sous-marines (Port en Bessin).
- Musée radar de Douvres (rôle des radars durant la 2nd WW).
- Mémorial Pégasus (les missions de la 6^{ème} division aéroportée britannique).
- Musée Airborn de Ste Mère l'Eglise (les parachutistes américains).
- Mémorial de la liberté retrouvée (Quineville).

Ateliers

- Décrire la vie d'un enfant sous l'Occupation.
- Expliquer le choix « Résister ou collaborer ».
- Définir « La Shoà ».
- Identifier les raisons et les mécanismes de la propagande, « La guerre des affiches ».
- Définir et expliquer « Le dessin de presse ».

Activités physiques de pleine nature

Activités physiques de pleine nature



Les pages qui suivent sont une invitation à l'engagement physique et mental dans des disciplines pratiquées dans un milieu naturel spécifique.

D'un intérêt pédagogique incontestable, elles requièrent toutefois des compétences particulières.

En effet leurs exercices présentent certains risques et seul un intervenant diplômé et qualifié dans la discipline peut en mesurer les aspects et adapter l'activité aux caractéristiques du groupe, dans le respect des règles encadrant cette pratique.

Quelle que soit la discipline, l'élève sera confronté à une problématique de déplacement dans un environnement inhabituel et souvent singulier. Cette mise en situation l'amènera progressivement à s'adapter à ces nouvelles exigences. Tout en lui sera sollicité, mobilisé.

Sa motricité, sa dextérité mais aussi son mental lorsque la situation l'amènera à gérer ses émotions et à composer avec d'éventuelles perturbations extérieures.

Les éducateurs sportifs d'Élément Terre travaillent dans un environnement naturel support de leurs activités.

C'est la raison pour laquelle ils ont le souci quotidien du respect et de la préservation de celui-ci. Cette préoccupation et les comportements adaptés pour y répondre font pleinement partie de l'apprentissage dispensé auprès des élèves.

Faites votre choix ! Les contenus, les séquences pédagogiques pour chacune des disciplines enseignées, sont suffisamment riches pour constituer à elles seules la structure et l'articulation d'un séjour. Mais vous pouvez également enrichir une thématique scientifique ou culturelle de parenthèses sportives appréciées des élèves.

Orientation et topographie



avec les accompagnateurs en montagne

Activités physiques de pleine nature

Puy-de-Dôme

Cycles 2 et 3

Collège et Lycée

Ateliers

- Etablir une relation entre carte et observation du terrain.
- Trouver sur une carte des objets observés sur le terrain.
- Savoir orienter une carte (sans boussole - avec boussole).
- Savoir se situer sur une carte.
- Savoir lire la légende, connaître les symboles simples de planimétrie.
- Vaincre l'angoisse de se déplacer dans un milieu semi-connu ou inconnu.
- Construire un itinéraire de déplacement.
- Evaluer les difficultés et obstacles à venir.
- Trouver les postes en étoiles, en circuit et remplir sa fiche de contrôle.
- Réaliser un parcours en un temps donné.
- Connaître et respecter les consignes de sécurité.
- Respecter l'environnement, le milieu naturel support de l'activité.
- Découvrir et utiliser la boussole (orientation, choix d'itinéraire, progression).
- Comprendre la Terre et ses représentations, les cartes, l'échelle.
- Organiser une randonnée, tracer le parcours, le respecter.

Terrain

- Parcours fédéraux équipés en plaine, en forêt, en montagne.
- Mini-raïd de randonnée dans le Sancy ou la Chaîne des Puys.
- Chasse aux trésors naturalistes pour les plus jeunes.



Escalade



avec la FFME

Activités physiques
de pleine nature

Puy-de-Dôme
Cycles 2 et 3
Collège et Lycée



VTT ... et tout ce qui roule !



avec le MCF

Activités physiques
de pleine nature

Puy-de-Dôme
Cycle 3
Collège et Lycée



Ateliers

- Découvrir et maîtriser par le jeu, le matériel, l'histoire et les topos d'escalade.
- Ressentir, développer le toucher et l'ouïe ; pratiquer à « l'aveugle ».
- Maîtriser les éléments de sécurité : les nœuds, l'encordement.
- Découvrir et maîtriser l'équipement du grimpeur, s'équiper.
- Découvrir et maîtriser le travail en binôme, la « moulinette ».
- Apprendre à monter en tête, placer relais et dégaines.
- Travailler, développer son équilibre, sa motricité.
- Apprendre et maîtriser la descente en rappel auto-assuré.

Terrain

- Découverte géologique du territoire.
- Roches et pitons volcaniques.
- Gorges et falaises de granite.

Autres grimpes

- « Parcours aventures » aménagés dans les arbres.
- Sites Structures Artificielles d'Escalade.
- Grimpe d'arbres.
- Via Ferrata.

Terrain

- Pratiquer sur parcours ludiques, adaptés et sécurisés.
- Pratiquer sur un circuit ou Bike-park.
- Découvrir la forêt : parmi les hêtres et les noisetiers.
- Parcourir les plateaux volcaniques d'Auvergne.
- Descendre les vallées d'altitudes, entre les volcans.
- Aborder la volcanologie en Chaîne des Puys ou dans le Sancy !
- Rallier des lacs volcaniques, approche comparative.
- Vivre un mini-raïd dans le Sancy ou en Chaîne des Puys.

Ateliers

- Responsabiliser l'enfant, respecter le matériel, les consignes, l'autre...
- Apprendre la mécanique du VTT (réglage et entretien).
- S'initier à l'orientation et perfectionner son rapport à l'espace.
- Travailler les fondamentaux (équilibre, conduite, propulsion).
- Maîtriser les bases du code de la route.
- Organiser un mini-raïd, maîtriser la logistique, la sécurité.
- Découvrir la trottinette électrique ou fun cross, le quad-byke, le VTT électrique.

Voile ... sur un lac volcanique !



avec l'EFV

Activités physiques
de pleine nature

Puy-de-Dôme
Cycles 2 et 3
Collège et Lycée



Char à voile



avec la FFCV

Activités physiques
de pleine nature

Ille-et-Vilaine (35)
Calvados (14)
Vendée (85)

Cycle 3
Collège et Lycée



Ateliers

- Activités nautiques : **kayak, dériveur, catamaran, planche à voile, Optimist, aviron, paddle.**
- Découvrir et reconnaître le matériel, les gréements.
- Maîtriser et comprendre les consignes de sécurité.
- Se mouvoir sur un voilier, maîtriser son équilibre.
- Se diriger et rejoindre différents points à la voile, naviguer.
- Régler des voiles, optimiser le déplacement.
- Maîtriser les nœuds marins, le matelotage.
- Se repérer au vent.
- Valider les acquisitions, s'auto-évaluer lors d'un challenge nautique.

Compléments thématiques

- Lac volcanique d'Aydat, origine et écosystème.
- Volcans de Chaîne des Puys et coulées de lave.

Connaissance du milieu

- Acquérir des connaissances sur l'air et le vent.
- Expliquer et décrire l'estran et le phénomène des marées.
- Interpréter les observations météorologiques.
- Expliquer la formation des plages, des dunes.

Terrain

- La baie du Mont Saint-Michel (35).
- Les plages du Débarquement (14).
- La plage des Demoiselles à St-Hilaire (85).

Ateliers techniques

- Comprendre les principes de propulsion, les forces de frottements.
- Agir en toute sécurité. Respecter les règles et adapter ses déplacements.
- Gréer et dégréer son char.
- Réaliser un parcours d'actions diverses avec balisage, s'orienter, se repérer dans l'espace.
- Maîtriser son équilibre, se rééquilibrer.
- Maîtriser sa vitesse et mesurer les effets du vent.
- Utiliser et maîtriser un vocabulaire technique adapté.

Surf



avec la
FFS

Activités physiques
de pleine nature

Vendée (85)

Cycle 3
Collège et Lycée

Un apprentissage par étapes :

- Découvrir le matériel, le respecter, l'entretenir.
- Maîtriser la sécurité dans la pratique.
- Découvrir et accepter le milieu, l'eau, la mer.
- Glisser sur une « mousse » et se redresser.
- S'initier sur un bodysurf puis sur un surf.
- S'équilibrer sur le support allongé, à genoux, debout.
- Tenir compte des autres pratiquants.
- Prendre la vague, progresser.
- Revenir seul vers la plage.

Passer les critères de réussite du cycle d'apprentissage

Je suis capable de :

- Appliquer et expliquer les consignes de sécurité.
- Rentrer en contact avec l'eau, accepter l'immersion, glisser en bodysurf.
- Démarrer seul, m'équilibrer allongé, glisser et tenir compte des autres.
- M'équilibrer à genoux, puis debout.
- Prendre un maximum de « mousse » (écume formée par la vague) et tenir compte des autres.



Ils assurent la qualité et le sérieux de l'organisation du séjour... Qui sont-ils ?

A LA LOGISTIQUE :

L'hébergement : notre chargé des hébergements a scrupuleusement visité et sélectionné des centres pouvant recevoir des groupes scolaires. Dans le cadre de cette recherche, il a attaché une grande importance au cadre de vie et au confort intérieur de l'établissement, à l'accueil et à la qualité de la restauration. Concernant ce dernier point, il veille à ce que la nourriture servie soit saine, variée et équilibrée. Les repas sont préparés sur place, par les équipes de cuisine. Pour les classes excédant une semaine, le lavage du linge est compris dans la prestation.

A la lumière des retours "qualité" de nos enquêtes, il synthétise les points relatifs à son domaine d'expertise et fait suivre cette analyse auprès de nos partenaires hébergeurs, participant ainsi activement à l'amélioration des conditions d'accueil.

Les centres qui accueillent nos séjours répondent aux obligations d'accueil de mineurs, sont enregistrés auprès des services régionaux de la jeunesse et de la cohésion sociale et agréés par les services de l'Education Nationale.

Le transport : les enseignants intéressés par nos propositions pédagogiques sont originaires de tout l'hexagone. Ces destinations requièrent, depuis l'établissement scolaire, un transport adapté. Notre chargé aux transports recherche et entretient des relations privilégiées avec de nombreuses entreprises. Il chiffre le coût de cette prestation en fonction de la provenance du groupe et des différents éléments du programme. Il assure également l'ensemble des démarches administratives et transmet à l'enseignant, tous les documents nécessaires à la constitution de son dossier de séjour (schémas de conduite...).

Concernant le transport en autocars, il opère une sélection en fonction d'un rapport "Qualité - Sécurité - Prix", Elément Terre s'imposant de travailler avec des véhicules équipés de ceintures de sécurité. Concernant les transports en train(s), il choisit en fonction des horaires et des tarifs.

Remarque importante :

la prestation « transport » reste optionnelle dans notre proposition globale. Si l'enseignant le souhaite, il peut bien entendu voyager avec le transporteur de son choix ou comparer tarif et prestation et ne décider qu'à l'issue de cette analyse.

Les réservations : lorsqu'il est validé, un programme pédagogique et thématique rassemble une grande diversité d'activités. Celles-ci prennent la forme de visites ou d'interventions. Les acteurs peuvent être nombreux et de disponibilités variables. Il est de la responsabilité de notre chargé des réservations de prendre date sur chacune des phases du programme auprès des structures muséographiques ou des intervenants pédagogiques. Il est issu d'une culture de « réseau » et entretient scrupuleusement son « carnet d'adresses ». Il s'assure également de la signature des contrats et du paiement des acomptes de réservation.

A LA GESTION ADMINISTRATIVE :

La gestion des devis : la spécificité d'Elément Terre reste sans nul doute la personnalisation des programmes et le service « à la carte ». Cela se traduit dans les faits ainsi que dans notre communication, par l'absence de tout tarif annoncé par avance. Le coût effectif d'un séjour dépend de nombreux paramètres comme la durée, l'effectif réel, les prestations pédagogiques, le choix du transport... Nos devis en sont le reflet ! Chaque modification entraîne dès lors une variation du coût du séjour, à la hausse comme à la baisse.

La gestion des contrats : ces documents par la valeur juridique qu'ils revêtent dès lors qu'ils sont signés par le chef d'établissement et le représentant légal d'Elément Terre doivent être considérés avec attention et gravité. Ils nous engagent tous ! Le service « contrat » les rédige conformément aux conditions générales de vente annexées au contrat et en application des dispositions particulières relatives au séjour. Le signataire est invité à relire l'intégralité des éléments y figurant et notamment le prix, le versement des acomptes et les éventuelles pénalités qui pourraient s'appliquer en cas de changement d'effectif ou de retard de paiement.

La gestion de la facturation : une facture est émise à l'issue du séjour par notre secrétariat comptable. Elle reprend tous les éléments du contrat et n'omet pas d'ajouter ou de soustraire d'éventuelles prestations consommées ou non. Le règlement doit intervenir dans les 30 jours de son émission, aucun escompte ne sera accepté pour un paiement anticipé. Si le délai de règlement n'est pas respecté et que ce retard n'a pas été justifié et discuté lors de la phase de contractualisation, des intérêts moratoires seront appliqués à hauteur de 10% calculés sur la somme restant due entre la date d'échéance et la date du paiement effectif. Il sera compté une indemnité forfaitaire de 40,00 euros pour frais de recouvrement. Si cette mesure peut apparaître pénalisante elle n'est pas appliquée sans raison. Un séjour mobilise de fortes sommes d'argent. Les prestataires extérieurs (transport, hébergement, muséographies et intervenants) ne seront réglés qu'une fois le séjour intégralement payés ! Les fonds propres de l'association ne sont pas destinés à de telles avances. Les acomptes encaissés à la signature du contrat sont destinés à la réservation des prestataires extérieurs.

Cette ligne figurera sur la facture finale, faisant ainsi apparaître le solde net.

Le règlement peut s'effectuer par virement, chèque bancaire ou chèques vacances



A LA PÉDAGOGIE :

Educateurs à l'environnement ou intervenants spécialisés échangent avec l'enseignant, dès le premier contact, afin de définir les objectifs pédagogiques du séjour à venir. Par leur maîtrise du terrain et la connaissance de leurs domaines d'interventions, ils traduisent ces objectifs sous la forme d'une succession de séquences pédagogiques et bâtissent ainsi le programme personnalisé du séjour.

Enseignants en activité ou à la retraite, ils font ou ont fait régulièrement appel aux services de l'association pour la réalisation de leurs projets. Aujourd'hui ils constituent notre équipe de consultants. Véritable réseau d'experts, ils nous offrent une relecture de nos propositions pédagogiques. Avec le temps se bâtit la confiance, peut-être accepterez-vous de faire parti de ce réseau ?

Amateurs éclairés, universitaires ou intervenants spécialisés, ils répondent à nos sollicitations de formation. A la lumière de leurs expertises, nos équipes d'intervenants pédagogiques confortent leurs acquis et développent de nouveaux savoirs afin de les transmettre sur le terrain aux élèves.

Ils interviennent aux côtés de l'enseignant durant le séjour... Qui sont-ils ?

L'intervenant pédagogique :

c'est un professionnel diplômé et qualifié dans sa discipline. Acteur du territoire, il en connaît les contraintes et les spécificités. Il exerce de façon régulière son activité, c'est sa profession. Il répond au projet pédagogique de l'enseignant. Il travaille en collaboration avec ce dernier. Par son action, il apporte un éclairage technique ou une approche complémentaire enrichissant l'enseignement. En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant tant sur le plan de la responsabilité pédagogique que sur celui de la gestion de la discipline ou des comportements.

Conformément aux prescriptions légales concernant l'encadrement d'activités physiques et de découverte en milieu spécifique « montagne », l'équipe d'Elément Terre est exclusivement composée de professionnels diplômés et expérimentés dans les différents secteurs d'activités : randonnée, escalade, VTT, tir à l'arc, orientation, chiens de traineaux, voile, ski, équitation. Chaque année, nous renouvelons auprès de l'Inspection Académique du Puy-de-Dôme, les agréments de nos intervenants. Ceux-ci mettent à votre service leurs qualités humaines, leur culture générale, leurs compétences techniques et pédagogiques, ainsi que leurs capacités à diriger et à animer un groupe dans le respect des règles de sécurité.

Lorsque la thématique entière le requière ou simplement lors d'une séquence, notre équipe s'enrichit de compétences universitaires (géologue -volcanologue, hydrobiologiste, biologiste botaniste, astronome ...) ou culturelles (guides interprètes régionaux ou nationaux, animateurs du patrimoine ...).

L'animateur BAFA dit de « vie quotidienne » :

le séjour scolaire est un moyen d'expérimenter la vie en collectivité. Nos animateurs, titulaires du BAFA et du PSC1 ou AFPS, emmènent, durant les temps de vie quotidienne et de mise en place des veillées, les enfants sur la voie de l'épanouissement au cœur de cette collectivité. Présents aux côtés de l'enseignant pendant toute la durée du séjour (du départ jusqu'au retour à votre école), notre coordinateur et son équipe participent activement au bon déroulement de votre séjour.

L'assistant sanitaire assurera, quant à lui, le suivi médical des enfants pendant la durée de la classe.

Remarque importante :

cette prestation reste optionnelle en fonction de vos besoins en effectifs d'encadrement.



L'association est immatriculée au registre des opérateurs de voyage et de séjours sous le n° IM 063100030

Nos conditions générales sont consultables et téléchargeables sur notre site Internet : www.element-terre.org (onglet "votre séjour à la carte") et jointes aux devis et conventions.

DISPOSITIONS LEGALES ET REGLEMENTAIRES

Extrait du décret n° 94-490 du 15 juin 1994 pris en application de l'article 31 de la loi n° 92-645 du 13 juillet 1992 fixant les conditions d'exercice des activités relatives à l'organisation et à la vente de voyages ou de séjours.

Article 95 : Sous réserve des exclusions prévues au deuxième alinéa (a et b) de l'article 14 de la loi du 13 juillet 1992 susvisée, toute offre et toute vente de prestations de voyages ou de séjours donnent lieu à la remise de documents appropriés qui répondent aux règles définies par le présent titre. En cas de vente de titres de transport aérien ou de titres de transport sur ligne régulière non accompagnée de prestations liées à ces transports, le vendeur délivre à l'acheteur un ou plusieurs billets de passage pour la totalité du voyage émis par le transporteur ou sous sa responsabilité. Dans le cas de transport à la demande, le nom et l'adresse du transporteur, pour le compte duquel les billets sont émis, doivent être mentionnés. La facturation séparée des divers éléments d'un même forfait touristique ne soustrait pas le vendeur aux obligations qui lui sont faites par le présent titre.

Article 96 : Préalablement à la conclusion du contrat et sur la base d'un support écrit, portant sa raison sociale, son adresse et l'indication de son autorisation administrative d'exercice, le vendeur doit communiquer au consommateur les informations sur les prix, les dates et les autres éléments constitutifs des prestations fournies à l'occasion du voyage ou du séjour tels que :

- 1) La destination, les moyens, les caractéristiques et les catégories de transports utilisés ;
- 2) Le mode d'hébergement, sa situation, son niveau de confort et ses principales caractéristiques, son homologation et son classement touristique correspondant à la réglementation ou aux usages du pays d'accueil ;
- 3) Les repas fournis ;
- 4) La description de l'itinéraire lorsqu'il s'agit d'un circuit ;
- 5) Les formalités administratives et sanitaires à accomplir en cas, notamment, de franchissement des frontières ainsi que leurs délais d'accomplissement ;
- 6) Les visites, excursions et les autres services inclus dans le forfait ou éventuellement disponibles moyennant un supplément de prix ;
- 7) La taille minimale ou maximale du groupe permettant la réalisation du voyage ou du séjour ainsi que, si la réalisation du voyage ou du séjour est subordonnée à un nombre mini-

mal de participants, la date limite d'information du consommateur en cas d'annulation du voyage ou du séjour ; cette date ne peut être fixée à moins de vingt et un jours avant le départ ;

8) Le montant ou le pourcentage du prix à verser à titre d'acompte à la conclusion du contrat ainsi que le calendrier de paiement du solde ;

9) Les modalités de révision des prix telles que prévues par le contrat en application de l'article 100 du présent décret ;

10) Les conditions d'annulation de nature contractuelle ;

11) Les conditions d'annulation définies aux articles 101, 102 et 103 ci-après ;

12) Les précisions concernant les risques couverts et le montant des garanties souscrites au titre du contrat d'assurance couvrant les conséquences de la responsabilité civile professionnelle des agences de voyages et de la responsabilité civile des associations et organismes sans but lucratif et des organismes locaux de tourisme ;

13) L'information concernant la souscription facultative d'un contrat d'assurance couvrant les conséquences de certains cas d'annulation ou d'un contrat d'assistance couvrant certains risques particuliers, notamment les frais de rapatriement en cas d'accident ou de maladie.

Article 97 : L'information préalable faite au consommateur engage le vendeur, à moins que dans celle-ci le vendeur ne se soit réservé expressément le droit d'en modifier certains éléments. Le vendeur doit, dans ce cas, indiquer clairement dans quelle mesure cette modification peut intervenir et sur quels éléments. En tout état de cause, les modifications apportées à l'information préalable doivent être communiquées par écrit au consommateur avant la conclusion du contrat.

Article 98 : Le contrat conclu entre le vendeur et l'acheteur doit être écrit, établi en double exemplaire dont l'un est remis à l'acheteur, et signé par les deux parties. Il doit comporter les clauses suivantes :

1) Le nom et l'adresse du vendeur, de son garant et de son assureur ainsi que le nom et l'adresse de l'organisateur ;

2) La destination ou les destinations du voyage et, en cas de séjour fractionné, les différentes périodes et leurs dates ;

3) Les moyens, les caractéristiques et les catégories des transports utilisés, les dates, heures et lieux de départ et de retour ;

4) Le mode d'hébergement, sa situation, son niveau de confort et ses principales caractéristiques, son classement touristique en vertu des réglementations ou des usages du pays d'accueil ;

5) Le nombre de repas fournis ;

6) L'itinéraire lorsqu'il s'agit d'un circuit ;

7) Les visites, les excursions ou autres services inclus dans le prix total du voyage ou du séjour ;

8) Le prix total des prestations facturées ainsi que l'indication de toute révision éventuelle de cette facturation en vertu des dispositions de l'article 100 ci-après ;

9) L'indication, s'il y a lieu, des redevances ou taxes afférentes à certains services telles que taxes d'atterrissage, de débarquement ou d'embarquement dans les ports et aéroports, taxes de séjour lorsqu'elles ne sont pas incluses dans le prix de la ou des prestations fournies ;

10) Le calendrier et les modalités de paiement du prix ; en tout état de cause, le dernier versement effectué par l'acheteur ne peut être inférieur à 30% du prix du voyage ou du séjour et doit être effectué lors de la remise des documents permettant de réaliser le voyage ou le séjour ;

11) Les conditions particulières demandées par l'acheteur et acceptées par le vendeur ;

12) Les modalités selon lesquelles l'acheteur peut saisir le vendeur d'une réclamation pour inexécution ou mauvaise exécution du contrat, réclamation qui doit être adressée dans les meilleurs délais, par lettre recommandée avec accusé de réception au vendeur, et signalée par écrit, éventuellement, à l'organisateur du voyage et au prestataire de services concernés ;

13) La date limite d'information de l'acheteur en cas d'annulation du voyage ou du séjour par le vendeur dans le cas où la réalisation du voyage ou du séjour est liée à un nombre minimal de participants, conformément aux dispositions du 7° de l'article 96 ci-dessus ;

14) Les conditions d'annulation de nature contractuelle ;

15) Les conditions d'annulation prévues aux articles 101, 102 et 103 ci-dessous ;

16) Les précisions concernant les risques couverts et le montant des garanties au titre du contrat d'assurance couvrant les conséquences de la responsabilité civile professionnelle du vendeur ;

17) Les indications concernant le contrat d'assurance couvrant les conséquences de certains cas d'annulation souscrit par l'acheteur

(numéro de police et nom de l'assureur), ainsi que celles concernant le contrat d'assistance couvrant certains risques particuliers, notamment les frais de rapatriement en cas d'accident ou de maladie ; dans ce cas, le vendeur doit remettre à l'acheteur un document précisant au minimum les risques couverts et les risques exclus ;

18) La date limite d'information du vendeur en cas de cession du contrat par l'acheteur ;

19) L'engagement de fournir, par écrit, à l'acheteur, au moins dix jours avant la date prévue pour son départ, les informations suivantes :

a) Le nom, l'adresse et le numéro de téléphone de la représentation locale du vendeur ou, à défaut, les noms, adresses et numéros de téléphone des organismes locaux susceptibles d'aider le consommateur en cas de difficulté, ou, à défaut, le numéro d'appel permettant d'établir de toute urgence un contact avec le vendeur ;

b) Pour les voyages et séjours de mineurs à l'étranger, un numéro de téléphone et une adresse permettant d'établir un contact direct avec l'enfant ou le responsable sur place de son séjour.

Article 99 : L'acheteur peut céder son contrat à un cessionnaire qui remplit les mêmes conditions que lui pour effectuer le voyage ou le séjour, tant que ce contrat n'a produit aucun effet. Sauf stipulation plus favorable au cédant, celui-ci est tenu d'informer le vendeur de sa décision par lettre recommandée avec accusé de réception au plus tard sept jours avant le début du voyage. Lorsqu'il s'agit d'une croisière, ce délai est porté à quinze jours. Cette cession n'est soumise, en aucun cas, à une autorisation préalable du vendeur.

Article 100 : Lorsque le contrat comporte une possibilité expresse de révision du prix, dans les limites prévues à l'article 19 de la loi du 13 juillet 1992 susvisée, il doit mentionner les modalités précises de calcul, tant à la hausse qu'à la baisse, des variations des prix, et notamment le montant des frais de transport et taxes y afférentes, la ou les devises qui peuvent avoir une incidence sur le prix du voyage ou du séjour, la part du prix à laquelle s'applique la variation, le cours de la ou des devises retenu comme référence lors de l'établissement du prix figurant au contrat.

Article 101 : Lorsque, avant le départ de l'acheteur, le vendeur se trouve contraint d'apporter une modification à l'un des éléments essentiels du contrat tel qu'une hausse significative du prix, l'acheteur peut, sans préjuger des recours en réparation pour dommages éventuellement subis, et après en avoir été informé par le vendeur par lettre recommandée avec accusé de réception :

• soit résilier son contrat et obtenir sans pénalité le remboursement immédiat des sommes versées,

• soit accepter la modification ou le voyage de substitution proposé par le vendeur ; un avenant au contrat précisant les modifications apportées est alors signé par les parties ; toute diminution de prix vient en déduction des sommes restant éventuellement dues par l'acheteur et, si le paiement déjà effectué par ce dernier excède le prix de la prestation modifiée, le trop-perçu doit lui être restitué avant la date de son départ.

Article 102 : Dans le cas prévu à l'article 21 de la loi du 13 juillet 1992 susvisée, lorsque, avant le départ de l'acheteur, le vendeur annule le voyage ou le séjour, il doit informer l'acheteur par lettre recommandée avec accusé de réception ; l'acheteur, sans préjuger des recours en réparation des dommages éventuellement subis, obtient auprès du vendeur le remboursement immédiat et sans pénalité des sommes versées ; l'acheteur reçoit, dans ce cas, une indemnité au moins égale à la pénalité qu'il aurait supportée si l'annulation était intervenue de son fait à cette date. Les dispositions du présent article ne font en aucun cas obstacle à la conclusion d'un accord amiable ayant pour objet l'acceptation, par l'acheteur, d'un voyage ou séjour de substitution proposé par le vendeur.

Article 103 : Lorsque, après le départ de l'acheteur, le vendeur se trouve dans l'impossibilité de fournir une part prépondérante des services prévus au contrat représentant un pourcentage non négligeable du prix honoré par l'acheteur, le vendeur doit immédiatement prendre les dispositions suivantes sans préjuger des recours en réparation pour dommages éventuellement subis :

• soit proposer des prestations en remplacement des prestations prévues en supportant éventuellement tout supplément de prix et, si les prestations acceptées par l'acheteur sont de qualité inférieure, le vendeur doit lui rembourser, dès son retour, la différence de prix, • soit, s'il ne peut proposer aucune prestation de remplacement ou si celles-ci sont refusées par l'acheteur pour des motifs valables, fournir à l'acheteur, sans supplément de prix, des titres de transport pour assurer son retour dans des conditions pouvant être jugées équivalentes vers le lieu de départ ou vers un autre lieu accepté par les deux parties.



CLASSES DE DECOUVERTE VOYAGES SCOLAIRES

Construisons ensemble votre projet



Administration
et conception :
10 route de Phialeix
Poudure
63970 AYDAT



www.facebook.com/element.terre.sejours

Tél. 04 73 79 35 23
Fax 04 73 68 09 95

contact@element-terre.org
www.element-terre.org