PlouhArmor

CLASSES DE DÉCOUVERTE

BRETAGNE

NOUVEAU

Agrément
5 classes
135 élèves

Contes & Légendes • Patrimoine
Milieu Marin • Intégration

PlouhArmor

CLASSES DE DÉCOUVERTE

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.

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

Destination Bretagne !

Se laisser surprendre par la Bretagne, c'est la promesse d'un voyage en liberté, un voyage haut en couleurs, qui renoue avec des plaisirs simples, avec le bonheur d'être ensemble. Un voyage authentique, fait de moments partagés. Sur les sentiers, sur la plage ou les rochers, nez au vent et cœur à marée haute, embrassez la Bretagne !

Sommaire

3. Notre engagement pédagogique

4. Plouha
5. Paimpol

6-9. Classe Contes et Légendes
8. Graine de conteur
9. Bretagne mythique

10-15. Classe Milieu Marin
12. Emeraude
13. Découverte costarmoricaine
14. Graine de Matelot

16-19. Classe Patrimoine
18. Corsaire
19. Histoire de rivages

20-21. Les excursions à la journée

22. Séjours d'intégration

23. Les services + de Plouharmor
Contacts

Un budget maitrisé

Un devis détaillé vous est envoyé dans les 48h suivant votre demande. Ici pas de surprise ! Tout est compris !

Une restauration de qualité

Une cuisine faite sur place, c'est quand même mieux ! Nos cuisiniers s'adaptent à toutes les allergies et vous proposent des repas copieux et savoureux.

Un accompagnement sur mesure

Dès la validation du séjour, nous vous accompagnons selon vos besoins et à votre rythme. Planning d'activité, dossier pédagogique, schéma de conduite, documents administratifs...

Les petits + Plouharmor

Une salle à manger pour les adultes à part des enfants, un coin salon pour se retrouver le soir avec tisane, café, thé...

Plus de 35 ans d'expérience

Nos projets de séjours scolaires n'ont cessé d'évoluer depuis la création de Plouharmor. L'équipe d'animation permanente dispose de connaissances solides dans plusieurs domaines : les Contes & Légendes, le Milieu marin ou encore le Patrimoine.

Une présence 24h/24

Vous ne serez jamais seul dans le centre. Les animateurs vous accompagnent la journée et pour les veillées. La nuit, notre animatrice de vie quo tidienne dort sur le centre, elle est formée au système de sécurité incendie.

Des partenaires fiables

Que ce soit les autocaristes, les écoles de voiles, la compagnie maritime pour se rendre à Bréhat ou les différents sites et musées visités, nous fonctionnons en toute confiance avec nos partenaires, pour vous offrir un séjour de qualité.

2 établissements adaptés à l'accueil de scolaires

Nos centres d'Hébergement sont situés à proximité de tous commerces et services médicaux. Le personnel est formé à la sécurité des biens et des personnes. Nous disposons des agréments de l'inspection académique et nos bâtiments sont aux normes des dernières réglementations de lutte contre l'incendie. Ils disposent chacun d'avis favorable de la commission de sécurité.

Un environnement remarquable

Plouha et ses falaises (les plus hautes de Bretagne), ses plages, ses 15 kms de côte rocheuse, sont port naturel classé « patrimoiçne européen » et ses sentiers côtiers, en font un lieu idéal pour l'éducation à l'environnement maritime.

Le centre Plouharmor
3 rue Lamennais 22580 PLOUHA
Agrément 5 classes, 135 enfants

Le port dans la ville

La Résidence La Goélette est idéalement située à 200m du port 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.

La Goélette
18 rue de l'Yser 22500 PAIMPOL
Agrément 4 classes, 100 enfants

Mieux nous connaître

1989 :
En plein essor des classes de découverte, André Lebreton, enseignant, crée l'association Plouharmor dans les locaux d'un ancien collège à Plouha. Avec lui, une équipe de bénévoles travaille dur pour redonner à cet établissement une seconde jeunesse : peinture, maçonnerie, achat de mobilier, mise en place de programmes pédagogiques...
Cette année-là, 3 écoles (150 enfants) viennent séjourner dans le centre et visitent les alentours : les falaises de Plouha, le port de Gwin Zegal, les sentiers côtiers...

En quelques années, le développement des animations d'éducation à l'environnement, la qualité de la restauration et l'accueil permettent à Plouharmor de devenir une rérérence dans l'accueil de groupe. En 1993, l'activité est déjà multipliée par 10 (1 500 enfants accueillis. Plouharmor emploie alors des animateurs, agents de service et cuisiniers.

L'activité se poursuit mais reste saisonnière (de Mars à Octobre). C'est alors qu'en 1998, Plouharmor innove en créant les séjours « Contes & Légendes ». Cette thématique, uniquement développée en Automne/Hiver, permet à Plouharmor un fonctionnement à l'année et donc l'emploi de salariés permanents. Cette même année, Plouharmor étend son activité à Paimpol en utilisant une partie d'un internat.

2002 : Les grands travaux, étape 1 !
Plouharmor agrandit son bâtiment de restauration et d'accueil. Une nouvelle cuisine, un espace salon enseignant, des bureaux pour les animateurs, des WC plus grands pour les élèves. Ces travaux permettent un accueil encore plus professionnel et confortable pour tous.

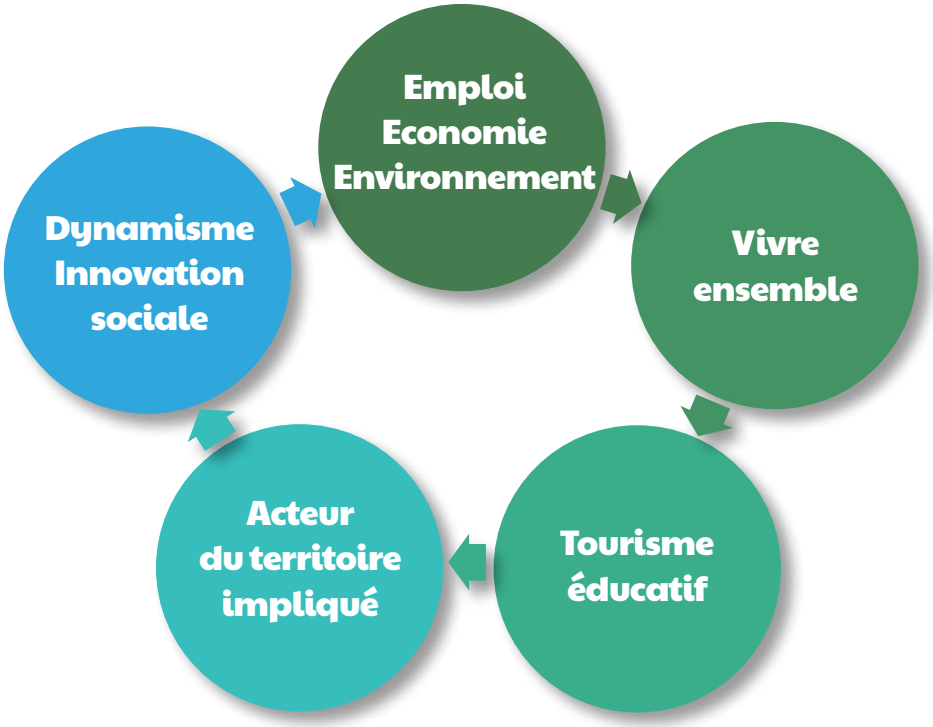
2004 :
Plouharmor reprend la totalité de l'exploitation du bâtiment de Paimpol. L'association peut maintenant accueillir 4 classes à Plouha et 3 classes à Paimpol.

Plus de 5 000 élèves viennent chaque année dans les 2 établissements. En 15 ans, Plouharmor s'est imposé comme un acteur majeur des classes de découverte en Bretagne.

2012 : Ouverture au territoire !
Afin de continuer son développement, Plouharmor s'ouvre à d'autres activités (accueil de groupes de randonneurs, location d'établissement), adhère à des réseaux liés au tourisme, à l'économie sociale et solidaire, propose des animations avec les offices de tourisme...

2018 : un 3ème établissement :
Le travail d'ouverture et de réseautage porte ses fruits. En partenariat avec le conservatoire du littoral et la collectivité Guingamp-Paimpol-Agglomération, Plouharmor récupère la gestion d'un gîte de groupe de 33 lits, le Gîte de Coat Ermit à Plourivo.

2024 : Les grands travaux, étape 2 !
Soutenu par la Région Bretagne (10% du budget) qui atteste du rayonnement positif de l'association et de son intégration au développement local, Plouharmor construit un nouveau bâtiment à Plouha : 40 lits, une grande salle d'activité, des chambres PMR, et une cuisine. Ce nouvel établissement permet d'accueillir plus de scolaires (135 élèves - 5 classes) et peut être destiné à la location pour des fêtes de familles ou autre évènement familial.



- **Association Loi 1901 : Les excédents sont entièrement reversés pour le fonctionnement**
- **Un acteur de l'enseignement et du tourisme social et solidaire**
- **3 établissements**
- **Ouvert toute l'année**
- **25 salariés dont 15 CDI**
- **320 lits**
- **7000 personnes accueillies par an**

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.

Photo : Donatienne GUILLAUDEAU

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

... 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.
- D'octobre 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.
- D'octobre à février adapté au primaire : CP, CE, CM et au collège 6e et 5e.

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 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 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 : d'Octobre 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 féérie	**2 veillées à choisir** - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum **Veillées en option (30 € / classe)** - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3) **Pour les autres veillées :** Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéo-projecteur, jeux de société, sono...)
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 - Exercices de prononciation et d'articulation - Exercices sur le ton, le rythme, le débit	
Mercredi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 21		
Jeudi	**Création d'un conte** - Ecriture de conte en groupe - Utilisation du schéma narratif	**Sortie La légende de la ville d'Ys** - Comprendre 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	
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 : d'Octobre 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 féérie	**2 veillées à choisir** - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum
Mardi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 21		
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** - Comprendre 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 21		
Vendredi	**Création d'un conte** - Ecriture de conte en groupe - Utilisation du schéma narratif Ou **La théâtralité & l'oralité** - Jeux d'expression corporelle - Exercices de prononciation et d'articulation - Exercices sur le ton, le rythme, le débit	**Sortie Jeu conté au château de la Roche Jagu** - Jeu conté dans les jardins du chateau ou **Sortie balade contée costumée** autour de l'abbaye de Beauport	**Pour les autres veillées :** Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéo-projecteur, jeux de société, sono...)

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 3 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.

Le projet « Graine de Matelot »
page 14
- Dominantes disciplinaires :

Activités nautiques : (kayak ou voile légère)et Education à l'environnement maritime
- De Mars à Octobre dans notre établissement de Paimpol : à partir du CE2

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** - Imprégnation sensorielle et 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 **Veillées en option (30 € / classe)** - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3) **Pour les autres veillées :** Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéo-projecteur, jeux de société, sono...)
Mardi	**Sortie pêche à pied sur les rochers** - Découvrir les êtres vivants de l'estran - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	**La faune du littoral** - Aborder la classification (selon l'âge) - Mise en place de l'aquarium - Expliquer le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	
Mercredi	**Sortie Etude des algues** - Découvrir ce qu'est une algue - Comparer les différentes formes, couleurs, tailles... - Découvrir l'utilisation et l'intérêt des algues dans la vie quotidienne Ou **Sortie sensibilisation au problème de l'environnement** - Observer l'impact de certains comportements sur l'environnement maritime - Effectuer une récolte de déchets - Importance de la laisse de mer	**Sortie découverte des oiseaux de mer** - Utiliser une lunette ornithologique - Observer les oiseaux de mer, dans leur milieu naturel - Découvrir leur mode de vie, la nidification - Etudier les critères d'identification morphologique, couleurs, vol...	
Jeudi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 20		
Vendredi	**Sortie littorale sur le sentier des douaniers** - Lire un paysage et identifier ses composantes, les nommer, se repérer - Acquérir du vocabulaire de la géographie côtière - Se familiariser avec la flore du sentier côtier	**Sortie Visite d'un port** - Découvrir le fonctionnement d'un port - Observer les équipements d'un port, les engins de pêche - Différencier bateau de pêche et de plaisance - Découvrir différents modes de pêche	

La classe Milieu Marin

Découverte Costarmo-ricaine

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** - Imprégnation sensorielle et 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
Mardi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 20		
Mercredi	**Sortie pêche à pied sur les rochers** - Découvrir les êtres vivants de l'estran - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	**La faune du littoral** - Aborder la classification (selon l'âge) - Mise en place de l'aquarium - Expliquer le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	**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 20		
Vendredi	**Sortie littorale sur le sentier des douaniers** - Lire un paysage et identifier ses composantes, les nommer, se repérer - Acquérir du vocabulaire de la géographie côtière - Se familiariser avec la flore du sentier côtier Ou **Sortie visite du port de Paimpol** - Découvrir le fonctionnement d'un port. - Observer les équipements d'un port et les engins de pêche. - Différencier bateau de pêche et de plaisance. - Découvrir différents modes de pêche.	**Sortie étude des algues** - Découvrir ce qu'est une algue. - comparer les différentes formes, couleurs, tailles... - Découvrir l'utilisation et l'intérêt des algues Ou **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, vol... - Découvrir leur mode de vie.	**Pour les autres veillées :** Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéo-projecteur, jeux de société, sono...)

La classe Milieu Marin

Graine de Matelot

Objectif :
Pratiquer une activité nautique
et Découvrir l'environnement maritime

Séjour :
De Mars à Octobre dans notre établissement de Paimpol, à partir du CE2

Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	**Accueil dans la matinée** - Installation au Centre - Présentation de la semaine	**Sentier des douaniers** - Lire un paysage et identifier ses composantes, les nommer, se repérer. - Acquérir du vocabulaire de la géographie côtière. - Se familiariser avec la flore du sentier côtier.	**2 veillées à choisir** - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum **Veillées en option (30 € / classe)** - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3) **Pour les autres veillées :** Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéo-projecteur, jeux de société, sono...)
Mardi	**Journée Activités Nautiques- Pique-nique face à la mer** Découverte des activités nautiques sur différents supports (catamaran, kayak ou paddle) voir sur du bateau collectif. 1 Séquence le matin, 1 séquence l'après-midi Les séances sont aussi l'occasion d'en apprendre plus sur le patrimoine, la faune et la flore vu de la mer. Chaque enfant reviendra avec une belle expérience nautique		
Mercredi	**Sortie pêche à pied sur les rochers** - Découvrir les êtres vivants de l'estran - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	**La faune du littoral** - Aborder la classification (selon l'âge) - Mise en place de l'aquarium - Expliquer le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	
Jeudi	**Journée Activités Nautiques- Pique-nique face à la mer** Découverte des activités nautiques sur différents supports (catamaran, kayak ou paddle) voir sur du bateau collectif. 1 Séquence le matin, 1 séquence l'après-midi Les séances sont aussi l'occasion d'en apprendre plus sur le patrimoine, la faune et la flore vu de la mer. Chaque enfant reviendra avec une belle expérience nautique		
Vendredi	**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, vol. Dé»couvrir leur mode de vie	**Sortie Visite du port de Paimpol** - Découvrir le fonctionnement d'un port. - Observer les équipements et les engins de pêche. - Différencier bateau de pêche et de plaisance. - Découvrir différents modes de pêche.	

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 maitriser, 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 18
- Dominantes disciplinaires : Patrimoine historique et culturel (Cité Vauban, histoire des corsaires)
- D'Octobre à Février adapté au cycle 3 et supérieur.

Le projet « Histoire de rivages »
page 19
- 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 : d'Octobre à Février

Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	**Accueil** - Installation au Centre	**Sortie sur les traces de l'histoire corsaire** Jeu-enquête par équipe dans la ville de Paimpol : lecture de plan, observation de documents, lecture de paysage urbain.	**1 veillée animée par le centre**
Mardi	**Excursion à la journée à Saint Malo, cité corsaire** - Visite guidée de la Malouinière de Saint-Coulomb (maison de campagne des corsaires Malouins) - Balade sur les remparts de la cité (Vauban, les corsaires Malouins : Surcouf, Dugay Trouin)		Retour tardif repos
Mercredi	**Le carnet de bord en salle** - Bilan de mi-parcours, réalisation d'une exposition sur les corsaires - Frise chronologique – dessin de la Malouinière, des frégates corsaires, des portraits de corsaires...	**Sortie à la plage : le commence triangulaire** - Jeu sur la plage pour comprendre le « commerce triangulaire » - Jeu sportif, stratégique et hasardeux à l'instar des métiers de la mer...	**Veillée** fabrication de tableaux de nœuds marins (ou bracelets) animée par le centre
Jeudi	**Exposition sur les corsaires** - Chaque groupe de travail présente sa réalisation **Les contes de corsaires** - Entendre quelques contes et légendes liés aux pirates et corsaires	**Les capitaines corsaires forment leur équipage** - Jeu de l'oie géant avec épreuves physiques et de connaissance du monde maritime (corsaires, pirates, flibustiers, lecture de cartes marines...) - Les équipages doivent être prêts pour l'embarquement vers Bréhat...	**1 veillée libre** Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéo-projecteur, jeux de société, sono...)
Vendredi	Rangement des valises avant le départ **Excursion à Bréhat** - Découverte de l'archipel Bréhatin à bord de la vedette - Grand jeu « sur la trace des corsaires »		

La Classe Patrimoine

Histoires de rivages

Objectif :
Découvrir le littoral costarmoricain et l'histoire maritime d'une ville portuaire.

Séjour : de Mars à Octobre

Jours	Matin	Après-midi	Soirée
Lundi	**Accueil** dans la matinée - Installation au Centre - Présentation	**Sortie sur les traces de l'histoire corsaire** Jeu-enquête par équipe dans la ville de Paimpol : lecture de plan, observation de documents, lecture de paysage urbain.	**2 veillées à choisir** - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum **Veillées en option (30 € / classe)** - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3) **Pour les autres veillées :** Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéoprojecteur, jeux de société, sono...)
Mardi	**Sortie pêche à pied sur les rochers** - Découvrir les êtres vivants de l'estran - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	**La faune du littoral** - Aborder la classification (selon l'âge) - Mise en place de l'aquarium - Comprendre le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	
Mercredi	**Sortie Visite d'un port** - Découvrir le fonctionnement d'un port - Observer les équipements d'un port, les engins de pêche - Différencier bateau de pêche et de plaisance - Découvrir différents modes de pêche	**Sortie littorale sur le sentier des douaniers** - Lire un paysage et identifier ses composantes, les nommer, se repérer. - Acquérir du vocabulaire de la géographie côtière - Se familiariser avec la flore du sentier côtier.	
Jeudi	Excursion à la journée à choisir parmi les propositions de la page 20		
Vendredi	**Sortie Paimpol et son histoire** - Jeu dans la ville pour découvrir les traces de cette époque (lecture de paysage urbain) - Histoire de la pêche à la morue	**Sortie les Légendes de Plouha** - La légende du marquis de Lézobré (Chapelle de Kermaria) - La légende du « Lavoir de Lanleff » Ou **Sortie à l'Abbaye de Beauport** visite de l'Abbaye (sous conditions) Ou **Sortie au Château de la Roche Jagu** visite du château (sous conditions)	

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 3 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.

Photo : Yannick LE GAL

Photo : Yannick LE GAL

La Classe Milieu Marin et la Classe Patrimoine

Ile de Bréhat

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

Réserve naturelle des 7 îles

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 2h autour de la réserve ornithologique des 7 îles, (Fou de Bassan, Macareux moine, Pingouin torda...)

La Côte de Granit Rose, Ploumanac'h

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

Objectifs : Découvrir le monde sous-marin et Parcourir la cité corsaire.

- Visite guidée du grand aquarium, atelier pédagogique sur le thème de la chaine alimentaire, visite des coulisses de l'aquarium.
- Goûter sur les remparts de la cité corsaire.

La Cité corsaire de Saint-Malo

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, Dugay Trouin)

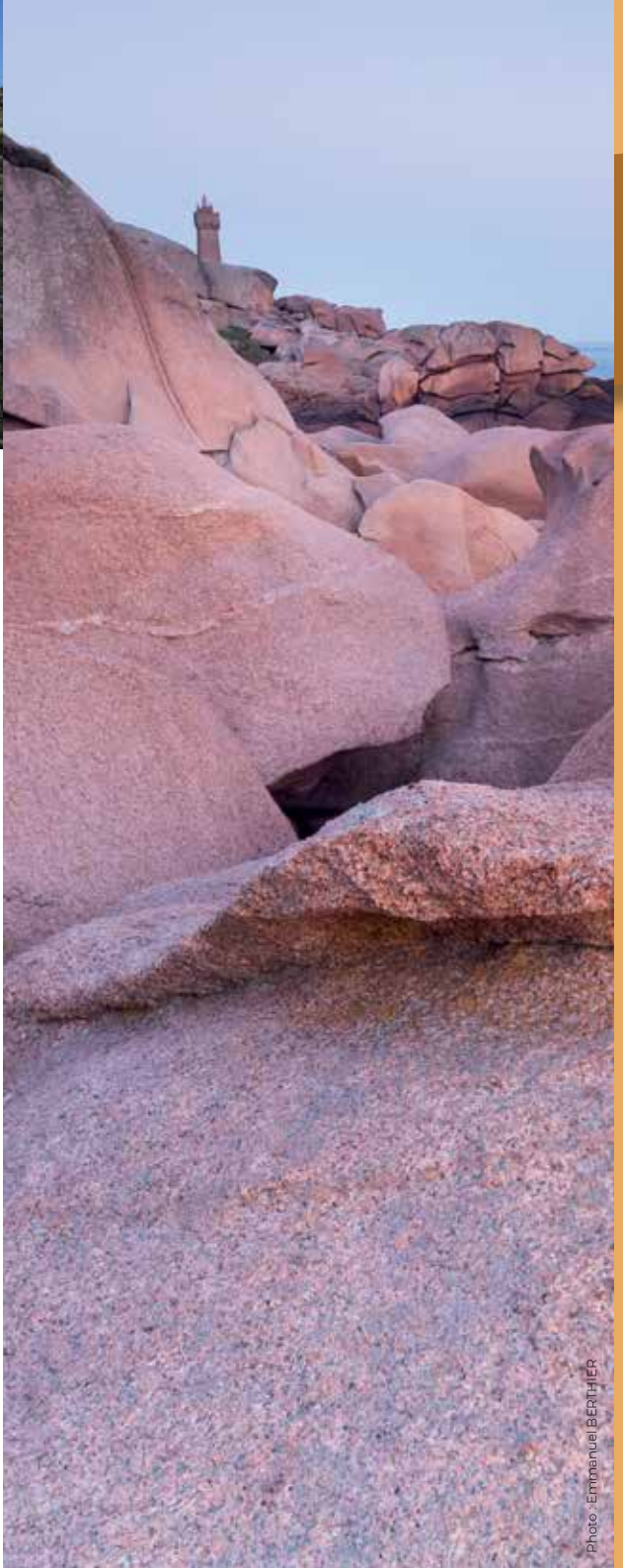


Photo : Emmanuel BERTHIER

La classe Contes et Légendes

Ile de Bréhat

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

La côte de Granit Rose, Ploumanac'h

Objectifs : Entendre des contes et s'éveiller à l'imaginaire dans des lieux Mythiques

- 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 Traouïro

Brocéliande

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

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
Lundi	**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 - Acquérir du vocabulaire de la géographie côtière - Se familiariser avec la flore du sentier côtier	**2 veillées à choisir** - Danses bretonnes - Contes de Bretagne et d'ailleurs - Jeux en bois - Boum **Veillées en option (30 € / classe)** - Tableau de nœuds marins - Bracelets marins (cycle 3) **Pour les autres veillées :** Toutes les salles et les équipements pédagogiques sont à disposition (vidéo-projecteur, jeux de société, sono...)
Mardi	**Sortie pêche à pied sur les rochers** - Découvrir les êtres vivants de l'estran - Pêche à pied dans les rochers - Observer le phénomène des marées	**La faune du littoral** - Aborder la classification - Agencer un aquarium d'eau de mer - Comprendre le phénomène des marées - Etude du mode de vie des animaux marins (nourriture, déplacement, protection, prédation)	
Mercredi	**Sortie à la journée sur l'île de Bréhat** - Découverte de l'archipel Bréhatin à bord d'une vedette (45min) - Grand jeu pour découvrir l'île.		
Jeudi	**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	
Vendredi	**Séquence de théâtralité et oralité** - Jeux d'expression corporelle - Exercices de prononciation et d'articulation - Exercices sur le ton, le rythme, le débit	**Sortie : La légende de la ville d'Ys** - Découvrir la différence entre conte et légende - Vivre une légende	

- Directeur :
  Julien LARU
- DIrectrice Adjointe :
  Laëtitia LE TULZO
- Responsable Pédagogique :
  Laurence HERPE
- Responsable Cuisine Hygiène :
  Romain THOMAS-LE-BRIAND

3 rue Lamennais
22580 PLOUHA
Tél : 02 96 20 34 40
contact@plouharmor.com

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

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 30 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.

PlouhArmor

CLASSES DE DÉCOUVERTE

3 rue Lamennais · 22580 PLOUHA
Tél : 02 96 20 34 40
contact@plouharmor.com
www.plouharmor.com

Création, illustration et impression :
DIToH - 06 31 32 59 05 - www.ditoh.fr