

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...)

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.

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 chaîne 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, Duguay Trouin)