

CLASSES DE DECOUVERTE & INTERVENTIONS DANS LES ECOLES



Patrimoine



Santé



Environnement



Culture scientifique

Association **imp-Actes**

Ile de France - Languedoc-Roussillon - Picardie- Rhône-Alpes

www.imp-actes.fr

imp_
Actes

Un monde à créer...

SOMMAIRE

Modules et formules	p. 3
Principes généraux	p.5
Lieux de séjours pour la formule « classe de découverte »	p.6
Modules « Archéologie »	p.7
Modules « Préhistoire »	p.9
Modules « Moyen-âge »	p.11
Modules « Renaissance »	p.13
Modules « Ecritures du monde »	p.15
Modules « Environnement »	p.18
Modules « Santé »	p.21
Modules « Culture scientifique et technique »	p.27
Nos coordonnées	p.29

MODULES ET FORMULES

Modules

Chaque thème est composé de nombreux ateliers et sorties-découvertes. Chaque atelier ou sortie-découverte correspond à un module qu'il est possible de combiner avec d'autres pour constituer le programme d'une classe **patrimoine, environnement, santé ou de culture scientifique et technique**. Il est aussi possible de mixer des modules de thèmes différents pour construire, par exemple, une classe préhistoire et astronomie.

Formules

Nous proposons **deux formules** : la classe de découverte « classique » en immersion dans un lieu et sur une période déterminée ou bien des interventions au sein de l'établissement scolaire pouvant aller jusqu'à la mise en place d'une classe de découverte « à domicile ».

⇒ Formule « classe de découverte » :

Principe : classe en immersion entre 5 et 12 jours dans un lieu propice au thème développé.

La classe de découverte permet une approche interdisciplinaire en obligeant l'élève à se servir de l'ensemble des connaissances acquises et à relier l'ensemble des savoirs. C'est est une démarche transversale qui vise avant tout à éveiller la curiosité, à susciter le questionnement en éduquant le regard sur le monde. Par l'immersion qu'elle propose et les méthodes actives qu'elle met en oeuvre, elle permet non seulement le développement de capacités cognitives mais aussi de compétences transversales comme l'observation, l'esprit critique, la coopération, etc.

⇒ Formule « ateliers en classe » :

Principe : Un ensemble d'ateliers et de visites proposé sur plusieurs journées autour d'un thème. Il peut s'agir de quelques interventions ponctuelles ou bien d'une classe de découverte « à domicile ».

- ✓ Quelques ateliers ponctuels autour d'un thème sur une ou plusieurs journées.
- ✓ De nombreux ateliers et sorties-découvertes s'inscrivant dans la durée (hebdomadaire, mensuel, semestriel ou annuel). Ils permettent de vivre une expérience originale avec une personne justifiant d'une compétence professionnelle.

PRINCIPES GENERAUX

Un programme élaboré en commun

Il est conçu en fonction des souhaits des enseignants : des ateliers (patrimoine, environnement, santé, sciences et techniques) et des visites-découvertes sont sélectionnés parmi les nombreuses possibilités disponibles (voir suite du document).

Une documentation de qualité

Pour chaque atelier, une fiche technique est fournie aux enseignants avec les objectifs et les finalités de l'intervention, la façon dont elle se déroulera et une bibliographie.

Chaque enfant recevra à l'issue de l'intervention un document pédagogique retraçant l'ensemble des contenus abordés avec l'intervenant qui peut servir de support de travail au cours de la classe patrimoine ou de retour à l'école. Les documents sont envoyés aux enseignants avant le séjour.

Des intervenants doublement qualifiés

Notre association met à disposition des intervenants compétents et expérimentés dans le domaine des interventions scolaires. Chaque intervenant possède une formation universitaire et une expérience pédagogique. La connaissance alliée à la pédagogie constitue *le label de qualité de l'association*.

Nos prestations comprennent :

- Une réunion de préparation au sein de l'établissement : l'intervenant se déplace pour rencontrer les enseignants et définir avec eux le projet pédagogique et les objectifs de la classe patrimoine au regard des ateliers et des sorties-découvertes retenus.
- L'intervention d'un intervenant doublement compétent du point de vue du contenu comme de la pédagogie.
- Le matériel spécifique aux activités.
- La documentation fournie aux enseignants et aux élèves.
- Les outils pédagogiques spécialement conçus : mallette de préhistoire avec copies de crânes préhistoriques et d'objets ; frises chronologiques ; modules d'arc roman, etc.
- L'assurance associative.
- Chaque projet fait l'objet d'une convention.

[Notre association est habilitée par le Rectorat de Paris et agréée Jeunesse et Education Populaire](#)

LIEUX DE SEJOURS

POUR LA FORMULE « CLASSE DE DECOUVERTE »

Les classes de découverte peuvent avoir lieu dans la région de votre choix parmi les possibilités ci-offertes. Nous nous occupons de la pension complète et des transports sur place.

■ Paladru

⇒ Situation géographique : Isère (38), près de Grenoble. Au bord du lac de Paladru où a été découvert le fameux village médiéval de l'an mil avec des centaines d'objets...

⇒ Capacité d'accueil : 65 personnes

⇒ Hébergement : Tout neuf. 3 chambres individuelles et 7 chambres de 2 à 8 lits ; 1 parc avec une aire de jeux extérieure ; 1 terrasse ombragée ; 2 salles de classes et d'activités.

⇒ Agréments : D.D.J.S., D.D.A.S.S. et Education Nationale

■ Abbaye Royale de Fontevraud

⇒ Situation géographique : Pays de Loire (49), près de Chinon

⇒ Capacité d'accueil : 30 personnes.

⇒ Hébergement : Au sein de l'abbaye classé patrimoine mondial par l'Unesco.
Chambres de 4 lits

⇒ Agréments : D.D.J.S. et Education Nationale

■ St Just

⇒ Situation géographique : Ille et Vilaine (35) près de Redon. A proximité de Brocéliande et de nombreux sites patrimoniaux connus comme « les pierres droites » de Monteneuf.

⇒ Capacité d'accueil : 1 classe

⇒ Hébergement : A 500m du site mégalithique de « St Just » ! Au sein du bourg dans un gîte labellisé « rando plume ». Il s'agit d'un hébergement sur mesure, dans une maison de caractère avec une capacité d'accueil d'une classe.

⇒ Agréments : D.D.J.S. et Education Nationale

■ Grand Vaultin

⇒ Situation géographique : Pays de Loire, près de Courtenay (45). Au centre d'une région riche en sites patrimoniaux, comme le château de Saint-Fargeau, le château de Guédelon en cours de construction, abbaye médiévale...

⇒ Capacité d'accueil : 100 personnes

⇒ Hébergement : Château de Vaultin. Dans un parc de 17 ha Chambres-dortoirs de 6 à 8 lits.

⇒ Agréments : D.D.J.S. et Education Nationale

■ Lalinde

- ⇒ Situation géographique : Dordogne (24), près de Bergerac
Site exceptionnel bordant la rivière de la Dordogne : ville médiévale de Sarlat, châteaux médiévaux de Castelnau et de Beynac, grottes préhistoriques de Lascaux, Font de Gaume, Combarelles, Rouffignac...
- ⇒ Capacité d'accueil : 65 personnes.
- ⇒ Hébergement : 12 chambres de 2 à 5 lits ; 1 piscine ; 1 parc.
- ⇒ Agréments : D.D.J.S. et Education Nationale

■ Tautavel

- ⇒ Situation géographique : Pyrénées orientales (66), près de Perpignan
Au centre d'une région riche en sites patrimoniaux : le Centre Européen de la Préhistoire de Tautavel et la Caune de l'Arago (où a été découvert le fameux Homme de Tautavel), le Parc pyrénéen de l'art préhistorique, les grottes de Niaux et de La Vache...
- ⇒ Capacité d'accueil : 100 personnes
- ⇒ Hébergement : 32 chambres de 2 à 5 personnes ; 3 salles de classes ; 1 salle d'animation ; 1 piscine, 1 terrain multiactivités ; 1 salon détente et TV.
- ⇒ Agréments : D.D.J.S. et Education Nationale

MODULES ARCHEOLOGIE

Les intervenants en éducation au patrimoine :

- **Philippe de Carlos**: archéologue spécialisé en épigraphie maya ; ingénieur culturel ; directeur et formateur BAFD et BPJEPS ; fondateur et administrateur de l'association européenne de Mayaistes « Wayeb » ; médiateur du patrimoine ; médiateur en santé publique ; intervenant dans le cadre du Master 1 « Développement territorial » de l'Université de Cergy ; auteur du « Dico de l'archéologie », Ed. De La Martinière Jeunesse.

- **Laurence Dalmasso** : archéologue du bâti ; médiatrice du patrimoine ; guide conférencière.

- **Philippe Guillonnet** : archéologue spécialisé en préhistoire ; médiateur du patrimoine ; chargé de projets et d'animation au site mégalithique de St Just.



Module n°1 : Fouilles

Description : Le principe de l'initiation à la fouille repose sur une idée simple : faire réaliser une fouille archéologique à des apprentis archéologues sur un site archéologique factice avec les vrais outils et les vraies méthodes archéologiques. Le terrain de fouille est aménagé sur une surface et une profondeur donnée en fonction de la durée du projet et de ses objectifs pédagogiques. Ce terrain est composé d'une couche archéologique qui correspond à une période préhistorique ou historique. Nous y plaçons un certain nombre d'objets et de vestiges dans le but de présenter les traces essentielles que nous a laissées cette période (habitat, foyer, outillage, déchets domestiques...). C'est un outil privilégié pour les enfants : il permet d'atteindre de façon ludique un certain nombre d'objectifs de connaissance, mais également des objectifs de savoir-faire (acquisition des méthodes propres à la démarche scientifique: observer, décrire, analyser, représenter...) et de savoir-être (travail en équipe, collaborer, partager...). Par son côté interdisciplinaire (on observe, on écrit, on dessine, on utilise ses mains, on fait des mathématiques, de l'histoire, des sciences naturelles, de la biologie, etc.) l'enfant, et surtout à celui qui se trouve en difficulté scolaire, peut exercer ses compétences.

Module n°2 : Le traitement du matériel

Description : Après la fouille, une fois que nos apprentis archéologues ont achevé le démontage des objets, ils procèdent à leur nettoyage. Il s'agit d'enlever la terre, les mousses ou lichens, la rouille (pour les objets métalliques) qui se trouvent sur eux, soit en les frottant, soit en les trempant dans de l'eau ou des produits adaptés. L'opération est parfois délicate car il ne faut pas abimer les objets ni effacer les traces qui s'y trouvent et qui pourront apporter de précieuses informations lors de la phase d'analyse en laboratoire. Lorsque le nettoyage est réalisé et que les objets sont secs, on procède au marquage. Cette opération consiste à inscrire sur chaque objet un code qui sera sa « carte d'identité ». Grâce au marquage, on peut mélanger les objets sans crainte car on pourra plus tard les retrouver facilement et savoir d'où ils viennent.

Module n°3 : L'analyse et la restitution d'une histoire

Description : C'est sans doute la partie la plus intéressante du travail car c'est le moment où nos apprentis archéologues devront trouver la signification de toutes les informations qu'ils ont rassemblées au cours de la fouille. Pour cela, ils examinent les fiches d'enregistrement et essaient de trouver les relations qui existent entre les vestiges. Leur but est de reconstituer l'histoire du lieu en proposant le scénario le plus plausible par rapport à l'ensemble des informations qui ont été recueillies et analysées. A l'issue de cet atelier, les élèves réalisent une petite exposition. Ce travail d'exposition équivaut au niveau des enfants, au travail de réflexion et de publication, voire de muséologie dans le processus archéologique. Il permet aussi à la classe de communiquer auprès des autres classes, mais aussi des parents sur le travail réalisé.



MODULES PREHISTOIRE

Les intervenants en éducation au patrimoine :

- **Philippe de Carlos** : fondateur et directeur d'imp-Actes ; archéologue spécialisé en épigraphie maya ; ingénieur culturel ; directeur et formateur BAFD et BPJEPS ; fondateur et administrateur de l'association européenne de Mayaistes « Wayeb » ; médiateur du patrimoine ; médiateur en santé publique ; intervenant dans le cadre du Master 1 « Développement territorial » de l'Université de Cergy ; auteur du « Dico de l'archéologie », Ed. De La Martinière Jeunesse.
- **Laurence Dalmasso** : archéologue du bâti ; médiatrice du patrimoine ; guide conférencière.
- **Hélène Virenque** : égyptologue spécialisée en épigraphie ; médiatrice du patrimoine
- **Philippe Guillonnet** : archéologue spécialisé en préhistoire ; médiateur du patrimoine ; chargé de projets et d'animation au site mégalithique de St Just.

Module n°1 : Grand jeu du temps

Description : Apprendre, de façon ludique et active à se situer dans le temps et à situer la préhistoire. Comprendre un cadre chronologique : la préhistoire. Saisir la notion de durée. Les élèves sont capables de comprendre et de situer, sur la frise chronologique, les évènements significatifs (techniques, habitat, art, environnement, évolution) de la période étudiée. Comprendre la division de la période en plusieurs thèmes majeurs.

Module n°2 : La fabrication du feu



Description : Cet atelier permettra de découvrir comment l'homme à produit le feu de la préhistoire à nos jours. Fabrication de feu.

Module n°3 : La peinture préhistorique (art pariétal)



Description : Réalisation d'une peinture préhistorique en utilisant les matériaux et les techniques d'origine.

Module n°4 : La parure préhistorique



Description : Découvrir le monde de l'art préhistorique. Réalisation d'une parure en stéatite en utilisant les matériaux et les techniques d'origine.

Module n°5 : Le propulseur Paléolithique



Description : Réalisation et utilisation d'une arme de jet préhistorique.

Module n°6 : La taille du silex



Description : Découvrir les matériaux, les types d'outils, leur utilisation. Démonstration de taille.

Module n°7 : La maison Néolithique



Description : Découvrir l'habitat et le mode de vie lié à la sédentarisation. Construction d'une maquette en respectant les procédés utilisés sur les vraies maisons.

Module n°8 : La poterie Néolithique



Description : Réalisation d'une poterie préhistorique en utilisant les matériaux et les techniques d'origine. Ce que la poterie apprend aux archéologues.

Module n°9 : Le four Néolithique



Description : Les aspects techniques liés à la cuisson mais aussi à la construction d'un four en argile. Fabrication de fours pour la cuisson de poteries.

Module n°10 : Sorties-découverte



Description : En fonction du lieu du séjour, il est possible d'organiser des sorties-découverte sur des lieux patrimoniaux sous la forme de parcours-enquêtes spécialement conçus par nos soins. Propositions : *Grotte de font de Gaume, Grotte de Rouffignac, Grotte de Cougnac, Grotte de Pech-Merle, Sites mégalithique de Monteneuf, de Saint-Just et de Carnac...*

MODULES MOYEN-AGE

Les intervenants en éducation au patrimoine :

- **Philippe de Carlos** : archéologue spécialisé en épigraphie maya ; ingénieur culturel ; directeur et formateur BAFD et BPJEPS ; fondateur et administrateur de l'association européenne de Mayaistes « Wayeb » ; médiateur du patrimoine ; médiateur en santé publique ; intervenant dans le cadre du Master 1 « Développement territorial » de l'Université de Cergy ; auteur du « Dico de l'archéologie », Ed. De La Martinière Jeunesse.
- **Laurence Dalmasso** : archéologue du bâti ; médiatrice du patrimoine ; guide conférencière.
- **Nicolas Girault** : archéologue spécialisé sur la métallurgie médiévale ; médiateur du patrimoine.

Module n°1 : Grand jeu du temps

Description : Apprendre, de façon ludique et active à se situer dans le temps et à situer le Moyen-Age. Comprendre un cadre chronologique : le Moyen-Age. Saisir la notion de durée. Les élèves sont capables de comprendre et de situer, sur la frise chronologique, les dates et évènements significatifs de la période étudiée. Comprendre la division de la période en plusieurs thèmes majeurs.

Module n°2 : L'héraldique ou l'art du blason



Description : Réalisation d'un blason en respectant les règles et les codes médiévaux. Apprendre à décoder et à lire un blason. Comprendre le rôle social et politique du blason.

Module n°3 : Mesures et mesurer



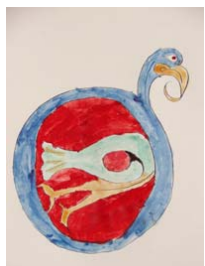
Description : Découverte du système de mesure du Moyen-Age et application expérimentale. Connaître les unités de mesures utilisées sur les chantiers. Utiliser un outil : la corde à 13 nœuds et la corde « étalon ». Construire au sol un plan architectural en utilisant les méthodes du Moyen-Age. Reconnaître les différents corps de métiers qui utilisaient la corde à 13 nœuds.

Module n°4 : La guerre au Moyen-Age



Description : les systèmes défensifs d'un château fort et les armes utilisées au cours du Moyen-Age. Connaître les différents systèmes de défenses au moyen-âge. Apprendre l'évolution des fortifications. Comprendre les causes qui entraînent l'évolution de la construction militaire. Découvrir le vocabulaire lié à la fortification.

Module n°5 : Calligraphie-enluminure



Description : Connaître l'art de l'enluminure. Découvertes des différents intervenants dans la réalisation d'un manuscrit : copiste, enlumineur, miniaturiste... Découverte des techniques de réalisation des couleurs : pigments, liants... Réalisation d'une lettre enluminée avec des pigments naturels.

Module n°6 : L'arc roman



Description : Construire un arc roman. Connaître les principes de l'architecture romane. Découvrir différents corps de métiers liés aux chantiers de construction. Comprendre l'importance de l'image sculptée médiévale. Techniques de construction, métiers, machines et outils utilisés au moyen-âge.

Module n°7 : Les sceaux



Description : historique, qui utilise le sceau et pourquoi, les différentes formes et matières, les techniques. Chaque élève réalisera une matrice puis son propre sceau dans la cire.

Module n°8 : La sculpture



Description : chaque élève réalisera sur un bloc de siporex un motif en méplat. Il pourra ainsi se confronter aux gestes du sculpteur.

Module n°9 : Sorties-découverte



Description : en fonction du lieu du séjour, il est possible d'organiser des sorties-découverte sur des lieux patrimoniaux sous la forme de parcours-enquêtes spécialement conçus par nos soins. Lieux possibles : *Guédelon, Castelnau, Beynac, Sarlat, Rocamadour, Fontevraud...*

MODULES RENAISSANCE

Les intervenants en éducation au patrimoine :

- **Gwenaél Bateau-Brezel** : guide conférencière nationale pour le Louvre et l'Opéra Garnier ; Ecole du Louvre spécialisée en archéologie égyptienne ; historienne médiéviste ; médiatrice du patrimoine.
- **Laurence Dalmasso** : archéologue du bâti ; médiatrice du patrimoine ; guide conférencière.

Module n°1 : Grand jeu du temps

Description : Apprendre, de façon ludique et active à se situer dans le temps et à saisir la notion de durée. Comprendre un cadre chronologique : la Renaissance. Les élèves sont capables de situer, sur la frise chronologique, les dates et événements significatifs de la période étudiée. Comprendre la division de la période en plusieurs thèmes majeurs.

Module n°2 : Léonard de Vinci et les machines



Description : Léonard de Vinci (1452-1519) est l'une des grandes figures de la Renaissance : « l'homme universel ». A la fois peintre, sculpteur, scientifique, inventeur il incarne le renouveau et la curiosité qui caractérise cette période.

Cet atelier sera l'occasion pour les jeunes de découvrir la vie de cet artiste à travers ses tableaux, ses études et ses inventions. Ils réaliseront l'ensemble du décor d'un mini-théâtre en utilisant des techniques mises au point par Léonard.

Module n°3 : Les découvreurs



Description : Aux XV^{ème} et XVI^{ème} siècles, les Européens, poussés par la curiosité scientifique, la volonté d'évangélisation, la recherche de richesse, s'engagent sur les voies maritimes. Mais les tensions politiques (prises de Constantinople par les turcs) obligent les navigateurs à trouver de nouvelles routes commerciales et à s'aventurer plus loin dans l'inconnu. C'est le début des grandes découvertes.



Grâce à un grand jeu de plateau, spécialement conçu à cet effet, les enfants découvriront, comme les grands explorateurs de la Renaissance, les différentes contrées découvertes à cette époque (Mexique, Pérou, Indes, Chine, Japon, etc.). Connaître les noms et trajets des plus grands navigateurs (Magellan, Cartier, Gama...). Voir ce qu'ils ont rapporté en Europe (matières, aliments, sciences).

Module n°4 : La cartographie



Description : L'évolution de la cartographie des grecs à nos jours en passant par la Renaissance. Les différentes représentations du monde selon les cultures. Les premières cartes « modernes ». Les enfants seront mis dans la peau d'explorateurs du XVI^e siècle en réalisant la carte d'un lieu.

Module n°5 : L'imprimerie



Description : Réalisation d'un document imprimé à l'aide de fonts. Découvrir les origines de l'imprimerie (en Chine). Comprendre les perfectionnements apportés par Gutenberg. Découvrir comment on crée une gravure (sur bois ou sur métal) pour illustrer un livre. Comprendre les apports de l'imprimerie : rapidité, diffusion large du savoir, des idées politiques ou religieuses...

Module n°6 : L'art de la fresque



Description : Les enfants réalisent une peinture murale collective : encadrement architectural en trompe-l'œil, bordures décoratives, trompe-l'œil (vue de ville en perspective à travers une fausse fenêtre). La peinture de la Renaissance change fondamentalement, tant dans le choix des thèmes que dans le choix des techniques. Les progrès scientifiques motivent ce changement en apportant une nouvelle manière de représenter l'espace : la perspective.

Module n°7 : Sorties-découverte

Description : en fonction du lieu du séjour, il est possible d'organiser des sorties-découverte sur des lieux patrimoniaux sous la forme de parcours-enquêtes spécialement conçus par nos soins.

MODULES « ECRITURES DU MONDE »

Les intervenants en éducation au patrimoine :

- **Philippe de Carlos** : archéologue spécialisé en épigraphie maya ; ingénieur culturel ; directeur et formateur BAFD et BPJEPS ; fondateur et administrateur de l'association européenne de Mayaistes « Wayeb » ; médiateur du patrimoine ; médiateur en santé publique ; intervenant dans le cadre du Master 1 « Développement territorial » de l'Université de Cergy ; auteur du « Dico de l'archéologie », Ed. De La Martinière Jeunesse.
- **Hélène Virenque** : égyptologue spécialisée en épigraphie ; médiatrice du patrimoine
- **Cécile Bernal** : égyptologue ; médiatrice du patrimoine

Thème 1 : « L'écriture Maya »

Syllabaire et logogrammes : 1 à 6

Module n°1 : Le syllabaire



Description : Se familiariser avec les glyphes et développer son sens de l'observation.

Module n°2 : Composer un mot-syllabe

Description : Combiner les éléments syllabiques pour constituer un mot.



Module n°3 : Composer un glyphe



Description : Composer un mot maya de glyphes et arranger ces glyphes dans un espace.

Module n°4 : Le cartouche maya

Description : Combiner les éléments syllabiques pour constituer un glyphe équilibré du point de vue de la forme.



Module n°5 : Ecrire son prénom



Description : Réinvestir l'ensemble des compétences développées dans les ateliers précédents pour écrire son prénom en maya à l'aide du syllabaire.

Module n°6 : Les logogrammes



Description : Réinvestir l'ensemble des compétences développées dans les ateliers précédents et apprendre à utiliser les logogrammes.

Déchiffrer un monument : 7 à 9

Module n°7 : Observer, classer, cataloguer



Description : observer les formes (signes, dessins). Les enfants comprennent que pour le moment on ne peut pas parler de mots ou de sons car nous ignorons ce que les glyphs signifient ; ils les nomment donc dessin, signes, formes... ; Comparer les formes : sur la base des ressemblances et des différences. Les enfants comprennent que ce sont les deux critères qui nous permettront de discriminer les formes ; Classer : on remarque que plusieurs formes sont identiques et constituent un groupe. On organise donc les formes dans des catégories. Les enfants réalisent que la compréhension d'une forme permettra par voie de conséquence la compréhension de toutes les autres formes similaires ; gain de temps.

Module n°8 : Ordonner et distinguer

Description : Ordonner les glyphs de façon linéaire pour constituer des phrases sur le modèle « français » et distinguer les différentes catégories de signes.

Module n°9 : Identifier, traduire, interpréter

Description : Identifier chaque signe à l'aide d'un catalogue ; rechercher les traductions en français puis en mayas ; Proposer, à l'aide des mots mayas et de leur traduction en français, des phrases cohérentes ; Proposer un sens en interprétant le monument.

Thème 2 : « L'écriture Egyptienne »

Module n°1 : Les phonogrammes



Description : Connaître, comprendre et utiliser les signes-sons.

« Tout-ankh-amon »

Module n°2 : Les déterminatifs



Description : Connaître, comprendre et utiliser les déterminatifs.

« ou + homme en train de manger » = verbe manger

Module n°3 : Le cartouche et les chiffres



Description : Combiner les différentes catégories de signes pour constituer un nom équilibré du point de vue de la forme. Ecrire son âge en chiffres égyptiens.



Module n°4 : Déciffrer une scène



Description : Dans l'Egypte ancienne, le texte et l'image sont en étroite relation ; comme il n'y a pas de ponctuation, l'image peut aider à mieux comprendre les mots du texte. C'est le principe de la bande dessinée ! Chaque enfant traduit les hiéroglyphes d'un monument égyptien du Louvre en égyptien puis en français. Module à coupler avec le module suivant.

Module n°5 : Décoder une image



Description : Grâce aux images des temples et des tombes conservés en Egypte, les égyptologues savent comment vivaient les anciens égyptiens. Il n'est donc pas forcément utile de savoir lire. Aidé néanmoins des acquisitions du module précédent, les enfants apprendront à décoder l'image et à la comprendre.

MODULES ENVIRONNEMENT

Les intervenants en éducation au patrimoine :

- **Philippe de Carlos** : archéologue spécialisé en épigraphie maya ; ingénieur culturel ; directeur et formateur BAFD et BPJEPS ; fondateur et administrateur de l'association européenne de Mayaistes « Wayeb » ; médiateur du patrimoine ; médiateur en santé publique ; intervenant dans le cadre du Master 1 « Développement territorial » de l'Université de Cergy ; auteur du « Dico de l'archéologie », Ed. De La Martinière Jeunesse.

- **Stefan Shankland** : artiste plasticien international ; professeur au London Institute, chef de projets alliant art et environnement.

Environnement et Citoyenneté : les déchets

La plage est un véritable espace de transition entre la mer et la terre. Parfois « mer », parfois « terre », elle recueille les débris rejetés par la mer et ceux déposés par les hommes. Grâce à ce thème transversal, les enfants vont pouvoir, à partir du milieu naturel concret qu'est le milieu marin, réaliser les activités suivantes :

Module n°1 : Collecte des déchets et analyse de la récolte.



Description : Collecte autour du lieu d'accueil de déchets « propres » qui auront été disséminés. Analyse des matériaux, leur durée de vie, leur quantité... quels étaient les produits d'origine ? Qu'est ce qu'un déchet ? Existe t-il des déchets naturels ?

Module n°2 : La pollution des déchets.



Description : Apprendre à différencier les déchets en utilisant une clé de détermination.

- Les différents types de pollution et les atteintes à l'environnement.
- La pollution : les effets sur les organismes vivants et les effets du point de vue esthétique, économique, etc.

Module n°3 : Le tri sélectif



Description :

- Réfléchir sur la question de la poubelle (de la poubelle de chambre en passant par celle de son immeuble). Nous utiliserons des fiches spécialement conçues pour travailler avec les élèves sur leurs représentations et générer des discussions-débats. Mais aussi utiliser des chiffres pour prendre conscience de la quantité des déchets produits quotidiennement (par exemple au cours de la classe environnement !).
- Reconnaître ce qui est récupérable et à quoi ça peut servir ; les matériaux biodégradables
- Classer des déchets en fonction d'un système de tri.
- Les élèves seront mis en situation puisqu'ils auront, par rapport à des déchets « propres » qui leurs seront fournis (mallette pédagogique imp-Actes), à classer des déchets, identifier les emballages. Mise en valeur des déchets de la plage dans des boites translucides (des poubelles artistiques), elles mêmes disposées sur des socles (supports).



Module n°4 : Vers une consommation durable

Existe-t-il des matériaux plus « écologiques », quels sont les modes de production de ces matériaux ?

Description :

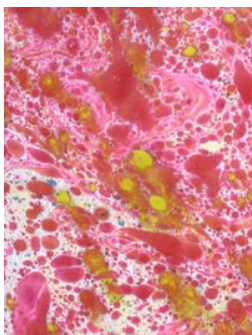
- Quand je vais faire mes courses (prendre conscience de l'impact social et environnemental de nos achats) : mise en situation avec des produits d'usage courant : choix du produit en fonction de la quantité et de la qualité (biodégradabilité) de l'emballage.
- Des gestes au quotidien pour améliorer l'environnement (se sentir concerné par le problème des déchets et prendre de nouvelles habitudes) : mise en place au cours de la classe environnement du tri sélectif ; élaboration d'une liste de gestes et d'actions à mettre en œuvre chez soi et à l'école au retour (cette liste pourrait faire l'objet d'une charte qui serait signée par les parents et l'école !).



Module n°5 : Art'Déchets

Description : La poubelle est révélatrice de l'articulation consommation / post-consommation dans notre société. Elle est un élément de transition souvent dévalorisé (pas esthétique, malodorante, etc.).

- Réalisation d'un carnet d'éco-citoyen en papier recyclé. Fabriquer du papier recyclé est déjà un geste d'éco-citoyen car il permet d'économiser le papier, l'eau et l'énergie et donc de moins détruire (sauvegarder els forêts) et polluer l'environnement. La technique du papier marbré servira de support à l'expression artistique des élèves. Les élèves pourront écrire dans le carnet les gestes utiles pour protéger au quotidien (chez soi et à l'école) leur environnement.



- Proposer un rapport sculptural à l'environnement par la création d'une exposition sur la base des travaux réalisés par l'artiste plasticien international (et membre de notre association) Stefan Shankland. Mise en valeur des déchets récoltés dans des boites translucides (des poubelles artistiques), elles mêmes disposées sur des socles (supports). Cette exposition pourra faire l'objet d'une présentation au sein de l'établissement scolaire ou du centre culturel de la mairie.

Module n°6 : Sorties-découverte

Description : En fonction du lieu du séjour, il est possible d'organiser des sorties-découverte sous la forme de parcours-enquêtes spécialement conçus par nos soins. Propositions : Visite d'une déchetterie : découvrir le principe d'apport volontaire des déchets ; Commune locale : quelle solution pour le ramassage des déchets ?

Modules d'éducation pour la santé

Il est possible de combiner plusieurs thèmes au sein d'un même projet, par exemple les thèmes « tabac », « alcool » et « drogues illicites » au sein d'un projet : « prévention des conduites addictives ». Il en va de même pour les thèmes « hygiène corporelle », « les enjeux du sommeil », « du bon usage du soleil », « le petit déjeuner », « les activités sportives », peuvent être regroupés au sein d'un projet global sur « l'hygiène de vie ».

Chaque module présenté peut être réalisé sur une durée d'une heure à deux heures.

Les intervenants en éducation pour la santé :

- **Rébecca Shankland** : psychologue, tabacologue, thérapeute psychocorporel - relaxologue, formatrice et chargée de prévention pour le Centre René Huguenin, La Ligue Contre le Cancer, l'Alliance Contre le Tabac en Ile-de-France, le projet « Prévaddict » du ministère de l'Education nationale et l'association imp-Actes.

Auteur de livres en éducation pour la santé aux Editions de La Martinière Jeunesse et pour le Mémento des Editions Weka pour l'Education nationale ainsi que les Cahiers de l'animation à destination des Centres de Loisirs.

Chef de projet santé pour la création et la réalisation d'outils pédagogiques : vidéos-débat, jeux de société, documents visuels (stickers ACTIF), etc.

- **Christine Chauveau de Vallat** : psychologue, tabacologue, thérapeute cognitivo-comportementale, formatrice et chargée de prévention pour le Centre René Huguenin, La Ligue Contre le Cancer, l'Alliance Contre le Tabac en Ile-de-France, le projet « Prévaddict » du ministère de l'Education nationale et l'association imp-Actes.

- **Maud Azogui** : psychologue, tabacologue, thérapeute systémique, chargée de prévention pour le Centre René Huguenin, La Ligue Contre le Cancer, l'Alliance Contre le Tabac en Ile-de-France, le projet « Prévaddict » du ministère de l'Education nationale et l'association imp-Actes.

- **Philippe de Carlos** : directeur dans le cadre de l'animation socioculturelle, chargé de prévention pour le Centre René Huguenin, La Ligue Contre le Cancer, l'Alliance Contre le Tabac en Ile-de-France et l'association imp-Actes, auteur de livres aux Editions de La Martinière Jeunesse et pour les Cahiers de l'animation des Editions Weka à destination des Centres de Loisirs.

PROJET 1 : « PREVENTION DES CONDUITES ADDICTIVES »

Tabac, alcool, cannabis, autres drogues illicites.

Ces modules répondent à la mise en place d'une prévention de l'usage des substances licites et illicites dans le cadre du plan gouvernemental de lutte contre le tabagisme, l'alcool et les drogues illicites 2004-2008. Les modules s'adaptent en fonction des âges : au primaire plus particulièrement le tabac et l'alcool, au collège l'ensemble des thématiques et au lycée il est intéressant d'intégrer des modules d'aide au sevrage tabagique.

Méthode : Les différents points sont abordés sous forme de débat avec les jeunes, utilisation de supports vidéos, de jeux de rôles et distribution de documentation au cours de la séance.

Thème 1 : « Tabac »

Module 1 : « Qu'est-ce que la dépendance ? »



Description : D'où vient la dépendance ?, les différentes formes de dépendance : physique, psychologique et comportementale, les effets à court terme et à long terme, le sevrage en fonction du type de dépendance et de substance.

Module 2 : « Connaissance du tabac »

Description : Historique, composition du tabac, les formes de consommation du tabac, pourquoi certains fument ?, les conséquences du tabagisme, le tabagisme passif, les lois et réglementations, tabac et femme enceinte, le sevrage tabagique.

Module 3 : « La manipulation des industries et l'influence du groupe »

Description : Analyse des techniques de manipulation des industries du tabac, influence des pairs à l'adolescence, comment refuser la première cigarette, l'effet de mode (passage de la cigarette au narguilé), cap sur les pays en voie de développement.

Module 4 : « Comment arrêter de fumer »

Description : Différentes méthodes de sevrage. Consultations personnalisées pour les adolescents souhaitant arrêter de fumer le tabac ou le cannabis.



Thème 2 : « Alcool »

Module 1 : « Qu'est-ce que la dépendance ? »

Description : D'où vient la dépendance ?, les différentes formes de dépendance : physique, psychologique et comportementale, les effets à court terme et à long terme, le sevrage en fonction du type de dépendance et de substance.



Module 2 : « Connaissance de l'alcool »

Description : Fabrication de l'alcool, place de l'alcool dans la société, les différents types de consommation, les risques liés à l'alcool, les conséquences physiques et psychologiques de l'alcool, la loi, alcool et femmes enceintes.

Thème 3 : « Cannabis »

Module 1 : « Qu'est-ce que la dépendance ? »

Description : D'où vient la dépendance ?, les différentes formes de dépendance : physique, psychologique et comportementale, les effets à court terme et à long terme, le sevrage en fonction du type de dépendance et de substance.

Module 2 : « Connaissance du cannabis »

Description : Historique, composition du cannabis, les principes actifs, les formes de consommation du cannabis, pourquoi fumer du cannabis ?, les risques et conséquences physiques et psychologiques, la loi, cannabis et troubles décrochage scolaire.

Module 3 : « Comment arrêter de fumer »

Description : Différentes méthodes de sevrage. Consultations personnalisées pour les adolescents souhaitant arrêter de fumer le tabac ou le cannabis.

Thème 4 : « Autres drogues illicites »

Module 1 : « Qu'est-ce que la dépendance ? »

Description : D'où vient la dépendance ?, les différentes formes de dépendance : physique, psychologique et comportementale, les effets à court terme et à long terme, le sevrage en fonction du type de dépendance et de substance.

Module 2 : « Les différents types de drogues »

Description : Historique, le débat drogues dures/drogues douces, catégories de substances et effets sur le cerveau (points communs et distinctions entre les drogues), les conséquences physiques, comment arrêter ?, où trouver de l'aide ?



PROJET 2 : « ALIMENTATION »

Ces modules répondent à la loi du 9 août 2004 relative à la politique de santé publique qui recommande aux établissements la mise en place d'un programme d'éducation à la santé avec notamment des interventions de prévention. L'accent doit être mis sur l'éducation à l'alimentation en raison du nombre croissant d'enfants atteints d'obésité en France.

Module n°1 : « Et toi, comment tu manges ? »

Description : Utilisation de la vidéo « Et toi, comment tu manges ? » spécialement conçue et réalisée avec une classe de 4^e dans le cadre d'une action d'éducation à l'alimentation qui s'est déroulée sur 4 mois. C'est une mise en scène du quotidien des jeunes au cours des différents moments de la journée où ils sont amenés à manger. La vidéo est divisée en 4 parties pour pouvoir discuter avec les jeunes entre chaque séquence. Les thèmes à aborder avec le groupe concernent :



- l'importance du petit déjeuner
- la collation du matin
- la comparaison entre la composition de différents repas (fast-food, self-service)
- le grignotage (conséquences sur l'obésité)
- les régimes
- les astuces qui poussent les enfants à acheter les produits (publicité, gadgets, ...)
- l'anorexie et la boulimie

Module n°2 : Rallye équilibre alimentaire

Description : décoder les étiquettes, énigmes, kim goût ou kim senteurs, mise en situation sur la conservation des aliments, sensibilisation aux additifs.

Module n°3 : Réaliser un menu équilibré



Description : Apprendre à créer des menus équilibrés à l'aide de fiches couleurs.

Module n°4 : Les 5 familles d'aliments

Description : Connaître les 6 familles d'éléments. Associer à chaque famille le nutriment qui le caractérise le plus. Apprendre à décroisonner aliments et nutriments : Comprendre que certains aliments apportent autant voire plus de nutriments que ceux dont c'est la caractéristique principale.



Module n°5 : Les saveurs



Description : Exemple de la découverte de différents pains : apprendre à être attentif aux sensations, enrichir le vocabulaire concernant les saveurs, expliquer ce qui différencie farine blanche et complète et faire goûter de nouveaux pains. Etre capable d'analyser et de décrire en dépassant le « j'aime, j'aime pas ».

Module n°6 : Le réfrigérateur

Description : Modifier ses comportements et ses représentations en apprenant à classer les aliments dans le frigo en fonction des températures.



PROJET 3 : « HYGIENE DE VIE »

Module 1 : « Hygiène corporelle, activités physiques, importance du sommeil et du bon usage du soleil »



Description : Pourquoi se laver ?, pourquoi se changer ?, les rythmes de la journée, les activités physiques, le fonctionnement du sommeil, comment bien se protéger su soleil ?

Module 2 : « Alimentation équilibrée »



Description : Les 4 repas de la journée, les méfaits du grignotage, plaisir et convivialité.

PROJET 4 : « GESTION DU STRESS ET DE L'ANXIETE »

Module 1 : « Connaissance du stress »

Description : Qu'est-ce que le stress ?, le bon stress/le mauvais stress, le trac, les déclencheurs du stress, les manifestations physiques et psychologiques, techniques de gestion du stress.

Module 2 : « Mise en pratique de techniques de gestion du stress »

Description : Proposition d'atelier pour apprendre à gérer le stress face aux examens : techniques de relaxation, améliorer la concentration et la mémorisation, mieux gérer ses émotions.

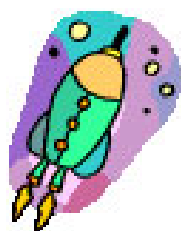
MODULES CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE

Module n°1 : Astronomie



Description : Le système solaire, le Soleil, la Terre, la Lune. Découverte de la voûte céleste à travers l'utilisation d'un planétarium. Nuit d'observation.

Module n°2 : Aéronautique (fusées à eau et micro-fusées)



Description : Construction de fusées à eau et de micro-fusées. Découvrir les principes permettant le vol à travers une approche expérimentale et une démarche scientifique.

Module n°3 : L'écriture Maya



Description : Déchiffrer l'écriture maya à l'aide d'une mallette de glyphes magnétiques. La méthode du déchiffrement permet d'aborder ce qu'est une méthode scientifique et de développer chez l'élève des compétences comme : poser des hypothèses, faire des déductions ou des inductions, observer, analyser, comparer, etc.). Observer, classer, cataloguer, ordonner, systématiser, identifier, traduire, comprendre, interpréter. Atelier interdisciplinaire mettant en œuvre le français, l'histoire, les arts plastiques, les mathématiques, etc.

Module n°4 : L'écriture Egyptienne



Description : Déchiffrer l'écriture égyptienne en apprenant à manipuler les phonogrammes, les déterminatifs, les cartouches et les nombres. Même démarche que pour l'écriture Maya.

Module n°5 : A la découverte des plantes



Description : La place des plantes dans l'évolution, mais aussi la biologie des plantes : germination, croissance, fonctionnement, ... et encore reconnaissance, classement des différents types de plantes.)

Module n°6 : La conquête de l'air



Description : Qu'est-ce que l'air ? Comment fait un avion pour voler ? Découverte, construction de maquettes et essai de différents objets volants : montgolfières, hélicoptères, planeurs, ...)

Module n°7 : Les mathématiques et les arts



Description : Découverte de principes mathématiques, et leur utilisation dans l'art (les fractales, les anamorphoses, les transformations...) étude de différents artistes et réalisation concrètes d'oeuvres.

Module n°8 : La chimie au quotidien



Description : Comment sont fabriqués les produits qui nous entourent ? Pouvons-nous en fabriquer nous-mêmes ? Pour découvrir les étonnantes propriétés de produits très communs, y compris des produits de la cuisine : les propriétés de l'oeuf, de la vinaigrette (De quel gaz sont faites les bulles des sodas ? Quels colorants sont utilisés dans les bonbons ?)

Module n°9 : Jule Verne et les sciences



Description : Entre expériences et lectures, pour découvrir l'oeuvre de l'écrivain, son côté visionnaire mais aussi ses erreurs... Il s'agit de s'appuyer sur l'oeuvre littéraire de Jules Verne pour découvrir des principes scientifiques simples.

Module n°10 : A la découverte des 5 sens



Description : Des expériences de physique pour mettre en évidence la biologie du corps humain : le son, les goûts, les couleurs...

Module n°11 : Secrets d'atelier



Description : Entrons dans l'atelier d'un artiste... comment fabrique-t-on le papier ? Les peintures ? Les pastels secs ? La pâte à modeler ?

NOS COORDONNEES

imp-Actes Ile de France

149, Av. du Maine 75014 Paris
Tél : 06 75 49 23 40
Mail : ile-de-france@imp-actes.fr

*Habilitée par le Rectorat de l'Académie de Paris
Agréée Jeunesse et Education Populaire*

imp-Actes Languedoc-Roussillon

31, rue René Fonck 66000 Perpignan
Tél : 04 68 55 11 47
Port: 06 12 15 68 37
Mail : languedoc-roussillon@imp-actes.fr

imp-Actes Picardie

1, Rue de la Porte Aiguillère 60300 Senlis
Tél : 03.44.72.61.42
Port : 06 75 49 23 40
Mail : picardie@imp-actes.fr

imp-Actes Rhône-Alpes

5, Chemin de Malanot 38700 Corenc
Tél : 04 38 02 06 43
Port : 06 80 57 87 33
Mail : rhone-alpes@imp-actes.fr