

Classes de depaysement

à la Ferme des Castors



BELGIQUE - BELGIË
P.P. - P.B.
Charleroi X
BC 1650
N°P207063



Edition spéciale
Périodique trimestriel
Bureau de dépôt :
Charleroi X
Tiré en 5 000 ex.

INFOR-CLUB
LES CASTORS

Éditeur responsable :
Achille Verschoren

Ferme des Castors
Rue du Faubourg, 16-18
B-6250 Aiseau (Hainaut - Belgique)

Tél: (0032)71/76.03.22 - 71/74.40.77

Fax: (0032)71/76.19.26

Compte bancaire :

068-0825540-97

E-mail : info@castor.be

[Http://www.castor.be](http://www.castor.be)



Monsieur le Directeur
Madame la Directrice,
Chers enseignants...



La Ferme des Castors, Nichée en pleine nature, bordée d'une petite rivière impétueuse " La Biesme ", voilà l'endroit idéal pour une journée voire un séjour de découverte avec votre classe.

La Ferme des Castors suggère, à elle seule, un choix d'activités ludiques et éducatives formidables, été comme hiver. L'occasion pour votre classe de sortir de son cadre habituel pour se retrouver dans un lieu propice à de nouveaux apprentissages ou à l'expérimentation.

BRANCHE NATURE ? La Ferme des Castors est le départ de tout un réseau de sentiers forestiers, c'est aussi une ferme éducative avec de nombreux petits pensionnaires (chevaux, chèvres, poules, oies, lapins...) qui ne demandent qu'à être apprivoisés.

BRANCHE SPORT ? Evadez-vous dans de longues randonnées à pied à cheval ou en vélo. Initiez-vous à l'escalade, pratiquez de l'équitation dans notre manège, ou profitez des nombreux terrains de sports (Basket-ball, Beach-volley, mini-foot). Offrez-vous des sensations avec des parcours commando.

BRANCHE LOISIRS ET TOURISME ? Profitez de notre plaine de jeux épatante, sans parler des mille et une possibilités de découverte de la région (musées, sites remarquables, édifices...).

BRANCHE OXYGENATION ? Version calme, fuyez la civilisation, le stress quotidien pour un site magnifique paisible et verdoyant. Prenez un bon bol d'air.

BRANCHE AMBIANCE & DEPAYSEMENT ? égayez votre excursion ou votre séjour au travers d'animations inédites ou d'événements sulfureux.

Côté hébergement : vous disposerez de petites chambrettes de 4 lits à 12 lits (capacité totale du centre : 80 lits).

Côté nourriture : nous vous donnons rendez-vous à notre restaurant où sont servis de sérieux repas costauds et aimés des enfants.

Achille Verschoren, Directeur



Comment parcourir notre petit fascicule ?

1^{RE} PARTIE : PRESENTATION DE NOS FICHES D'ACTIVITES : FICHES JAUNES

A côté du titre, vous trouverez les âges auxquels chaque activité est accessible



: accessible aux enfants de 2,5 ans à 4 ans



: accessible aux enfants de 5 à 8 ans



: accessible aux enfants de 9 à 12 ans

Les activités sont adaptées en fonction du niveau et de l'âge des enfants. Les activités seront exploitées différemment selon le nombre de périodes et/ou de journées qui y sont consacrées.

Pour Ecoles secondaires : plus de 13 ans : les fiches "Jeunes" & Pour Enseignement Spécial : brochures sur demande

2^E PARTIE : JOURNEE / DEMI-JOURNEE DE DEPAYSEMENT (ORGANISATION) : FICHES ROUGES

3^E PARTIE : SEJOUR / MINI-SEJOUR (ORGANISATION) : FICHES BLEUES

Pour vos séjours ou mini-séjours, nous vous suggérons quatre formules :

- Clef sur porte Programme et horaire préétablis avec 3 périodes d'activités par jour soit 4h30 / jour
- Full Options Programme et horaire préétablis avec 5 périodes d'activités par jour soit 7h00 / jour
- Formule Gîte Uniquement l'hébergement en pension complète
- A la Carte Formule personnalisée

4^E PARTIE : PRESENTATION DE NOS FICHES "DECOUVERTE" : FICHES VERTES

Fêtez, avec les Castors, les événements du calendrier : Halloween, contes de Noël, Carnaval, chasse à l'œuf (Pâques)...

Vous pouvez également réserver nos spectacles marionnettes.

5^E PARTIE : PRESENTATION DE NOS FICHES "EVENEMENT" : FICHES ROSES

6^E PARTIE : TARIF & BULLETIN D'INSCRIPTION : FICHES MAUVES

Encadrement

Selon votre formule, notre équipe d'animateurs expérimentés mettra à votre disposition et celle de votre classe, son savoir faire, son dynamisme, sa polyvalence et sa disponibilité pendant les animations. (les périodes de pause, de repas, de toilette, de coucher et les nuits seront encadrées par les enseignants)

Repas

Indiquez-nous si des mets particuliers sont à proscrire pour l'un ou l'autre de vos élèves (allergie, religion...). Si certains élèves devaient présenter des allergies alimentaires trop sévères, merci de prévoir leurs repas.

Comment préparer votre journée dépaysement ou votre séjour ?

1. choix de la formule : gîte, clef sur porte, full option, à la carte.
2. choix des animations : vous pouvez choisir, selon la formule choisie, de 0 à 5 activités par jour parmi notre éventail de fiches "ACTI" et "EXTRA". Vous indiquez sur votre bulletin de réservation le numéro et le nom de la ou des fiches choisies. Si vous voulez approfondir une animation en particulier indiquez combien de fois vous voulez la programmer. Pour une bonne organisation l'ordre des activités sera établi par nos animateurs.
3. pour un séjour ou un mini séjour vous pouvez également choisir un thème global (ex "vive la nature" ou "vive l'histoire", etc.) et notre équipe concoctera un super programme pour vous et vos élèves.

Une rencontre avec notre délégué(e).

N'hésitez pas à venir nous rencontrer sur place pour convenir au mieux de l'élaboration de votre programme, de la réservation des animations, et de la mise au point pratique de la journée de dépaysement ou du séjour (Choix de la formule). Vous en profiterez, également, pour visiter la Ferme des Castors, (locaux, ferme éducative, plaine de jeux, manège, rivière...)

Comment réserver votre journée dépaysement ou votre séjour ?

Les réservations se font soit sur place, soit par écrit (à l'aide du bulletin d'inscription) ou, encore, par fax : 071/76.19.26.

Les réservations sont prises en considération dès réception du bulletin d'inscription dûment complété et signé.

Une option de réservation peut être obtenue sur simple appel téléphonique : 071/76.03.22 - 74.40.77 - 74.04.75

Mode de paiement

1. Acompte : dès l'envoi du bulletin d'inscription, paiement de 50% du coût total de la journée de dépaysement ou du séjour.
2. Solde : à payer anticipativement.

Les paiements se font sur notre compte bancaire : 068-0825540-97

Désistement

Les réservations sont prises en considération dès réception du bulletin d'inscription dûment complété et signé. Votre inscription ne pourra faire l'objet d'annulation, même motivée, sans paiement de frais fixés à 30% du prix global. Si l'annulation survient endéans les quatre semaines qui précèdent la date de vos activités, les frais fixés sont portés à 50% du prix global.

Vive la Nature

Fermier 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-1

Se familiariser avec les animaux de la Ferme, le poulailler, les lapins, les poneys, les chevaux...

Ramasser les oeufs, lancer les graines, caresser les chèvres, donner des carottes aux chevaux.

Découvrir les bâtiments d'une ferme: le fenil, la grange, les écuries...

Un véritable retour à l'artisanat, à l'atmosphère campagnarde et villageoise. Acquérir toute une série de connaissances en contact direct avec les animaux de la Ferme... en les écoutant murmurer (hennir, meugler, braire, grogner, chanter...). Une magnifique expérience et une découverte inouïe. Apprendre les choses de la vie.

Prévoir des bottes et des vêtements pour l'extérieur...



Jardinier 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>> FICHE N°ACTI-2

Le jardin est bêché, ratissé et les mauvaises herbes sont enlevées. Maintenant le jardinier peut semer, arroser, planter des légumes, repiquer de la salade...

Un peu de soleil, un peu d'eau et voilà que les semences émergent du sol, que les légumes poussent. Que c'est agréable de marcher dans le jardin et de travailler avec les petites brouettes, les petits outils, l'arrosoir...

Le terreau est préparé il n'y a plus qu'à repoter les fleurs et exposer les jardinières sur les seuils des fenêtres de la Ferme. Chaque jour il faut entretenir les parterres, arroser et parfois mettre de l'engrais, en fin de journée il ne faut surtout pas oublier de ranger les outils : la houe, la binette, le plantoir, le sarcloir, le râteau, la brouette... que de découvertes. Préparer l'épouvantail, découvrir les histoire de nains de jardin, construire un jardin japonais.

Prévoir des bottes pour aller dans le jardin.

Explorateur (nature & forêt) 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

> FICHE N°ACTI-3

Partir dans les bois, à la recherche des empreintes du gibier, ramasser les feuilles de toutes les couleurs, s'initier à l'environnement, construire des nichoirs, des mangeoires, dessiner la nature créer des contes sur la forêt et chanter les quatre saisons.

Les élèves découvriront la nature par le jeu, un rallye nature les conduira d'un point d'eau à une clairière, d'une route campagnarde à un sentier forestier, d'un bosquet au champ et, si les pas ne sont pas trop lourds, ils pourront observer les animaux sauvages (lapins, lièvres...) et quelques insectes surprenants (araignées, libellules, papillons...). Toucher, observer, regarder, découvrir... c'est l'enchantement, l'émerveillement. Toute cette nature luxuriante, à la portée des petites mains avides de sensations. Un bon bol d'air pur, avec cette senteur particulière de sève et de résine. Prévoir des chaussures de marche ou des bottes et des vêtements sombres.





Aventurier

2.5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-4

Se camoufler, dessiner sur le visage les peintures de guerre et puis, franchir des obstacles, passer dans des pneus, ramper, se faufiler, traverser un petit ruisseau en équilibre sur un tronc, pont de singe, grimper dans les arbres... Nos aventuriers n'ont pas peur de la boue, ni de la pluie, d'ailleurs ils ne craignent rien. (basé sur le parcours Hébert, parcours Vita). Leur plaisir se trouve dans les bois où ils se confondent avec les feuilles et les arbres pour mieux approcher l'objectif. Les enfants développent l'agilité, la témérité, l'audace... mais également l'entraide, la camaraderie. Activités en pleine nature et en toute sécurité. Jeux dans les bois : prise du foulard, cache-cache, construction d'une cabane, self défense, stratégo géant... Attention ! prévoir des chaussures et des vêtements usagés et adaptés pour les jeux dans les bois, ainsi que des vêtements de rechange car en fin de journée les Aventuriers seront souillés.



Boulangier

2.5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

FICHE N°ACTI-5

Faire du pain, des galettes, des crêpes, des truffes, du tiramisu, des biscuits, de la crème, des gâteaux et tout déguster... (mmmmh que c'est bon!).
 Jouer avec les proportions de farine, mettre le sel, la levure, casser les œufs les battre en neige...
 Pétrir et rouler la pâte, mettre le tout au four... Des recettes amusantes, qui font appel à tous les sens, le toucher (pétrir), l'odorat (sentir) la vue (le plaisir des yeux gourmands), le goût (sucrer, manger, boire), l'ouïe (les crépitements de la poêle et du beurre qui fond)...
 Prévoir un tablier par enfant.



Classes de dépassement à la Ferme des Castors

Vive l'histoire

Dinosaure

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-6

Nous voilà plongés dans la vallée des dinosaures, dans l'ère secondaire, le Jurassique il y a plusieurs millions d'années. Chut plus de bruit, plus un geste le " T-Rex " Tyrannosaure (dent tranchante) nous épie, plus loin nous distinguons la silhouette d'un énorme Brontosauve, et devant lui un Tricératops (trois cornes) sorti des fougères géantes. Tandis qu'au dessus de nos tête tournoient des Ptéranodons (volant). L'odeur de soufre des volcans en éruption accable encore cette atmosphère lourde et électrique qui nous menace. Qui va manger l'autre ?... L'archéologue doit déterminer rapidement si c'est un herbivore, un carnivore... identifier ses empreintes. Magnifique possibilité de découvrir l'histoire extraordinaire de l'âge des reptiles géants : les dinosaures !



Cro-Magnon (préhistoire)

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>> FICHE N°ACTI-7



A la recherche de l'homme préhistorique et des fossiles. Mais comment vivaient nos aïeux ? Dans les grottes, dans un village lacustre, sur pilotis.... Armés d'une hache de pierre, partir à la chasse aux Mammouths (jeux). Et pour savourer la victoire chanter " L'homme de Cro-magnon " en battant des tamtams. Avec de la terre glaise, modeler différents ustensiles, fabriquer des outils et confectionner des bijoux. La guerre du feu : récolte de bois, faire des torchis. Au retour découvrir la peinture rupestre (peinture sur roche) avec les techniques d'antan. (visite d'une grotte possible - tarif spécial + transport à prévoir).

Pharaon

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-8

Plongés dans l'épopée pharaonique, avec les Pyramides, le Sphinx, l'Obélisque, les palais somptueux... la Princesse du Nil et le Prince d'Egypte règnent sur tout l'empire égyptien. Mais Horus, le Dieu Solaire, Osiris et Isis les attirent dans le désert... Le Pharaon part à leur recherche. Sur la piste de Ramsès II, de Toutankhamon et, du trésor des pyramides... Attention ! aux pièges du labyrinthe, aux momies. Il faut décrypter le papyrus qui contient des hiéroglyphes... Ce parchemin conduira-t-il les archéologues jusqu'au tombeau du pharaon ? Le sarcophage contient la momie du Pharaon Ramsès II, tout son or et toutes ses parures. Des voleurs voudraient s'en emparer. Vite il faut le cacher et l'enfuir dans le sable ou lui construire une nouvelle pyramide. Les Egyptiens vont tout faire pour préserver la Momie. En attendant, avec leurs costumes et leurs danses typiques, ils implorent les Dieux du Nil.





Gaulois

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-9

Retranchés dans le village gaulois, les guerriers, avec leur accoutrement et leur bouclier, affûtent leurs armes pour aller combattre avec Vercingétorix à Alésia, alors que les gauloises préparent le repas à l'ancienne sur un bon feu de bois, dans une marmite ou fabriquent des poteries, des parures.

Le rituel est à respecter, les dolmens (tables de pierre) et les menhirs (pierres longues) s'érigent comme des monuments funéraires tandis que les druides s'adonnent à des danses mystiques et à la préparation de potions magiques dans leur grand chaudron. Il faut partir à la chasse au sanglier, mais attention, peut-être allons-nous tomber sur une garnison romaine !



Chevalier

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>> FICHE N°ACTI-10

Vivre un véritable conte de fée, où le chevalier vole au secours de la princesse. Dans un esprit médiéval au cœur du château des légendes, érigé par les enfants, avec pont-levis et murailles. Affublé d'une armure, d'un heaume, d'une cape, et de bijoux (confectionnés par les enfants), il faut repousser les renégats, défendre le droit et la justice. Une véritable épopée plongée dans un folklore révolu rempli de légendes, où des joutes et des tournois (ludiques) départagent les seigneurs. L'avenir de nos contrées est dans les mains des Chevaliers et dans le cœur des princesses; gare aux brigands...

Extra-terrestre (le futur)

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>> FICHE N°ACTI-11

Regardez-les, ces Extraterrestres, avec leur combinaison multiforme et métallique, coiffés de heaumes bizarroïdes et futuristes avec des tentacules ou des antennes qui sortent de partout, tels des humanoïdes en état d'apesanteur avec leur musique électronique. A bord du vaisseau spatial, ou de leur soucoupe partons prospecter l'espace à la découverte des planètes. Il va falloir dessiner et construire une fusée avec des grandes caisses en carton ou du papier mâché... ensuite il faudra apprendre à la manoeuvrer en s'exerçant au pilotage ! Un œil sur le compte à rebours : Cinq, quatre, trois, deux, un... zéro ! Mise à feu des réacteurs ! Jeux d'adresse, slalomer dans le noir (Colin-maillard) entre les étoiles, d'une galaxie à une autre. Les extraterrestres traversent une nébuleuse, attention aux perturbations et aux météorites... Mais que vont-ils découvrir ? des martiens ? des androïdes ? Tiens, voilà un bonhomme tout vert avec une drôle de démarche. Y a pas de doute, nous sommes sur Mars ! Comment dialoguer avec lui ? il faut apprendre le langage interstellaire (Yodler). Pas question de parler d'O.V.N.I. ici, ils sont bien réels. Attention voyage interplanétaire assuré.



Classes de dépaysement à la Ferme des Castors

Vive le monde

Indien 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°ACTI-12

Le calumet de la paix est rangé, les tam-tams chantonnent des rythmes menaçants, les guerriers, en dansant autour du feu, crient et appellent les bisons dans la plaine, les squaws, sorties de leur tipis, encouragent les indiens... le jour du grand combat est arrivé, mais il faut construire le totem pour enchaîner les prisonniers, il faut retendre les arcs à flèches et aiguiser les Tomahawks, il faut se parer des plus belles plumes et des plus beaux tatouages pour devenir un valeureux Apache, Comanche ou Sioux. Attention ! j'aperçois de la fumée blanche, c'est le signal.



Cow-boy (Far-West) 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°ACTI-13



Pan ! Pan ! la diligence est attaquée, les bandits vont voler l'argent de la banque, il faut les rattraper et les mettre en prison. Les Cow-boys apprendront très vite le maniement du revolver (sans violence), et l'étoile du shérif fera de nos bambins de véritables héros. Le saloon débitera après les grands duels des boissons rafraîchissantes (non alcoolisées hihiiii), et plus tard, coiffés du chapeau de Cow-boy ils iront parcourir le Far-West, chasseront le bison.

Ninja (Samourai) 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°ACTI-14

Les Ninjas ont leur fiereté fringués comme de vrais guerriers japonais avec le kimono, le katana, le turban dans les cheveux, la ceinture... et les voilà sur les tatamis en pleine initiation au combat (sans violence et dans la bonne humeur). Quand les katas sont terminés, un bon bol de riz et un peu de saké (sans alcool) viendront les assouvir. Mais, il faut manger avec des baguettes aïe, aïe, aïe (ce sera sûrement plus facile avec les doigts). Les Geishas, quant à elles, dansent et servent le thé au Palais Impérial.





Pirate

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-15

Derrière la bannière noire des pirates, les moussaillons vont partir à bord de leur vaisseau corsaire vers des îles perdues à la recherche de trésors secrets enfouis dans les grottes ou dans le sable chaud de la plage. La chasse au trésor est lancée, comment déchiffrer la carte pour découvrir la cachette et comment déjouer tous les pièges ?

Les Flibustiers sont prêts ? larguez les amarres, nous partons à la conquête des Caraïbes. Si nous croisons d'autres navires, ce sera : " A l'abordage ! " .

Devenir un vrai corsaire, pirate, ou boucanier... Construire son propre navire : avec son gaillard d'avant, sa figure de proue, ses voiles, ses canons... préparer les armes du pirate : Sabre d'abordage, créer sa propre bannière, son costume, apprendre les nœuds marins. Partir à la chasse au trésor, mettre le butin dans le coffre du mort et le cacher dans le repaire de pirates (Saint-Malo).

Attention au scorbut ! Et gaffe aux supplices, car être jeté par-dessus bord et être dévoré par les requins... quelle fin tragique!



Safari

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-16

Les anciennes colonies offrent des paysages inattendus, de vastes forêts sillonnées par des fleuves à traverser sur des ponts de singe qui dandinent dès qu'on y met les pieds ! (parcours safari). La nature est sauvage et regorge d'animaux prédateurs et charognards.... Qu'il faudra, peut-être, capturer.

J'entends le rugissement d'un tigre, le barrissement d'un éléphant, le rire d'une hyène, je vois des zèbres fuir au grand galop... Plus loin, des insectes tentent de nous piquer, mais le plus effrayant c'est encore les serpents gluants et la mâchoire des crocodiles....



J'entends un hurlement on dirait une famille de gorilles, ou alors, c'est peut-être Tarzan qui rend visite aux tribus autochtones. Avec les indigènes, nous allons danser au son des tamtams (percussions), en faisant cogner les lances contre les boucliers comme les Zoulous pour implorer la pluie et la fertilité. Pour nous reposer, nous apprendrons l'art africain en construisant des têtes et des statuettes.

Viking

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-17

Venus des pays scandinaves (Danemark, Norvège, Suède), du grand froid, à bord de leurs drakkars, (long bateau de bois aux grandes voiles carrées, à la proue sculptée d'une tête de dragon, et aux bordés chargés de boucliers) les Vikings dirigés par leur grand chef Harald Hardrada " L'impitoyable " envahissent les villages. J'entends la corne de brume, qui annonce l'attaque.

Odin depuis son Valhöll ou Valhalla (le royaume des Dieux), avec son fils aîné, surveille les envahisseurs. Construire des épées (combats d'épée), des drakkars, des casques et des cornes, des boucliers.



Vive la création

Artisan 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-18

Apprendre les différentes techniques manuelles, pâte " Fimo " pâte à sel, pâte " Darwi ", construire des bijoux aux multiples couleurs, faire des pin's; couler des bougies, faire des santons en plâtre, Créer des ustensiles avec de la Terre glaise, construire des mobiles à suspendre, pyrogravure, gravure sur verre... Dessiner, découper, assembler, coller, agraffer, colorier... seul ou en groupe sur des grandes affiches, des grands panneaux. Méthode idéale pour acquérir de la dextérité, tout en développant l'esprit créatif. L'enfant s'exprime au moyen des outils et matériaux qui lui sont confiés.

Au terme des animations, les enfants reprennent leur travail pour les offrir à la maison ou pour les exposer à l'école. Vous pouvez nous signaler la ou les technique(s) que vous souhaiteriez aborder avec les Castors (sous réserve de l'âge des enfants).



Peinture 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>> FICHE N°ACTI-19

Peindre sur affiches, avec les doigts, les mains, aux pinceaux, pochoirs, peintures à l'eau, fusains, gouaches, aquarelles, crayons pastels, craies grasses... L'art dans toute sa splendeur.

Un véritable moyen de créer, de s'exprimer, sans limite, et de faire place à toute l'imagination.

A l'issue des activités, les élèves retournent avec leurs créations pour faire, éventuellement, une exposition à l'école pour les parents et/ou les élèves des autres classes.

Prévoir un tablier.

Bricoleur 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-20

Scier, découper, clouer, assembler, peindre, garnir... avec des petits outils appropriés. Ouille ouille ouille!!! attention aux doigts (outils factices pour les tout-petits). Comme Bob le Bricoleur assemblage de cubes, pour ériger des petites constructions. Apprentissage des techniques manuelles; (dextérité, manipulation).

Les élèves utilisent, pour entreprendre les activités, une petite boîte à outils équipée d'un marteau, d'une scie, d'une tenaille, d'un tournevis, d'un mètre...

A l'issue de l'activité, les enfants retournent avec leur fabrication pour organiser, éventuellement, une petite exposition à l'école, à l'attention des parents. Prévoir un tablier par enfant.





Cuisinier

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-21

La marmite est sur le feu, l'eau fait des bulles, les pâtes n'attendent plus qu'à se marier, une fois cuites, avec la sauce tomate, les épices, le fromage. Hummm que c'est bon !

A vos fourneaux ! les casseroles, les plats et les couverts vont faire un tintamarre pour créer des mets succulents. Un peu de sel, un peu de poivre, mais attention aux proportions. Comment mélanger des courgettes, du hachis, de la sauce tomate, du fromage râpé ? Comment suivre la recette ?

Les pommes de terre sont découpées en frites et cuites à la Belge et elles sont accompagnées de sauce cocktail faite maison. Les Cuisiniers vont encore nous préparer une salade paysanne où tous les légumes seront arrosés par une vinaigrette à vous fendre le palais. Les papilles gustatives seront mises à l'épreuve Mais le plus dur ce sera peut-être de goûter ! Y a-t-il des volontaires ?

Découverte des aliments, de leur saveur, de leur couleur, de leur forme, de leur nom. Les maraîchers attendent dans leurs échoppes la visite des cuisiniers.

Prévoir un tablier par enfant.



Reporter (audiovisuel)

5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-22



La caméra est chargée, la K7 vidéo (numérique) est rembobinée, le scénario est connu, l'éclairage est mis au point.

" Clap " on tourne ! les petits reporters partent à la recherche de moments insolites, ou peut-être vont-ils les créer : " Caméra cachée ".

Une bonne partie de plaisir en perspective tout en manipulant la caméra (l'image et le son), gageons que le reportage sera hilarant.

Mais au fait, comment ça marche une caméra ? C'est quoi un Zoom, et pourquoi tous ces boutons ? Il faut tout régler.



Classes de dépassement à la Ferme des Castors

Vive l'expression

Marionnettes

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°ACTI-23

Moi, je construis des marionnettes avec de la ficelle et du papier... Bonjour Pinocchio, Tchatchès!
Construire des tas de marionnettes de différents types (tissus, bois, papier mâché, papier crépon, chaussette...).

Les peindre, les habiller, leur donner vie, la parole, les articuler... et quand les élèves se retrouvent derrière le " castelet " pour faire le guignol et amuser les copains et les copines.

Donner à ces créatures de rêve une forme vivante que les enfants aiment découvrir.



Grimage, maquillage & déguisement

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°ACTI-24



Et si on faisait la fête! Se déguiser, se transformer en personnage historique ou contemporain, en vedette de la Télé, en monstre, en fantôme, en princesse, en animal... mettre des masques, des vieux vêtements, souvent trop grands et des vieilles chaussures aux pointures démesurées.

Faire des claquettes, se produire en spectacle... Bonjour Monsieur, bonjour madame...

Tout ça dans une ambiance de fête, de cotillons et de confettis.

Musique & percussion

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

» FICHE N°ACTI-25

Construire des instruments, frapper sur des tonneaux, faire des bruitages, du tam-tam, parcourir le chansonnier... Découvrir la musique et le rythme tout en s'amusant.

Un coffre rempli d'instruments de musique, originaires de pays différents, est mis à la disposition de la classe. Et d'un tintamarre, de la cacophonie, arriver à synchroniser le groupe pour le plaisir des oreilles. L'élève apprend à s'extérioriser par des cris, par des mouvements du corps, tout en jouant d'un instrument.

Le but recherché n'est pas d'organiser un orchestre symphonique, ni d'apprendre les notes, mais d'apprendre aux enfants à s'écouter, à écouter les autres, à respecter un tempo et, plus encore, laisser place à l'expression, au mouvement.





Théâtre

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°ACTI-26

Jeux de rôle, scènettes, sketches, mimes, clowns, grimaces, farces et attrapes, Commedia Dell' Arte...

Faire des décors, les peindre, se déguiser, se maquiller...

Bref! dans une ambiance théâtrale, découvrir le métier d'artiste. Approche de différentes techniques du monde du spectacle devant les lumières, les spots et avec un fond musical.

L'élève en profite pour mettre tout son talent (expression verbale, non-verbale) en évidence. Les plus timides sont projetés à l'avant de la scène, tandis que les plus exubérants font la joie des spectateurs.

Véritable laboratoire où la personnalité de chaque élève apparaît spontanément.



Clown

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°ACTI-27



Un moment à la découverte d'un personnage tellement surprenant, " Le Clown ".

Se déguiser, se grimer, jouer avec le maquillage, mettre des masques, un nez rouge, faire rire les copains et les copines, apprendre des gestes amusants et rigolos, inventer des sketches, des petites histoires drôles.

Lancer des cotillons et des confettis.

Expression corporelle, la claque, la chute, la tarte à la crème, le clown arrosé...

Préparer un petit spectacle, tout ça dans la bonne humeur. En piste les clowns!

Informatique

5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°EXTRA-1

Découvrir l'ordinateur, pas à pas, tout en s'amusant. En effet, les jeux informatiques (éducatifs et didactiques), permettent d'aborder plus facilement l'utilisation d'un P.C.

Découverte et initiation de : Windows, Publisher (Mise en page, affiches, carte anniversaire) et bien d'autres programmes. Surfer ou chater sur le Web (Internet) une aventure qui projettera chaque Castor dans le monde entier !



Vive l'audace

Pilote 2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°EXTRA-2

Quoi de plus gai que de conduire un tracteur, un vélo, une auto, un camion..., même si c'est à pédales. Mais attention ! l'agent de police est là pour faire la circulation, alors gare aux chauffards. Apprendre les rudiments du code de la route en construisant des panneaux de signalisation, en créant des carrefours à traverser, des obstacles à contourner... que c'est agréable de regarder les feux clignoter et passer du vert à l'orange et puis au rouge. Mais où se trouvent les freins ? En cas d'accident, pas de problème " Pim-pon Pim-pon " l'ambulance viendra soigner les blessés pour mieux repartir sur un circuit différent.



Vélo 5-8 ANS 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°EXTRA-3



Tout commence par un petit circuit d'adresse de conduite, slalomer autour des cônes, freiner devant un obstacle, rouler à la file indienne, initiation au code de la route (panneaux de circulation), et puis il y a le test de conduite...
 Devenir un vrai randonneur, apprendre à lire une carte (road book) à relever un itinéraire.
 Découvrir, par les petites routes hors des grandes circulations, les petits villages de la région.
 Comprendre le mécanisme du vélo pour son entretien, son réglage, réparer un pneu crevé...
 Condition particulière : savoir faire du vélo pour les randonnées, vélo adapté pour les plus petits.

Karting 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°EXTRA-4

Qui ne rêve pas de Schumacher, de Montoya, Raikkonen...
 Et si on jouait au grand prix! Au grand prix de Formule 1, sans danger, à bord d'un Kart à moteur. (50 cm³)
 Initiation au pilotage, au code de la route sur le circuit spécialement aménagé à la Ferme des Castors. Un peu de mécanique pour bien comprendre le fonctionnement des moteurs (cylindre, culasse, bougie, essence, carburateur...). Entre la conduite et le circuit, des animations diversifiées sportives ou culturelles de quoi se dérisper.





Quad 9-12 ANS

Quad, le tout terrain qui donne des sensations exceptionnelles. Tu n'as pas peur de la boue, des éclaboussures, tu as envie de slalomer entre les cônes et les pneus. Prends place sur un quad pour découvrir le sport moteur tout terrain, par tous les temps, sur herbe, dans la gadoue (sur le terrain de la Ferme des Castors). Apprendre à manœuvrer et à contourner des dizaines d'obstacles en toute sécurité (test d'adresse).

Prévoir de vieux vêtements et des vêtements de rechange.

>>>>>>>>> FICHE N°EXTRA-5



Roller 9-12 ANS



>>>>>>>>> FICHE N°EXTRA-6

Les cheveux au vent... que c'est agréable de s'élan-
cer sur les pentes de Roller In Line. Tout d'abord,
s'assurer de son équilibre, et puis, petit à petit,
prendre de la vitesse et commencer à faire des
pirouettes tout en s'envolant toujours plus haut.
Marche avant, marche arrière tout en contournant
les différents obstacles pour acquérir une bonne
adresse et une meilleure maîtrise.

Si tu disposes de Rollers, de protections, de gants et
d'un casque, emporte tout ton matériel (sinon, les
Castors te prêteront ce qu'il faut).



Classes de dépassement à la Ferme des Castors

Vive l'évasion

Kayak 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°EXTRA-7

Initiation au kayak en étang.
Ramer, pagayer au fil de l'eau et attention aux obstacles...
Construire un radeau avec des planches, des bidons, des vieilles chambres à air.
Une véritable expédition amusante. Pour aller dans l'eau : prévoir des sandalettes, maillot de bain, essuies, et des vêtements tels que : K.w., short, T-shirt...



Pêche 9-12 ANS

»»»»»»»» FICHE N°EXTRA-8



Apprendre à pêcher la truite au bord d'un étang et découvrir les techniques du vrai professionnel (moulinet, cuillère, dégorgeoir, hameçon, asticots, mouche, flotteur, ligne, bas de ligne...)
Bien entendu, les élèves pourront emporter les prises chez eux, pour faire, pourquoi pas, un bon squelette avec leurs parents.
La canne à pêche est prêtée par les Castors.

Escalade 9-12 ANS

»» FICHE N°EXTRA-9

En toute sécurité, découvrir ce sport d'audace et de connaissance de soi, apprendre à contrôler ses gestes, ses mouvements dans l'effort...
Partager ses émotions avec ses amis et amies.
Initiation sur les parois artificielles (murs d'escalade de la Ferme des Castors) et, sous réserve du nombre de périodes choisies et du transport, activités sur rochers naturels, en pleine nature.
Avec les mousquetons, les pitons, les cordes et cordelettes... vivre enfin des sensations fortes.
Un véritable sport de solidarité.





Cross d'orientation

5-8 ANS 9-12 ANS

>>> FICHE N°EXTRA-10

Une bonne manière de découvrir le village en se promenant à la recherche des postes minutieusement cachés au coin d'un sentier, près d'une chapelle, collés à un pylône... Une véritable chasse au trésor. Se débrouiller avec une carte IGN (1/10.000ème) facile à comprendre et à manier. Initiation adaptée à l'âge des élèves. A leur arrivée, les enfants reçoivent les explications relatives à la lecture de carte. Dès l'acquisition des premiers principes, départ pour un cross en étoile. Le Parcours peut être, également assorti, d'un questionnaire amusant sur le village: comment se nomment le curé, le bourgmestre? compter les marches de l'église, trouver madame Collignon, ramener une pomme de terre, un objet insolite... Prévoir des souliers de marche et des vêtements en fonction du climat.



Manège

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>> FICHE N°EXTRA-11

Découvrir le Manège des Castors. Devenir un palefrenier et faire connaissance avec les chevaux : nettoyer les box, retirer le fumier et descendre la paille du fenil pour le repailler, nettoyer la dalle, (utilisation de quelques outils : fourche, brouette, pelle, etc...). Aller au silo chercher le picotin et nourrir les chevaux. Sortir le cheval de son box en le maintenant par le licol et la longe et déjà être en communication avec lui. Avant de devenir un cavalier, il faut préparer sa monture : le brosser, curer les pieds... (découverte des ustensiles : brosse, le peigne, le cure pied...). Maintenant le cheval est beau, il faut aller à la sellerie pour prendre la couverture, la selle, puis, le brider, le sangler, ajuster les étriers... enfin mettre la bombe et le monter pour un petit tour dans le paddock. Si l'équilibre est bien maîtrisé, changer l'allure en passant du pas au trot et... au galop ! L'élève apprend, par les soins, les tout premiers contacts avec les chevaux, la meilleure façon de les apprivoiser avant de les monter. Un peu de théorie, appelons les objets de la sellerie ainsi que les parties anatomiques du cheval (hippologie) par leur propre nom ! Prévoir des bottes et des pantalons. Les bombes sont prêtées par les Castors.



Attelage

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>> FICHE N°EXTRA-12

Tout commence par la présentation du manège, des chevaux, des poneys, du paddock, de la sellerie, du fenil... par l'entretien des box, le pansage des chevaux (selon l'âge des élèves). Et puis il faut sortir la voiture, l'atteler, placer le cheval, mettre les harnais, le timon... Une fois toutes ces opérations terminées, c'est le moment de prendre place et... " hue " ! le cheval nous tire pour nous mener à travers le village. Une bonne occasion de découvrir le paysage, calmement, au pas, avec un cheval de trait. L'attelage, c'est aussi faire du cheval.



Classes de dépaysement à la Ferme des Castors

Vive le fantastique



Magicien

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-28

Abracadabra... Se déguiser, se maquiller, se transformer... jouer des tours comme un magicien. Apprendre des formules magiques, faire des manipulations de cartes, sortir un lapin du chapeau. Rien dans les mains, rien dans les manches, rien dans les poches et hop ! faire apparaître et disparaître les objets... épater les copains ! Bref ! devenir un véritable " Merlin l'Enchanteur " par le jeu, l'expression corporelle et la créativité.



Sorcier

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-29



Se déguiser en sorcier ou en sorcière, en démon en diable ou en fantôme... et faire la ronde autour des bougies. Pousser des hurlements, et des rires sataniques... Apprendre à faire de la soupe avec de la bave de crapaud, assaisonnée de perlimpinpin et bouillie dans un chaudron. Préparer des potions magiques, " ensorceler " son voisin, jeter des sorts. Créer des costumes, inventer des recettes, fabriquer des gris-gris, construire sa propre baguette magique, enfourcher son balai, traquer les chats noirs... Créer des décors sombres parsemés de bougies qui scintillent et qui décrivent des ombres en mouvement. Visitez la crypte et faire parler les squelettes. Entonner le refrain du diable avec les araignées, les corbeaux, les crapauds et les chauves-souris... Apprendre à apprivoiser le noir, tout en s'amusant, et au bout du compte, ne plus craindre les sorcières, ni les fantômes, ni les démons.

Frodon

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°ACTI-30

Tu entres dans un monde imaginaire, un monde où, pour l'occasion, l'on ne fait plus la différence entre rêve et réalité ! Comme les " Hobbits " tu parles un dialecte particulier : le Westron. Tu entres dans la forêt des " Ents " pour jouer avec les esprits des bois, les gardiens des arbres. Salue les " Elfes " personnages immortels ne vieillissant pas physiquement. Mais attentions aux " Orcs " guerriers féroces qui ont une apparence hideuse dont la seule joie est le malheur des autres. Cache-toi chaque fois que tu rencontres les " Nazguls " chevaliers terrifiants qui portent de grandes capes noires et voyagent à cheval. Ils étaient autrefois des rois et des sorciers jusqu'à ce qu'ils soient damnés et condamnés à servir Sauron. Es-tu prêt à les combattre ? Viens rencontrer tous ces êtres de légende et construire avec eux, un plaisir et une joie sans fin ! Traversée du fantastique et de l'imaginaire tout en apprivoisant ses craintes, ses peurs !



Passé-partout



Plaine de jeux

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

>>>>>>>>> FICHE N°PLJ-1

Un moment de détente avec votre classe dans une zone verdoyante, propice aux jeux, aux sports, aux randonnées. La Ferme des Castors est équipée d'une plaine de jeux amusante et sécurisante (toboggans, balançoires, bascules, carrousel, cage à poules, bac à sable et vaste étendue de pique-nique).

Si vous le souhaitez, vous pourrez organiser votre barbecue au bord de la rivière tout en écoutant la nature chanter. Les animaux de la ferme apprécieront votre petit passage car ils sont heureux lorsque les enfants leur rendent visite.

Si vous emportez votre pique-nique, un local vous accueillera pendant votre repas et si le temps fait des caprices, vous trouverez dans notre salle de sports de quoi agrémenter les moments de pluie et de grésil. La Ferme des Castors tient, également, à votre disposition des itinéraires de balade dans les bois.

La surveillance et l'encadrement seront assurés par les enseignants.



Eveil et psychomotricité

2,5-4 ANS

> FICHE N°EPV-1



Activités d'Expression et de Créativité : des lieux d'éveil, de découverte du plaisir, d'expression de communication avec les autres.

Les activités privilégieront le travail de groupe et la création collective, tout en ne négligeant pas la création individuelle.

La psychomotricité permettra aux enfants d'approprier l'espace, son environnement (en avant, en arrière, la gauche, la droite, latéralisation...), son propre corps à l'aide d'exercices physiques adéquats (cerceaux, ballons, équilibre, parcours de psychomotricité...)

Animation & jeux sportifs

5-8 ANS 9-12 ANS

>>> FICHE N°EPV-2

Jouer, gambader, chanter, danser... dans le vaste domaine de la Ferme des Castors. Découverte de différentes disciplines sportives par le jeu (Mini-Foot, Basket-Ball, Volley-Ball, Beach-Volley, pétanque, arts martiaux, randonnée...).

Un patchwork d'activités et de jeux très amusants réunis dans un même thème. tout découvrir dans une ambiance comme les Castors savent la créer.

Prévoir un équipement de sport (Baskets, T-Shirt, Short, Training,)



Journée - 1/2 journée



Comment organiser votre journée de dépaysement à la Ferme des Castors ?

1) CHOISISSEZ VOTRE HORAIRE

HORAIRE		
Demi-Journée = 1 à 2 périodes		Journée complète = 1 à 3 périodes
dès votre arrivée à partir : de 09h00 à 12h30 (environ)	dès votre arrivée à partir : de 13h30 à 15h20 (environ)	dès votre arrivée à partir : de 09h00 à 15h20 (environ)

2) CHOISISSEZ VOTRE FORMULE D'ACTIVITE

Vous avez découvert nos " fiches d'activités ". Choisissez parmi ces propositions, celle(s) qui vous conviendra(dront) le mieux pour vous et pour votre classe. Selon que vous ayez opté pour une demi-journée ou pour une journée complète vous disposez respectivement de 1 à 2 ou de 1 à 3 période(s) d'activités. Soit vous choisissez pour les différentes périodes la même fiche, soit vous choisissez une fiche différente pour chacune des périodes.

N.B. pour le rythme et la cadence de la demi-journée ou de la journée complète et pour profiter au maximum des possibilités de la Ferme des Castors, nous vous conseillons de choisir plusieurs fiches d'activités.

3) CHOISISSEZ VOTRE MODE DE REPAS:

Soit vous emportez votre pique-nique, soit vous prenez le repas de midi avec nous (voir tarif)

Si vous optez pour un repas gourmand à la Ferme des Castors, notre chef vous proposera un plat chaud consistant et aimé des enfants.

EXEMPLE DE MENU		
Boulettes sauce tomates frites	Saucisse, compote, pommes de terre	Hamburger oignons frites
Desserts : 1 friandise	Desserts : 1 fruit	Desserts : 1 glace
Boisson : Eau & grenadine à volonté		

A 10h30 : Si vous souhaitez prendre une collation (1 jus, 1 gaufre ou 1 galette) c'est possible sur réservation.

Organisation type d'une demi-journée ou d'une journée complète

HORAIRE	ACTIVITES	REMARQUES
Dès votre arrivée (à partir de 09h00)	Accueil des enfants et quelques consignes de sécurité	les enfants sont accueillis dans un local où ils peuvent, éventuellement, laisser leurs effets personnels.
09h00 à 10h30 (*)	Période n°1(*) Encadré par les animateurs Castors	Activités selon votre choix de fiche
10h30 à 11h00	Pause + Rafrâichissements (Collation sur demande)	Eau & grenadine
11h00 à 12h30 (*)	Période n°2(*) Encadré par les animateurs Castors	Suite des Activités et/ou nouvelle fiche
12h30	Fin des activités pour 1/2 journée / matinée	
12h30 à 13h30	Dîner complet ou pique-nique + plaine de jeux (gratuite)	Repas dans le réfectoire ou en plein air. La surveillance et l'encadrement seront assurés par les enseignants.
13h30 à 15h00	Période n°3(*) Encadré par les animateurs Castors	Suite des Activités de la matinée et/ou nouvelle fiche
15h00 à 15h20	Rassemblement & départ	

(*) Remarque : le timing des deux périodes de la matinée sera réparti en fonction de votre heure effective d'arrivée, voire ramené à une seule période d'activité.

Attention ! pour la fiche " PLJ " aucun encadrement par les animateurs Castors n'est prévu.

Pour les repas : 1 accompagnant gratuit par tranche de dix enfants présents en " 2,5 => 4 ans "

1 accompagnant gratuit par tranche de 15 enfants présents en " 5-8 ans et 9-12 ans".

Séjour - Mini-séjour



Quatre Formules

Selon la formule choisie, référez-vous à l'horaire type d'une journée d'hébergement et au tarif propre à chaque formule.

1) CLEF SUR PORTE - PRIX DEFINI ET HORAIRE ETABLI

"Clef sur porte", cette formule comprend l'encadrement par les animateurs Castors de 3 périodes d'activités par jour. Pour établir votre programme "Clef sur porte", vous pouvez choisir jusqu'à 3 activités différentes par journée (pour les périodes n°1, 2 & 3) dans l'éventail des "Fiches d'animations" repris dans ce fascicule.

Remarque : Si vous optez pour plus d'1 période d'activités extraordinaires par jour "Fiches d'animations (EXTRA)" tenir compte du tarif spécifique.

Vous pouvez également choisir un thème global (ex. Vive la Nature) et notre équipe concoctera un Super Programme pour vous et vos élèves.

Si vous le souhaitez, nous pouvons vous conseiller dans le choix judicieux de ces activités et de leur répartition tout au long de votre séjour.

N.B. en dehors des 3 périodes d'activités, les enseignants prennent en charge les élèves.

2) FULL OPTIONS - PRIX DEFINI ET HORAIRE ETABLI

Vous souhaitez davantage d'activités par journée et faire ainsi profiter au maximum vos élèves des différentes possibilités offertes au départ de la Ferme des Castors ! Vous ne voulez rien manquer.

"Full options" cette formule est identique à la Formule "Clef sur porte", mais comprend l'encadrement par les animateurs Castors de 5 périodes d'activités par jour (plus de choix, plus de découverte !).

N.B. en dehors ces périodes d'activités, c'est-à-dire pendant les repas, les nuitées, les pauses, etc... les enseignants prennent en charge les élèves.

3) FORMULE GITE - PRIX DEFINI

Les Castors sont conscients du fait que les enseignants recherchent parfois simplement un lieu d'hébergement pour la mise sur pied d'un programme spécifique directement géré par l'établissement scolaire. Dans ce cadre là, nous pouvons vous offrir des conditions appropriées d'accueil, d'hébergement et vous fournir tous les outils indispensables pour la réussite de votre propre programmation.

4) A LA CARTE - PRIX ET HORAIRE A DEFINIR

Selon vos besoins et vos désirs, (à déterminer lors de votre réservation) en concertation avec notre centre et nos animateurs, vous pouvez :

1. sélectionner le nombre de période(s) de la journée que vous souhaitez confier à nos animateurs Castors (de 1 à 5 périodes).
2. Permuter, sur la journée, les périodes d'activités prévues
3. Ajouter l'une ou l'autre période, notamment en soirée : période(s) n°4 et/ou 5.
4. Supprimer des périodes et les remplacer par vos propres activités
5. ou encore opter, par exemple, pour une demi-journée de classe dans les salles de la Ferme des Castors.

De plus, si vous le souhaitez, nous pouvons également honorer un programme qui vous tiendrait à cœur et qui ne serait pas repris dans notre éventail des "Fiches d'animations".

Faites-nous part de vos envies, de vos besoins, de vos suggestions nous nous chargeons de calculer le prix de votre séjour "A la carte".

Classes de dépaysement à la Ferme des Castors

Séjour - Mini-séjour



MINI-SEJOUR - PRIX DEFINI

Si, en regard des quatre formules proposées, vous désirez séjourner 2, 3 ou 4 jours en bénéficiant de tous nos avantages, nous proposons également un programme spécifique à votre mesure en tenant compte du nombre de nuitée(s) et de la durée de votre séjour.

HORAIRE TYPE D'UNE JOURNEE EN HEBERGEMENT		
HORAIRE	ACTIVITES	REMARQUES
08h30 à 09h00	Petit déjeuner	
09h00 à 10h30	Période n°1 Clef sur porte et Full Options : Encadrement par les animateurs Castors	Activités selon votre choix de fiche N.B. Le premier jour, une activité sera remplacée par, accueil et installation dans les chambres
10h30 à 11h00	Pause + Rafrâichissements & Collation	Eau & grenadine + petit encas
11h00 à 12h30	Période n°2 Clef sur porte et Full Options : Encadrement par les animateurs Castors	Suite des Activités de la première période ou nouvelle fiche d'activités
12h30 à 14h30	Dîner complet + plaine de jeux (sieste)	
14h30 à 16h00	Période n°3 Clef sur porte et Full Options : Encadrement par les animateurs Castors	Suite des Activités de la matinée ou nouvelle fiche d'activités - N.B. Le dernier jour, une activité sera remplacée par le rangement des chambres
16h00 à 17h00	Goûter et temps libre	
17h00 à 18h30	Période n°4 Full Options Encadrement par les animateurs Castors ou Activités libres	Pour la formule " A la Carte " vous sélectionnez la ou les période(s) de la journée que vous souhaitez confier à nos animateurs Castors.
18h30 à 20h00	Souper + Toilette du soir	
20h00 à 21h00	Période n°5 Full Options Encadrement par les animateurs Castors ou Activités libres	
21h00 au coucher	Retour au calme	A votre convenance

N.B. Pour la Formule Gîte, vous personnalisez votre horaire.

NOS CONDITIONS

Les Formules " Clef sur porte " & " Full option "

Le prix comprendra : - L'hébergement (prévoir votre sac de couchage ou des draps)
- La pension complète (du dîner le jour de votre arrivée jusqu'au dîner inclus le jour de votre retour)
- L'encadrement des périodes d'activités par les animateurs Castors :
3 périodes pour la formule clef sur porte - 5 périodes pour la formule Full option
- Le prêt de matériel spécifique pour les activités encadrées par les animateurs Castors.

La Formule Gîte

Si vous préférez opter pour " La Formule Gîte ", nous pouvons vous suggérer l'hébergement en pension complète, sans activité, pour un prix avantageux.

Le prix comprendra : - L'hébergement (prévoir votre sac de couchage ou des draps)
- La pension complète (du dîner le jour de votre arrivée jusqu'au dîner inclus le jour de votre retour)

La Formule " A la carte "

Prix à définir, avec notre secrétariat, selon le choix de votre programme, le type et le nombre d'activités sélectionnées et la durée de votre séjour.

1 accompagnant gratuit par tranche de 10 enfants présents en " 2,5 à 4 ans "

1 accompagnant gratuit par tranche de 15 enfants présents en " 5 à 8 ans " et " 9 à 12 ans "

Les journées découverte



Septembre - Code de la route & mobilité



LE CODE DE LA ROUTE

Apprendre les rudiments du code de la route en construisant les panneaux de signalisation. Comprendre leur signification. Reconnaître les couleurs, les interdictions, les priorités, les dangers....

Le code de la route est basé sur des signes conventionnels qu'il faut pouvoir décoder... pour sa propre sécurité.

PILOTAGE

Quoi de plus gai que de conduire un vélo, un go-kart ou (pour les tout-petits) : un tracteur, une auto, un camion ... sur un circuit routier, même si c'est à pédales. Mais attention ! l'agent de police est là pour faire la circulation, alors gare aux chauffards et aux infractions. Que c'est agréable de regarder les feux de signalisation clignoter et changer de couleur, mais quand faut-il passer ?

Variante : Quad, Karting (tarif particulier : 1 €. supplémentaire) A partir de 9 ans : Possibilité d'initiation au pilotage avec des Karts à moteur ou des Quads sur des circuits adaptés. Pour Quad prévoir des vêtements de rechange (parcours boueux)

PERMIS DE CONDUIRE

Epreuves sur maquette avec des petits véhicules à manipuler en tenant compte de la signalisation. Voici le temps du test ! il va falloir répondre aux questions, sans trop de fautes, pour obtenir le permis de conduire. Questionnaire ludique et amusant qui tient compte du niveau des enfants.

Octobre - Halloween



Apprendre à apprivoiser le noir, tout en s'amusant, et au bout du compte, ne plus craindre ni les sorcières, ni les fantômes ni les démons.

ATELIER DU DEMON

Confection de masques pour se transformer en sorcier, en squelette, en démon en diable ou en citrouille. envoûter sa propre baguette magique, enfourcher son balai. Construire des décors d'Halloween.... Rien n'arrêtera la créativité des enfants.

CUISINE MALEFIQUE

Apprendre à faire des mixtures diaboliques avec de la bave de crapaud, de la sueur d'ogres, du jus de limace. Inventer des recettes. Les enfants réalisent des préparations personnelles toutes aussi ragoûtantes les unes que les autres "Beurk!"

SABBAT DES SORCIERES

Partir à la Chasse au Chaudron : retrouver tous les ustensiles machiavéliques : squelette, baguette magique, citrouilles bougies, balai... et, dans un décor envoûtant, entamer la danse des sorcières et des fantômes. Pousser des hurlements, et des rires sataniques... Multiples épreuves étonnantes.

LE GRIMOIRE FOU (VARIANTE)

L'après-midi, les tout-petits qui ont besoin d'une activité plus calme, plus reposante bénéficieront d'un conte magique agrémenté par le "grimoire fou ". Magnifique histoire / légende interactive.

Novembre - Eveil Nature



LA FORET AUTOMNALE

Partir dans les bois à la recherche des empreintes du gibier, ramasser des brindilles, les feuilles de toutes les couleurs. Les enfants découvriront la nature par le jeu, un rallye nature les conduira d'un point d'eau à une clairière, d'une route campagnarde à un sentier forestier, d'un bosquet au champ. Toucher, observer, regarder, découvrir, sentir... c'est l'enchantement, l'émerveillement. Toute cette nature automnale à la portée des petites mains. Un bon bol d'air pur. Itinéraire adapté en fonction de l'âge des élèves.

ATELIER NATURE

Rassembler des feuilles mortes, des brindilles, des écorces, des fruits, de l'humus, les mettre en valeur. Que c'est agréable de manipuler ainsi la nature et de lui redonner une nouvelle vie, des formes, une histoire... Les élèves reprendront, pour l'école, les petits montages ainsi réalisés.

A LA SAINTE-CATHERINE TOUT BOIS PREND RACINE !

Pour l'automne, la nature se met en veille, c'est le moment propice pour replanter, car à la Sainte-Catherine, tout bois reprend racine. La classe aura, ainsi, l'occasion, dans la propriété de la Ferme des Castors, de replanter un arbre. Symbole de vie, de pérennité et de protection de la nature. De plus, les élèves découvriront de façon interactive une exposition sur la nature, l'eau, les terriils... dans une forêt reconstituée, mystérieuse et propice à la découverte, à la réflexion, à la compréhension.

Classes de dépaysement à la Ferme des Castors

Les journées découverte



Novembre & décembre : Saint-Nicolas

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

Pour préparer l'événement, la classe, si elle le souhaite, envoie une lettre à Saint-Nicolas. Saint-Nicolas répondra sans aucun doute. Mais quand va-t-il venir ? Début d'une grande épopée qui fera languir les élèves.

A LA RECHERCHE DE SAINT-NICOLAS

Enigme à résoudre, les élèves vont devoir trouver des indices et mener l'enquête. La mitre a déjà été retrouvée, maintenant c'est la crosse, la baque de Saint-Nicolas... Les recherches évoluent petit à petit, mais en fin de compte, vont-ils retrouver Saint-Nicolas ?

L'ATELIER DE SAINT-NICOLAS

Avec de l'imagination, de l'inventivité, du doigté voilà que Saint-Nicolas se façonne, il faut lui mettre de la barbe, sa mitre, sa crosse, et pour qu'il soit plus beau encore, de la couleur...

Avec l'aide des élèves il se peut qu'il chante et qu'il bouge...

VENUE DE SAINT-NICOLAS

Pour fêter la venue de Saint-Nicolas, les Castors organisent, pour les élèves "sages" de votre classe, un moment agréable et mystique. Le trône de Saint-Nicolas culmine tandis que la hotte ne cesse de déverser des friandises pour chaque élève.

Père fouettard est de la partie avec son martinet pour mettre un peu d'ordre et pour gronder les vilains, s'il y en a ! (humoristique). N'oubliez pas les carottes pour nourrir l'âne de Saint-Nicolas.

Décembre : Père Noël

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

Pour préparer l'événement, la classe, si elle le souhaite, envoie une lettre à Père Noël. Père Noël se fera un plaisir de répondre, en invitant tous les élèves à venir le saluer ! Début d'une grande épopée qui fera languir les élèves.

OU SONT PASSES LES DECORATIONS DE NOEL ?

Les rennes du Père Noël n'en font qu'à leur tête ! Ils ne pensent qu'à s'amuser ! Le Père Noël est bien en colère, les coquins ont caché tous les décors de l'arbre de Noël. Les élèves vont aider le Père Noël à les retrouver, ainsi la fête de Noël sera sauvée !

L'ATELIER DU PERE NOEL

Avec de l'imagination, de l'inventivité, du doigté voilà que les décors de Noël se façonnent, un tas d'idées au départ d'objets simples : une branche de sapin, une bûche, une boîte en carton, des rubans, de la ficelle, une bougie, le tout saupoudré de neige ou de couleur étincelante... Les élèves reprennent, pour la classe, les décors de Noël ainsi réalisés.

VISITE DU PERE NOEL

Pour fêter la visite de Père Noël, les Castors organisent, pour tous les élèves de votre classe, un moment agréable et mystique. Le traîneau de Père Noël culmine tandis que la hotte ne cesse de déverser des friandises pour chaque élève.

CONTE DE NOEL (VARIANTE)

L'après-midi, les tout-petits qui ont besoin d'une activité plus calme, plus reposante bénéficieront d'un conte de Noël agrémenté par des illustrations. Magnifique histoire / légende interactive.

Janvier : le théâtre de Marionnettes

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

L'ATELIER DE GEPETTO

Moi, je construis des marionnettes avec de la ficelle et du papier... Bonjour Pinocchio, Tchantchès !

Construire des marionnettes de différents types (selon l'âge des élèves) : soit en tissu, en bois, en papier mâché, soit en papier crépon, ou soit encore la chaussette... Les peindre, les habiller, les exhiber...

LE MARIONNETTISTE

Les élèves se retrouvent directement derrière le "castelet" pour faire le guignol et amuser les copains et les copines. Avec un grand choix de marionnettes, sorties du coffre (le loup, le policier, le roi...). Les élèves choisissent leur personnage et apprennent à les manipuler, les articuler à leur donner vie, la parole, à faire des sketches.

Comme un marionnettiste, les élèves vont donner à ces créatures de rêve une forme vivante qui émerveille et passionne les enfants.

SPECTACLE DE MARIONNETTES

Quel bonheur de pouvoir assister à un spectacle de marionnettes, narrant les histoires des plus diaboliques aux plus tendres. Les personnages surgissent de derrière les rideaux avec enthousiasme et entrain, et disparaissent presque aussitôt, parfois assommés par leur compagnon de scène.

Les journées découverte



Février-mars - Carnaval

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

L'ATELIER DU CARNAVAL

Avec du carton, du tissu, de la ficelle, de l'élastique, un zeste d'inventivité, un peu d'adresse, (découper les yeux, la bouche, le nez) y mettre des couleurs, et voilà qu'un masque prend forme, et son chapeau ? Dans une ambiance carnavalesque, les élèves ajustent leur masque et font des pitreries.

LA CUISINE RIGOLOTE

Mais qu'est-ce qui a piqué les élèves, voilà que la cuisine s'anime et suscite des éclats de rire... La tartine ou le cake est décoré, soit "végétarien" : avec des rondelles de tomates, des bouts de carottes, des concombres, des ananas, des olives, des fruits et donne naissance à des figures de clown... soit plutôt "sucré" avec de la pâte de chocolat, de la confiture, des bombons, des biscuits, des caramels.... Hum ! si c'est rigolo ça à l'air bon aussi !

LA FIESTA

Badabidoum, à peine la musique retentit que déjà le rythme envahit les enfants qui, en farandole, font la fiesta. C'est carnaval ! Pour couronner le tout, les masques, cotillons, mirlitons, et confettis, viendront saupoudrer, comme de la neige, les convives emportés par des rondes joyeuses. Plein d'idées d'animations, de jeux... mais surtout une formidable occasion de se retrouver entre élèves (copains et copines) pour faire la fête et pour souder les liens de la classe.

Mars-avril : Pâques

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

L'ATELIER DE PAQUES

Avec de la ficelle, du carton, du papier d'emballage, des motifs, des couleurs... mais surtout avec de l'imagination, de la fantaisie... chaque élève s'exprime tantôt pour réaliser un panier (pratique pour ramasser les œufs), tantôt pour créer une Cloche, un lapin, ou une poule avec ses poussins... Chaque élève retourne avec sa réalisation pour l'exposer en classe ou la montrer à ses parents.

LA CUISINE DE CHOCOLAT

Hum, que c'est appétissant tout ce chocolat aux formes multiples (Cloche, poule, lapin, œuf...) qui ne demande qu'à décorer les biscuits, le cake. Hum ! ce chocolat fondu qui s'écoule lentement du poêlon pour venir s'étendre sur la pâte. Qui va relâcher la casserole ? Magnifique occasion d'agencer le chocolat... les élèves avec l'odeur et seront ravis de goûter, tels de grands chocolatiers, les recettes ainsi réalisées.

CHASSE A L'ŒUF

" Sur la piste des trésors en chocolat ". La Ferme des Castors regorge de petits coins dissimulés, de cachettes... Vite il faut tout trouver : les œufs, les friandises... tout rassembler. Une fois la chasse terminée, le partage sera équitable et chaque élève aura sa part. (jeu de coopération)

LE LIVRE FOU (VARIANTE)

L'après-midi, les tout-petits qui ont besoin d'une activité plus calme, plus reposante bénéficieront d'un conte magique agrémenté par le " Livre fou ". Histoires et légende de Pâques.

Avril-mai - Chevalier

2,5-4 ANS 5-8 ANS 9-12 ANS

L'ARMURERIE

Le chevalier n'est sûr de sa sécurité que s'il construit lui-même son armure, ses armes... La confection d'un heaume, par exemple, demande du doigté, de l'imagination. Il sera, peut-être aussi, le reflet du caractère de celui qui le portera : renégat, méchant, sauveur, justicier... Le chevalier doit préparer ses armes, son épée, sa lance, son bouclier... Une fois équipé, la cérémonie d'adoubement du chevalier peut commencer. Le Rituel doit être sauvegardé et respecté !

BAPTEME A CHEVAL

Que serait un Chevalier sans son cheval ? Le chevalier, aidé de son écuyer prépare sa monture, il faut régler les étriers... conduire le cheval au paddock et hop à cheval ! Un tour de piste pour découvrir les sensations d'antan ! Le baptême à cheval des chevaliers est un moment privilégié où les élèves passent du rêve, de l'envie à la réalité. Pour les plus petits, des poneys tout gentils se prêteront bien volontiers à l'épreuve.

JOUTES MEDIEVALES

Vivre un véritable conte de fée, où le chevalier vole au secours de la princesse. Dans un esprit médiéval au cœur du château imaginaire, avec pont-levis, douves et murailles. Affublé d'une armure, d'un heaume, d'une cape, équipé d'une épée et paré de bijoux... il faut repousser les renégats, défendre le droit et la justice. Une véritable épopée plongée dans un folklore révolu rempli de légendes, où des joutes et des tournois (ludiques) départagent les seigneurs. L'avenir de nos contrées est dans les mains des Chevaliers et dans le cœur des princesses; gare aux brigands...

LE LIVRE FOU (VARIANTE)

L'après-midi, les tout-petits qui ont besoin d'une activité plus calme, plus reposante bénéficieront d'un conte magique agrémenté par le " Livre fou ". Contes et légendes de Chevaliers et de Princesses.

Classes de dépassement à la Ferme des Castors

Les journées découverte



Mai - juin - Découverte Nature avec :



VISITE DE LA FERME

Visite de la Ferme : le poulailler, les lapins, les poneys, l'âne, les chevaux... Ramasser les œufs, lancer les graines, caresser les chèvres, donner des carottes aux chevaux, nettoyer les box.

Véritable retour aux sources, à l'atmosphère campagnarde et villageoise. Découvrir un tas de sensations en contact direct avec les animaux de la Ferme... en les écoutant murmurer (hennir, braire, grogner, chanter...). Une magnifique expérience et une découverte inouïe.

LE JARDIN, LES FLEURS

Apprendre les choses de la vie dès le plus jeune âge, voir la nature s'éveiller et grandir avec un peu d'eau et quelques rayons de soleil. Retourner la terre, semer, arroser, planter des bulbes, repoter des fleurs...

Travailler avec les petites brouettes, les petits outils, l'arrosoir...

LA NATURE, LA FORET

Partir dans les bois à la recherche des empreintes du gibier, ramasser des brindilles, les feuilles de toutes les couleurs. Les enfants découvriront la nature par le jeu, un rallye nature les conduira d'un point d'eau à une clairière, d'une route campagnarde à un sentier forestier, d'un bosquet au champ.

Toucher, observer, regarder, découvrir... c'est l'enchantement, l'émerveillement. Toute cette nature, luxuriante à la portée des petites mains. Un bon bol d'air pur.



Evénements



Créer l'événement de votre classe

Les fiches " Evénements ", vont permettre à votre classe d'organiser une matinée ou une journée festive dans un contexte féerique et enchanteur. Tout est préparé, à la Ferme des Castors ou dans notre salle de spectacle : " Le Refuge ", pour accueillir votre classe dans une ambiance exaltante et toujours impressionnante.

Remarque : à votre demande, nous pouvons nous rendre avec notre équipe dans votre propre établissement scolaire ou dans la salle de votre choix.

Les Fiches " Evénements " peuvent être, au départ, de véritables projets pédagogiques portés par l'école, l'enseignant, les élèves et pourquoi pas les parents ainsi que l'entourage de la classe. Les élèves viendront, par la suite, profiter, des espaces de la Ferme des Castors et du dynamisme des animateurs pour passer un moment chaud et pour sortir quelque peu du contexte scolaire.

Attention ! pour ces activités " Evénements ", qui demandent une grande préparation, merci de nous prévenir suffisamment à l'avance.

VOS IDEES, VOS PROJETS

Vous avez des idées, des projets que vous souhaiteriez développer et vous avez besoin d'une équipe d'animateurs supplémentaires pour vous seconder ou pour vous relayer et ainsi donner vie à votre initiative.

Notre équipe pluridisciplinaire se tient à votre disposition pour étudier, avec vous et éventuellement avec vos élèves, la meilleure manière d'atteindre vos objectifs, même les plus farfelus.

La panoplie de déguisements et le fourre-tout matériel des Castors cachent de véritables trésors tant en décoration, qu'en ustensiles et bibelots de toutes sortes qui feront fureur le moment venu.

De plus la Ferme des Castors répondra, sans nulle doute, à toutes vos exigences en matière de locaux, d'espace, et d'équipement. Le prix sera défini en fonction de votre demande, de vos besoins...



FANCY-FAIR

Quand toute une classe ou toute une école se met à la fête.

L'asbl " Les Castors CJM " est toujours à l'affût de nouvelles idées. Elle le prouve une nouvelle fois, avec cette initiative : comment réussir une Fancy-Fair ?

En quoi cela consiste-t-il ? Si à l'occasion de l'anniversaire de votre classe, de votre école vous souhaitez offrir à vos élèves un moment festif exceptionnel, accompagné, éventuellement, des parents et des sympathisants, les Castors vous proposent de prendre en charge tout l'aspect préparation, organisation, animations (jeux et gags), sonorisation (Disc-Jockey sound & light), accueil des participants, etc... soit à la Ferme des Castors, soit dans votre propre classe, votre école, ou dans la salle de votre choix. Vous êtes décidés ? Appelez notre troupe de gais lurons, ils feront sensation.

KERMESSE

Votre classe, votre école veut mettre un cachet très spécial à l'organisation d'une fête exceptionnelle, d'une manifestation ponctuelle, d'un anniversaire ? Les Castors vous suggèrent l'organisation d'une kermesse avec une multitude de stands (nombre à déterminer avec vous) jeu de massacre, labyrinthe, jeu d'eau, jeu des ficelles... L'avantage d'une kermesse, c'est que tout le monde s'amuse quasi en même temps et qu'elle génère beaucoup de mouvements, l'effervescence est une marque de réussite.

Les stands de la kermesse sont assurés par notre équipe d'animateurs, qui n'hésiteront pas à mettre l'ambiance et à stimuler la bonne humeur. N'hésitez pas à mettre en place une kermesse qui ravira tous les enfants, étonnera les parents, réjouira tous les convives... Votre école fournit elle-même les lots, mais, si vous le souhaitez, les Castors peuvent se charger de rassembler des lots et des gadgets (Prix fonction des articles et de la quantité).



Classes de dépassement à la Ferme des Castors

Tarifs



Journée Dépaysement

TARIF FICHES D'ANIMATION		
Fiches n°	1/2 journée	Journée complète
PLJ	0,50 €	0,75 €
EVP	4,00 €	6,00 €
ACTI	5,00 €	7,50 €
EXTRA	7,00 €	10,50 €

N.B. : Prix par élève. Tous nos prix sont indiqués, sous réserve de modifications.

TARIF RESTAURATION	
Collation de 10h30	0,50 €
Repas de midi	2,50 €

Séjour et mini-séjour

SEJOUR	Cycle 2,5-4 ans	Cycle 5-8 & 9-12 ans
Nbre de journées	5 jours	5 jours
Clef sur porte	90 €	100 €
Si plus d'une période d'activité extraordinaire / par jour - Fiches «Extra»	100 €	110 €
Full options	120 €	130 €
Si plus d'une période d'activité extraordinaire / par jour - Fiches «Extra»	140 €	145 €
Formule Gîte	65 €	75 €
A la carte	à convenir	à convenir
Location draps de lit	4 €	4 €

MINI-SEJOUR	Cycle 2,5 - 4 ans		
Nbre de journées	2 jours	3 jours	4 jours
Clef sur porte	35 €	55 €	70 €
Si plus d'une période d'activité extraordinaire / par jour - Fiches «Extra»	40 €	60 €	80 €
Full options	45 €	70 €	95 €
Si plus d'une période d'activité extraordinaire / par jour - Fiches «Extra»	50 €	80 €	110 €
Formule Gîte	20 €	35 €	50 €
A la carte	à convenir	à convenir	à convenir
Location draps de lit	4 €	4 €	4 €

MINI-SEJOUR	Cycle 5 - 8 ans & 9 - 12 ans		
Nbre de journées	2 jours	3 jours	4 jours
Clef sur porte	40 €	60 €	80 €
Si plus d'une période d'activité extraordinaire / par jour - Fiches «Extra»	42,5 €	65 €	87,5 €
Full options	55 €	80 €	105 €
Si plus d'une période d'activité extraordinaire / par jour - Fiches «Extra»	60 €	85 €	115 €
Formule Gîte	22,5 €	40 €	57,5 €
A la carte	à convenir	à convenir	à convenir
Location draps de lit	4 €	4 €	4 €

TARIF PAR ACCOMPAGNANT SUPPLEMENTAIRE (animations gratuites)				
Nombre de jours	2 jours	3 jours	4 jours	5 jours
Prix	22,5 €	40 €	57,5 €	75 €

Journées découverte

FICHES : JOURNEES DECOUVERTE	
1/2 journée : 9 €/enfant	Journée complète : 12,50 €

Evénements

Fancy-fair	2 heures - 5 animateurs & sono	500 €
	Heure supplémentaire	125 €
	Forfait lots - Gadgets	125 €
Kermesse	2 heures - 5 stands - 5 animateurs	500 €
	Heure supplémentaire	125 €
	Forfait lots - Gadgets	125 €
	Stand supplémentaire par heure	25 €
Supplément : Si organisation dans le domaine des Castors (salle à déterminer) - Prix de base		350 €
Si organisation dans votre classe, école ou autre local de votre choix		40 €
Prix supplémentaire pour le déplacement des animateurs et du matériel (dans un rayon de 20 km)		
Kms supplémentaire(s)		0,50 €
Vos idées, vos projets		Prix à convenir

Itinéraires



Itinéraires pour rejoindre la Ferme des Castors

ADRESSE

Ferme des Castors 16-18 rue du Faubourg à 6250 Aiseau (Province du Hainaut). à 12 kms de Charleroi, à 35 kms de Namur, à 65 Kms de Liège, à 70 Kms de Bruxelles, à 65 Kms de Mons à 120 Kms de Gand

EN TRAIN + BUS

Ligne : Charleroi-Sud - Namur. Descendre à la gare de Châtelet. Prendre le bus 155 pour Aiseau et descendre à l'arrêt : " Aiseau-Place ". (devant l'Eglise d'Aiseau-Centre).

La Ferme des Castors se situe à 150 mètres de l'arrêt.

EN VOITURE / AUTOCAR

Depuis Bruxelles

- prendre l'autoroute E.19 vers Mons & Charleroi. Sur la E.19 à hauteur de Nivelles prendre l'autoroute A.54 " La Carolorégienne " en direction de Charleroi
- A hauteur de Gosselies, échangeur A.54 et E.42. prendre l'autoroute E.42 en direction de Namur - Liège. Sortir à Fleurus. Sortie n°15
- A la sortie de Fleurus, prendre la direction de Farciennes & Charletet. Au rond point, prendre direction Farciennes - Namur (route de la Basse-Sambre).
- Sur le route de la Basse-Sambre (N.90), après Farciennes et toujours en direction de Namur, prendre la sortie Aiseau-Presles. (remarque : ne pas sortir à Farciennes !).
- A la sortie Aiseau-Presles suivre la route principale (tout droit, environ 2 kms) jusqu'au Feux. Prendre devant vous la petite cote. Au bout de la rue, nouveau quatre bras, prendre à droite, direction Aiseau-Centre. A l'Eglise (bâtiment moderne) prendre à gauche direction Le Roux. Vous êtes dans la rue du Faubourg, encore 150 mètres et vous arrivez à la Ferme des Castors.

Depuis Mons

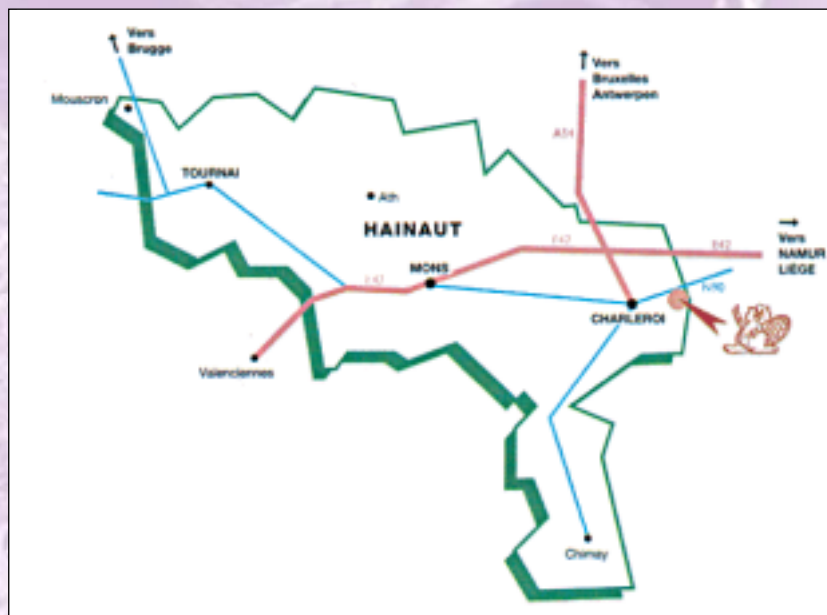
Prendre l'autoroute E.42 en direction de Charleroi - Namur - Liège. Sortie n° 15 Fleurus, puis suivre les points C. à E.
Depuis Liège et Namur.

Prendre l'autoroute E.42 en direction de Charleroi - Mons. Sortie n° 15 Fleurus, puis suivre les points C. à E.
Depuis le Luxembourg.

Prendre la N.4 et/ou l'autoroute E.411 en direction de Bruxelles. A l'échangeur de Daussoix (E.411 & E.42). Prendre la E.42 en direction de Charleroi - Mons. Sortie n° 15 Fleurus, puis suivre les points C. à E.

Depuis Charleroi.

Prendre la route de la Basse-Sambre (N.90) en direction de Namur, puis, suivre les points D. à E.



Classes de dépaysement à la Ferme des Castors

Bulletin d'inscription



BULLETIN D'INSCRIPTION A NOUS RETOURNER IMPERATIVEMENT DUMENT REMPLI ET SIGNE

Votre inscription ne pourra faire l'objet d'annulation, même motivée, sans paiement de frais fixés à 30% du prix global. Si l'annulation survient endéans les quatre semaines qui précèdent la date de vos activités, les frais fixés sont portés à 50% du prix global.

IDENTIFICATION DE VOTRE CLASSE

Nom de l'Etablissement scolaire
Rue n°
Code Localité
Tél. de l'établissement : Fax de l'établissement :
Nom de l'enseignant(e) responsable
Rue n°
Code Localité
Tél. de la personne de contact Fax de la personne de contact

CARACTERISTIQUES DE VOTRE GROUPE

Niveau scolaire Classe de^e année
 Cycle 2,5 - 4 ans Cycle 5 - 9 ans 9 - 12 ans
Nombre total de participants Nombre de garçons Nombre de filles
Remarque : tolérance de max. 10% d'enfants absents, au-delà tarification des absents supplémentaires au prix normal
Nombre total d'accompagnateurs Nombre d'homme(s) Nombre de femme(s).....
Remarque : pour les gratuités, voir normes. Si accompagnants supplémentaires, se référer au tarif accompagnant pour les repas et l'hébergement (activités gratuites).

VOTRE SELECTION

JOURNEE DE DEPAYSEMENT
 Demi-journée Journée Date de réservation : le
 Collation à 10h30 Repas de midi

SEJOUR DE DEPAYSEMENT
 Mini-séjour Séjour Date de réservation : du au
 Clef sur porte Full options A la carte Formule gîte
 Location de draps de lit Nombre

Vos remarques. Veuillez indiquer si allergies ou restrictions alimentaires (santé, religion, etc.).
Si certains élèves devaient présenter des allergies alimentaires trop sévères, merci de prévoir leurs repas.

SELECTION DES FICHES D'ANIMATION

Indiquer le(s) numéros de fiche et l'intitulé des activités |
ou du thème global pour un séjour ou un mini-séjour |
N.B. Pour une meilleure organisation, l'ordre des périodes |
sera établi par nos animateurs.

PRIX A PAYER (à verser sur le compte 068-0825540-97) €

La totalité du paiement doit être effectué anticipativement et avant votre arrivée, sur notre compte bancaire. Merci de présenter la preuve de paiement au secrétariat dès votre arrivée.

Ainsi fait en double exemplaire le

Signature du responsable, pour accord

Cachet de l'établissement

Un centre d'hébergement dans les Hautes Fagnes



CENTRE D'HEBERGEMENT " LES CASTORS "

41, Route de Xhoffraix - 4970 Hockai (Stavelot) Belgium
Tél. : 087/27.51.47 - Fax : 087/27.51.77
e-mail : auberge@castor.be ** Website <http://www.castor.be>

SITUATION

Le Centre d'Hébergement " Les Castors " est un bâtiment de caractère entouré de bois et implanté, dans un sympathique petit village appelé Hockai dans l'entité de Stavelot. Village typique des Hautes-Fagnes, agréable avec ses petites routes bordées de haies, de prairies et quadrillées de multiples sentiers.

L'hiver, grâce à l'altitude (proche du point culminant de Belgique) la neige n'y est pas rare, le manteau blanc fait alors place aux activités hivernales, avec le bonhomme de neige, le traîneau, la luge, le ski de fond, etc...

Le Centre d'Hébergement " Les Castors " est située à l'entrée même du Parc Naturel des Hautes-Fagnes et est donc le point de départ idéal pour de multiples randonnées, de multiples découvertes natures, de multiples activités vertes. Le Centre d'Hébergement " Les Castors " est propice, également, pour des moments de détente et de ressourcement.

Le Centre d'Hébergement " Les Castors " est entouré de villes et de villages célèbres avec bien entendu : Francorchamps (et son Circuit), Stavelot (son Abbaye), Malmédy, Spa, Eupen, etc... (nombreuses possibilités touristiques).

Au Centre d'Hébergement " Les Castors " vous trouverez, pour votre classe, votre école tous les éléments et documents nécessaires pour organiser un agréable séjour dans la région. De plus, notre responsable se fera un plaisir de vous " tuyauter " pour l'organisation de l'itinéraire, de vos balades.

SPECIAL CLASSES DE DEPAYSEMENT OU CLASSES DE FORET...

Vous souhaitez organiser un séjour, (Classes de dépaysement ou Classes de Forêt) votre classe est la bienvenue. L'ambiance décontractée permet à chaque élève de se sentir rapidement à son aise et de créer de nouvelles amitiés.

Le Centre d'Hébergement " Les Castors ", en lui-même est équipé pour l'organisation de vos cours, vos repas, vos moments de détente avec des locaux bien appropriés.

Au Centre d'Hébergement " Les Castors " de Hockai, nous vous proposons uniquement la formule " Gîte ".

CAPACITE DE L'AUBERGE

- 50 Lits (lits superposés) - Chambre de 4 à 10 lits
- 1 réfectoire + 1 salle de séjour (TV et Vidéo)
- 1 salle d'accueil ou classe
- 1 bar & terrasse (pique-nique)
- 1 cuisine collective pour confectionner vos propres repas
- 1 parc avec plaine de jeux

N.B . Les lits superposés sont fournis avec matelas et couvertures.

Vous devez vous munir de vos draps ou de votre sac de couchage.

ACCES

Pour vous rendre au Centre d'Hébergement " Les Castors " à Hockai

En Train SNCB + Bus TEC

Ligne Liège-Guillemins - Verviers-Central - Verviers-Central vers Spa
+ correspondance bus TEC, ligne 44.a arrêt à Hockai Eglise (800 mètres du Centre).

En voiture

Autoroute E42 - Verviers - Trèves - Sortie n°10 Francorchamps - Hockai.
Traverser le village de Hockai en direction de Xhoffraix, à la sortie du village de Hockai, dernier bâtiment sur la gauche.

Distance : Charleroi : 140 Km - Liège 50 Km - Aachen 50 Km - Prüm 50 Km
Maastricht 55 Km - Lille 240 Km - Bruxelles 135 Km - Oostende 240 Km.



Classes de dépaysement à la Ferme des Castors



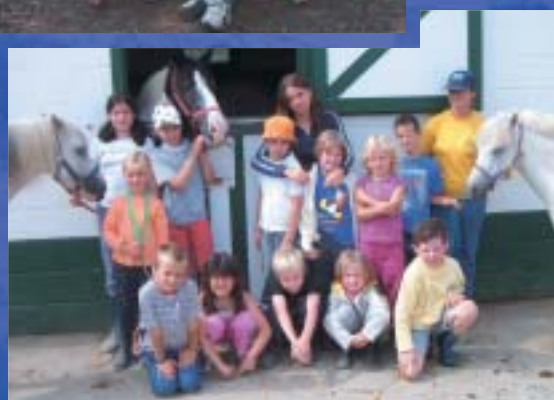
Rue du Faubourg, 16-18 B-6250 Aiseau (Hainaut – Belgique)

Tél : 071/76.03.22 ou 071/74.04.75 ou 071/74.40.77

Fax : 071/76.19.26 ou Fax : 071/74.45.48

e-mail : info@castor.be

Website: www.castor.be



Est soutenu par :

