

FICHE D'ACTIVITÉ - ACCROBRANCHE

- ÉCOLES -



COMMENT UNE SORTIE ACCROBRANCHE CHEZ CIT' LOISIRS PEUT-ELLE CONTRIBUER À DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES DES ÉLÈVES ET RÉPONDRE AUX MISSIONS DES ENSEIGNANTS ?

LES MISSIONS GÉNÉRALES DE L'ÉCOLE

- ➔ Faire acquérir aux élèves qui y sont accueillis des connaissances, savoir-faire, attitudes et comportements dont chaque personne sortant du système scolaire doit disposer
- ➔ Développer le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

LES MISSIONS SPÉCIFIQUES DES COURS D'EPS

- ➔ Donner des outils de maîtrise de son corps : ce que l'on appelle les habilités motrices, tout en participant à l'acquisition d'aptitudes et de comportements sans négliger la compréhension des phénomènes rencontrés et l'utilisation des langages de communication orale.
- ➔ Développer l'éducation à la sécurité, à la responsabilité et à l'autonomie
- ➔ Confronter l'enfant en fonction de son âge à différentes aventures motrices, durant lesquelles il va devoir s'adapter et interagir avec son environnement et avec les autres

LES ATTITUDES SPÉCIFIQUES POUVANT ÊTRE ACQUISES GRÂCE AUX PARCOURS ACROBATIQUES EN HAUTEUR DE CIT' LOISIRS

- ➔ Respecter les règles de sécurité, être à l'écoute, se concentrer, et développer solidarité, entraide et autonomie.
- ➔ Développer le courage, la maîtrise de la crainte et de l'appréhension. Se dépasser.
- ➔ Se déplacer en équilibre sur des installations stables ou non, grimper, descendre, se déplacer en suspension, en quadrupédie et en hauteur.
- ➔ Développer ses capacités physiques et d'orientation tout en s'amusant.
- ➔ Prendre soin du matériel et développer la responsabilité.
- ➔ Respecter la nature et son environnement, observer autour de soi.

LES MOYENS MIS À DISPOSITION PAR CIT' LOISIRS POUR RÉPONDRE À L'ACQUISITION DES DIFFÉRENTES ATTITUDES SPÉCIFIQUES

- ➔ Un accueil structuré et guidé
- ➔ La réalisation d'un Briefing avec des consignes claires et d'un parcours Test pour s'assurer de la bonne compréhension des règles de sécurité et du fonctionnement du matériel
- ➔ Une ligne de vie continue sur tous les parcours, permettant de palier la crainte de se décrocher et assurant une sécurité optimale sur les parcours
- ➔ Des ateliers distincts pour travailler les différents déplacements de manière spécifique
- ➔ Des parcours à niveaux évolutifs en fonction de l'âge et de la taille (verts, jaune, bleus, orange, rouge) pouvant être refaits plusieurs fois, afin de pallier l'appréhension et de gagner en assurance au cours de la sortie
- ➔ Des conseils et soutiens réguliers des opérateurs pour motiver, rassurer et permettre aux enfants de gagner en confiance. Une sensibilisation au respect de la nature, du matériel et de l'autre
- ➔ La pratique en autonomie surveillée des parcours, permettant aux enfants de se dépasser, faire par eux-mêmes, développer ses capacités d'orientation et l'entraide.



FICHE D'ACTIVITÉ

- NOS AUTRES ACTIVITÉS -



COMMENT LES AUTRES ACTIVITÉS PROPOSÉES PAR CIT' LOISIRS (HORS ACCROBRANCHE) PEUVENT-ELLES CONTRIBUER À DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES DES ENFANTS ?

LES JEUX DE PISTE - À PARTIR DE 4 ANS

JEU DE PISTE À L'AIDE D'UN SMARTPHONE, COMPOSÉ D'ÉNIGMES ET DE JEUX D'OBSERVATION

- ⇒ Se déplacer en groupe dans un endroit inconnu, appréhender l'espace, respecter les règles de sécurité
- ⇒ Observer autour de soi, développer le sens de l'orientation et de la déduction.
- ⇒ Observer et respecter la nature et l'environnement
- ⇒ Comprendre des questions, répondre à ces questions
- ⇒ Mettre en commun des idées et ses connaissances personnelles dans l'intérêt du groupe.
- ⇒ S'exprimer clairement, se faire comprendre, prendre et laisser la parole
- ⇒ Développer son imaginaire et se concentrer
- ⇒ Réfléchir et chercher en équipe, gérer son temps, partager une expérience commune

LA FORET ENCHANTÉE 04-06 ANS



- Mission : Trouver le trésor de Mr Hibou !
- 18 Questions + 1 question d'introduction et 1 question finale
- 3 itinéraires différents
- 90 minutes de jeu
- Questions de réflexion et d'observation, essentiellement des images, sur le thème de la nature
- Styles de questions possibles : QCM photos, Sélections
- Outils mis à disposition : 1 Smartphone.

L'APPEL DE LA FORET 13-16 ANS



- Mission : Découvrir le secret du bois de la Citadelle
- 15 Questions + 1 question d'introduction et 1 question finale
- 3 itinéraires différents
- 105 minutes de jeu
- Questions de réflexion et d'observation sur le thème de l'environnement et de la Citadelle
- Styles de questions possibles : QCM, Questions Libres, Différences, Sélections, photos
- Outils mis à disposition : 1 Smartphone, jumelles, croix de bucheron

Découvrez les différents univers créés spécialement pour vous par Cit' Loisirs et adaptés à chaque tranche d'âge !

Apprenez en vous amusant ! Nos jeux de pistes sont à la fois des outils pédagogiques pour sensibiliser à la préservation de la nature, mais aussi des outils ludiques pour développer le sens de l'orientation et l'imaginaire.

A l'aide d'un Smartphone fourni (et pour les plus grands, de votre sac d'aventurier) vous arpenterez la Citadelle d'Arras et ses chemins boisés à l'aide d'une carte et d'une boussole intégrées. Vous pourrez alors résoudre les énigmes géo-localisées qui vous obligeront à faire preuve d'observation et de détermination.

PANACHE ET LA POTION MAGIQUE 07-12 ANS



- Mission : Trouver les ingrédients de la potion de Panache pour faire réapparaître le trésor
- 19 Questions dont une question d'Introduction & 1 question Finale
- 3 Itinéraires différents
- 105 Minutes de jeu
- Questions de réflexion et d'observation sur le thème de la nature
- Styles de questions possibles : QCM, questions libres, sélection ...
- Outils mis à disposition : 1 Smartphone, jumelles, fiole, 3 fiches ingrédients

LES SECRETS DU MARQUIS + DE 16 ANS



- Mission : Découvrir les secrets du Marquis
- 15 Questions dont une question d'Introduction et 1 question Finale
- 3 Itinéraires différents
- 105 Minutes de jeu
- Questions de réflexion et d'observation sur le thème de la Citadelle et du marquis de Vauban
- Styles de questions possibles : QCM, questions libres, différences, sélection...
- Outils mis à disposition : 1 Smartphone, jumelles, croix de bucheron

LE BIATHLON - À PARTIR DE 8 ANS

TIR LASER & COURSE D'ORIENTATION CHALLENGEZ-VOUS EN ÉTANT LES PLUS RAPIDES À LA COURSE D'ORIENTATION ET LES PLUS PRÉCIS AU TIR À LA CARABINE LASER.

- ⇒ Écouter des consignes, réfléchir et chercher en équipe, gérer son temps
- ⇒ Développer les capacités physiques et d'orientation grâce à la course, se déplacer dans un endroit inconnu.
- ⇒ Lire un plan
- ⇒ Respecter les règles de sécurité, être à l'écoute, et développer solidarité, entraide et prise d'initiatives.
- ⇒ Développer l'esprit d'équipe
- ⇒ Développer concentration et précision grâce au tir laser



L'ESCAPE GAME OUTDOOR - À PARTIR DE 12 ANS

NOUVEAU CONCEPT D'ESCAPE GAME OUTDOOR ! UN CHALLENGE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE : A L'AIDE D'UNE TABLETTE, UTILISEZ DES OBJETS MYSTÉRIEUX ET RÉSOUEZ DES ÉNIGMES.

- ⇒ Écouter et respecter des consignes
- ⇒ Réfléchir en équipe, développer son sens de la réflexion et de la déduction
- ⇒ Se déplacer grâce à une balise GPS, s'orienter dans l'espace
- ⇒ Développer la responsabilité et l'autonomie. Prendre soin du matériel
- ⇒ Poser des questions, communiquer avec les autres, se concentrer



LE SECRET DU TEMPLIER



- Mission : Découvrir les secrets des templiers pour trouver le Graal
- 9 étapes
- 3 itinéraires différents
- 120 min de jeu
- Questions de réflexion et d'observation sur le thème des Templiers
- Outils mis à disposition : 1 tablette; un sac contenant divers objets

ALICE ET LE CHRONOGÉAR



- Mission : Sauver le chapelier fou d'Alice enfermé dans un sablier par la reine rouge
- 12 étapes
- 3 itinéraires différents
- 120 min de jeu
- Questions de réflexion et d'observation sur le thème d'Alice au Pays des Merveilles
- Outils mis à disposition : 1 tablette; un sac contenant divers objets