



Kaleo

Hébergements - Séjours - Activités

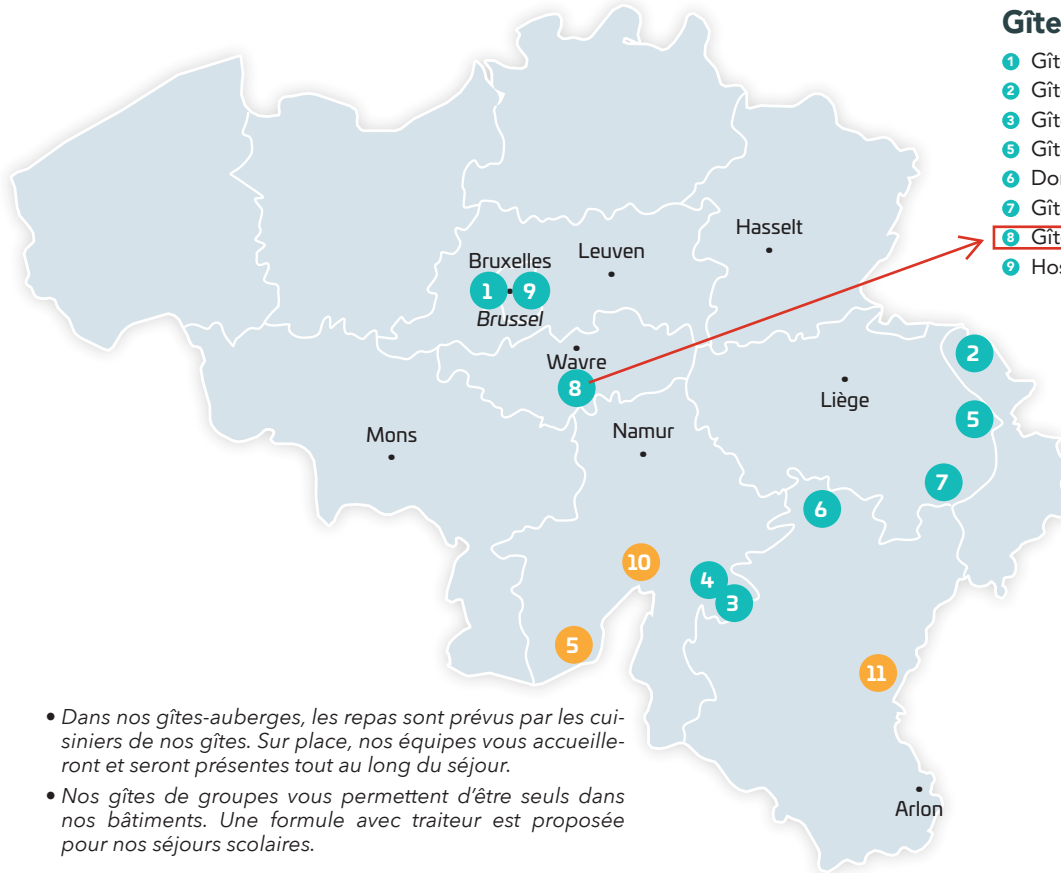
SÉJOURS SCOLAIRES

2026

SECONDAIRES



Où partir en séjour scolaire?



Gîtes-auberges

- 1 Gîte-Auberge « Jacques Brel » (Bruxelles - Brussel)
- 2 Gîte Kaleo d'Eupen Jugendherberge
- 3 Gîte Kaleo de Han-sur-Lesse
- 5 Gîte Kaleo d'Ovifat
- 6 Domaine de Villers-Sainte-Gertrude
- 7 Gîte Kaleo de Wanne
- 8 Gîte Mozaïk (Louvain-la-Neuve)
- 9 Hostel Van Gogh (Bruxelles - Brussel)

Gîtes de groupes

- 5 Brûly Ecole - Brûly Presbytère
- 10 Hastière
- 11 Bastogne

- Dans nos gîtes-auberges, les repas sont prévus par les cuisiniers de nos gîtes. Sur place, nos équipes vous accueilleront et seront présentes tout au long du séjour.
- Nos gîtes de groupes vous permettent d'être seuls dans nos bâtiments. Une formule avec traiteur est proposée pour nos séjours scolaires.

Contactez-nous!

Kaleo ASBL
Rue Van Orley 4
1000 Bruxelles
Tel: 02 209 03 00
Mail: pedagogie@kaleo-asbl.be

Informations avant de partir



Tous nos prix sont donnés à titre indicatif et peuvent varier en fonction de plusieurs critères, comme la saisonnalité ou la durée du séjour, afin de vous garantir la meilleure offre disponible. Ils sont d'application du 1er janvier au 31 décembre de chaque année.

• **Nuitée des enseignants**

Les gîtes Kaleo sont des lieux de rencontres et d'échanges. Ces moments informels de vie en communauté font partie de la richesse de notre association. Dès lors, nous incitons au maximum à ce que les accompagnateurs réservent des chambres communes.

• **Participation des enseignants**

La dynamique du séjour sera bien meilleure avec des enseignants participatifs et motivés. Leur présence active est attendue durant tout le séjour.

• **Suivi et évaluation des animations**

Dans une démarche proactive d'évolution, nous souhaitons évaluer nos séjours et nos programmes. Un contact avant, pendant et à la fin du séjour est souhaité par nos équipes des gîtes. En fin de séjour, enseignants et élèves seront donc invités à évaluer le séjour.

• **Gratuité**

Nous offrons le séjour d'un accompagnant par tranche de 10 participants pour tout séjour de 3 jours et 2 nuits minimum.

• **Nombre minimum de participants**

Pour les groupes de moins de 15 participants, les prix d'animation pourraient être plus élevés.



Des programmes CRACSE et PECA!



Chez Kaleo, on forme des CRACSE, des Citoyens Responsables, Actifs, Critiques et Solidaires! En tant qu'Organisation de Jeunesse et Fédération de Centres de Jeunes, l'ASBL Kaleo a pour mission prioritaire le développement individuel et collectif des enfants et des jeunes qui vivent un séjour chez nous. Tous nos programmes et la vie dans les gîtes mettent en avant le vivre-ensemble, l'entraide et la solidarité par des moments collaboratifs ou des petits gestes du quotidien. En sortant de son cadre habituel, l'enfant est aussi amené à découvrir un nouvel environnement, toujours favorable à la rencontre de l'autre, et peut ainsi exercer son sens critique. Au-delà de nos programmes spécifiques à la CRACSE 'Attitude (que vous pourrez trouver dans la catégorie « Vivre Ensemble »), les enfants et jeunes vivent donc des séjours scolaires pour et par eux-mêmes qui leur permettent de s'épanouir et de grandir tant dans des moments formels qu'informels.

Parmi tous les séjours scolaires proposés, nombre d'entre eux s'inscrivent dans le cadre de la mise en place du « PECA ». Le Parcours d'Éducation Culturelle et Artistique s'inscrit dans le premier axe stratégique du Pacte pour un Enseignement d'Excellence. Il entend donner à tous les élèves, depuis l'entrée en Maternelle, jusqu'à la fin de la scolarité obligatoire, un accès égal à la Culture et à l'Art, à travers leurs différents modes d'expression. Vous trouverez le logo PECA apposé sur les pages concernant ces séjours.



K Les petits bonus !

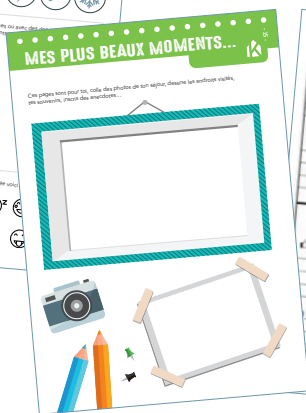
Lors des voyages scolaires organisés par Kaleo, les élèves participeront à des activités pédagogiques autour de thèmes variés. Pour les accompagner dans cette expérience, nous mettons à leur disposition un carnet de bord. Celui-ci les guidera tout au long de leur aventure.

Dedans, vous y trouverez des endroits pour y noter ce qu'ils ont fait au gîte ainsi que lors des activités. Ils y trouveront également des jeux pour les moments de temps-libre, les règles de vie au gîte, des

espaces d'évaluation des journées vécues et des pages pour coller des photos, ce qui donnera à l'enfant ou au jeune la possibilité d'illustrer son séjour.

Bref, cet outil permettra aux élèves de garder une trace de ces moments inoubliables passés au gîte.

En fin de séjour, les élèves recevront aussi un document d'évaluation de l'ensemble du séjour à compléter seul ou par petits groupes. Ce qui nous permettra de nous baser également sur le ressenti des élèves afin d'améliorer nos offres de séjours scolaires.



 www.kaleo-asbl.be

 @GitesKaleo

 Kaleo ASBL

 Kaleo ASBL





SÉJOURS SCOLAIRES à Louvain-la-Neuve

MOZAÏK TOUR

Partez à la découverte de Louvain-la-Neuve et de ses alentours. Une vraie plongée dans le dédale de cette ville nouvelle et de tout ce qu'elle a à offrir. Non loin de là, partez à la découverte de l'Abbaye de Villers-la-Ville en plein cœur du Moyen-Age.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Visite animée de LLN.**
- **Visite du Musée Hergé** et découverte du monde de la bande dessinée et de Tintin.



- Journée complète à **l'Abbaye de Villers-la-Ville** (transport en supplément).
- **Activité nature** dans le bois de Lauzelle (libre).
- **Musée L** (visite active du musée et atelier au choix).
 - **Disc-golf**, un jeu de golf avec... un frisbee ! (libre).
 - **Découverte de l'art** avec l'atelier artistique de la Baraque.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la ville de Louvain-la-Neuve de manière ludique.
- Comprendre ce qu'est une ville nouvelle.
- Se questionner sur ce qui nous entoure à travers une balade « découverte » dans le bois de Lauzelle.
- Découvrir la bande-dessinée à travers l'univers de Tintin.
- Découvrir le Moyen-Age à travers l'Abbaye de Villers-la-Ville.
- Découvrir un sport original.
- Développer sa fibre artistique.

Lieu(x) Louvain-la-Neuve

Animateurs Les partenaires du gîte Mozaïk

Niveau scolaire Secondaire inférieur

Temps d'animation 3 jours = ±15h
5 jours = ±22h

PALETTES ET PIROUETTES !

"**P**alettes et pirouettes !" allie cirque et arts plastiques : jonglerie, équilibre, et ateliers d'expérimentation artistique (ex : collage, gravure, design textile). Un voyage créatif pour explorer le geste, la matière et l'expression.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Expérimenter le collage** avec textures, papiers déchirés ou découpés (éléments naturels selon saison) et la narration selon le niveau des élèves.
- **Découvrir la gravure et l'impression** avec des matériaux simples (apport théorique selon le niveau des élèves).
- **S'initier au design textile** via des techniques ludiques.
- **Réaliser des œuvres collectives** à partir de formes et de traces (et éventuellement créer une installation in situ).
- **Découvrir les bases de la jonglerie** en groupe ou par deux. Initiations aux différents agrès : balles, foulards, massues, bâtons du diable, diabolos, assiettes chinoises, ...
- **Expérimenter l'équilibre en toute sécurité.** Expérience collective autour de la boule d'équilibre, des pédalos ou du monocycle en fonction de l'âge, des échasses et du rolla-bolla.
- **Tester l'acrobatie** en duo ou en groupes avec l'aide de fiches didactiques qui facilitent le travail de groupe et de cohésion de votre classe.
- **S'initier au jeu d'acteur** avec la réalisation de petites créations artistiques en groupes. Ces saynètes mettront en pratique les acquis circassiens appris durant les séances et clôtureront le séjour de manière drôle et mémorable pour tous.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Coopérer pour explorer des disciplines en cirque et arts plastiques.
- Réaliser une production plastique innovante.
- S'initier aux techniques de cirque dans un espace sécurisé et collaboratif.

Lieu(x) Louvain-la-Neuve

Animateurs Ateliers d'arts de la Baraque
École de cirque du Brabant
Wallon

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation 3 jours = 12h

LA FORÊT DE CHEZ NOUS



Pour quelques jours, immersion dans l'ambiance des forêts profondes, à la découverte de géants bien tranquilles mais aussi d'êtres bien plus discrets et de tous les liens qui les unissent. Vivre le milieu et le découvrir avec tous ses sens.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser aux comportements adéquats dans la nature.
- Développer bien-être et réceptivité.
- Aiguiser son sens de l'observation.
- Découvrir le patrimoine naturel de la région.
- Analyser les interactions entre les êtres vivants.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Préparation des sorties** sur le terrain, se repérer sur une carte et utiliser des boussoles.
- **Plongée sous la canopée.** Balade d'immersion dans le nouvel environnement.
- **Etude du paysage.**
- **Identification des essences** présentes.
- **Dessins des strates** de la forêt.
- **Recherche de décomposeurs** et représentation de la transformation de la matière morte en humus.
- **Balade à la recherche d'indices de présence d'animaux**, empreintes, restes de repas, poils, couléas ...
- **Apprentissage de l'observation aux jumelles** et identification d'oiseaux sur le terrain.
- **Le cycle de l'eau.**
- Sous les pierres du ruisseau, **les petites bêtes.**
- **Créations** avec des objets naturels récoltés.
- **Jeux** sur les chaînes alimentaires en forêt.
- **Animations** sur le thème de l'écosystème forêt et l'impact des activités humaines.
- **Balade** dans la nature au crépuscule.



LE PETIT + :

Carnet pédagogique disponible pour les élèves.



Han-sur-Lesse - Eupen - Ovifat
Hastière* - Villers-Ste-Gertrude
L.L.N. - Wanne - Brûly-de-Pesche*

Lieu(x)

Galilée ASBL **Animateurs**

Secondaire inférieur **Niveau scolaire**

3 jours: 4X3h+1h-soirée
4 jours: 6X3h+1h-soirée
5 jours: 8X3h+1h-soirée

Temps d'animation

* Dans le gîte de Brûly-de-Pesche et d'Hastière : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

EN ROUTE VERS LE « ZÉRO DÉCHET »



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Renforcer la confiance en soi en stimulant notre sensibilité à la nature, à l'art, au monde vivant qui nous entoure.
- Eveiller la curiosité intellectuelle de chacun par la responsabilisation et l'autonomie.
- Donner l'envie de s'impliquer dans un projet au service de tous.
- Accroître son sens de l'observation, donner l'envie d'expérimenter, d'approfondir ses découvertes.

Han-sur-Lesse, L.L.N.,
Ovifat, Wanne, Villers-Ste-
Gertrude, Eupen, Bastogne*.

Lieu(x)

Empreintes et
découvertes asbl

Animateurs

Secondaire
inférieur Niveau
scolaire

3 jours = 4X3h
4 jours = 6X3h
5 jours = 8X3h

Temps
d'animation



Explorons ensemble de façon simple, créative et ludique le concept « zéro déchet ». Par des ateliers DIY, des initiations « nature » et artistiques, transformons notre empreinte écologique en signature durable. De la teinture de tissu à la fabrication de peintures naturelles, en passant par la couture, le land'art, la cuisine des plantes sauvages ou la découverte du castor. Le fil conducteur est le respect et la conservation de notre environnement.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Le « zéro déchet », c'est quoi et par où commencer ?** Cette activité ludique et créative, à privilégier en début de séjour, permettra à chacun de s'engager dès le départ dans une démarche responsable, de manière volontaire et réfléchie, tout en respectant les autres. Nous y apprendrons des gestes simples à essayer tout au long de votre présence.
- **Fabrication d'un shampoing solide.** Atelier créatif et éveillé à une autre façon de « consommer » pour son hygiène.
- **A la découverte des plantes sauvages comestibles.** Activité qui peut être modulée en deux demi-journées afin d'utiliser les plantes sauvages comestibles pour réaliser des dégustations.
- **Décoration d'un tissu avec des éléments naturels.** Atelier qui peut être suivi par une réalisation au choix (pochon à tartine, tote bag, petit porte-monnaie, tissu enduit à la cire...). Prévoir dans ce cas deux demi-journées pour cette activité.
- **Peintures DIY** à base de terres et d'ocres naturelles et de pigments végétaux naturels.
- **Land Art.**
- **Safari Photo**
- **Le castor, un animal qui a tout compris au « zéro déchet ».** Animal 'clé de voûte' capable de modifier son environnement à l'instar de l'humain mais pour qui le « zéro déchet » n'a plus de secret !
- **Chasse au trésor « zéro déchet ».**

* Dans le gîte de Bastogne : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

BALADE NATURE ET DÉCOUVERTE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à identifier les arbres.
- S'orienter à l'aide d'une boussole.
- Sensibiliser les jeunes à la nature et sa protection.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- Partons à la découverte des **alentours du gîte** en pleine nature !
- Déterminons les critères nous permettant de **reconnaître un arbre**.
- Utilisons un guide pour reconnaître les arbres à partir de leurs **feuilles**.
- Apprenons à **utiliser une boussole** et se repérer en balade.

- Apprenons à **nous repérer sur une carte** et définir le tracé de notre balade pour éviter de se perdre ou de faire de mauvaises rencontres !
- **Sensibilisation à la nature** et ce qu'elle nous offre.
- **Sensibilisation à la protection de l'environnement** : Pourquoi ? comment ? pour qui ?



Enfilons nos bonnes chaussures et allons à la découverte de ce monde fascinant qui nous entoure ! Apprenons à reconnaître les arbres, les champignons, les insectes et pourquoi pas les observer de plus près ?!



- **La météo** : Qu'est-ce que c'est ? à quoi ça sert ? comment cela fonctionne ?
- **Les couleurs dans la nature** sont parfois (souvent) porteuses de sens, découvrons pourquoi !
- **Décorons nos bouts de tissu** comme au Moyen-Âge : à l'aide de feuilles !

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

D'autres modules possibles sur demande et un support pédagogique est disponible.

Han-sur-Lesse,
L.L.N.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Secondaire
inférieur

Niveau
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps
d'animation

L'INFINIMENT PETIT

Apprenons à utiliser une loupe binoculaire, sorte de petit microscope, pour observer le micro-monde qui nous entoure ! Observons une feuille d'arbre, un insecte, notre doigt. Etonnement et fascination garantis ! Et pourquoi n'utiliserions-nous pas également le grand frère de la loupe binoculaire : le microscope optique ?! Partons découvrir la vie dans une goutte d'eau, incroyable !



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- Présentation d'une **loupe binoculaire** et introduction sur son utilisation.
- **Sensibilisation aux grandeurs** en allant du très petit au très grand.
- **Observations à la loupe binoculaire de différentes choses** : Feuille, tige d'ortie, gaillet gratteron, pixels sur la couverture d'un livre, notre doigt et bien plus encore !
- **Les insectes** : Description générale et ludique.
- **Observations à la loupe binoculaire d'insectes** appartenant à différentes familles.
- **Les codes couleurs** chez les animaux et le biomimétisme.
- Présentation et utilisation du **microscope optique**.
- **Réalisation d'une préparation microscopique**.
- **Observation de la vie dans une goutte d'eau** d'un étang, de la mer, ou autre.
- Sensibilisation à la **démarche d'un bon scientifique**.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

D'autres modules possibles sur demande et un support pédagogique est disponible.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à utiliser une loupe binoculaire pour observer l'infiniment petit.
- Sensibiliser à la composition minuscule de ce qui nous entoure.
- Attiser la curiosité sur le petit monde qui nous entoure.

provenant



Lieu(x) Han-sur-Lesse,
L.L.N.

Animateurs Ose la Science ASBL

Niveau scolaire Secondaire
inférieur

Temps d'animation 3 jours = 7x1h30

INITIATION À L'ÉLECTRICITÉ



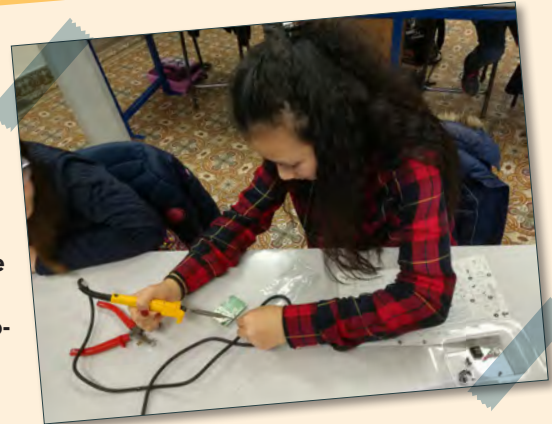
Partons à la découverte de la fée électricité : comment relier pile, câbles et ampoule ? Comment ça marche ? Et si on ajoutait un interrupteur ? Une entrée tout en douceur et en jeu dans le monde de l'électricité.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Faire fonctionner une ampoule (ou plusieurs !) et en comprendre le mécanisme.
- Attiser la curiosité des jeunes et les pousser à la réflexion.
- Coder certains mots en morse.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Qu'est-ce que l'électricité ?** Quelle est son histoire ?
- **Allumons une ampoule** à l'aide de câbles électriques et d'une pile.
- Partons à la découverte des **entrailles de l'ampoule** et voyons pourquoi elle brille.
- Déterminer quels matériaux sont **des isolants ou des conducteurs**. Testons-les !



• **Construisons des circuits électriques.**

- Utilisons un **interrupteur** dans notre circuit électrique, mais à quoi ça sert ?
- Apprenons le **code Morse** et traduisons ou transmettons certains mots !

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

D'autres modules possibles sur demande et un support pédagogique est disponible.

Han-sur-Lesse,
L.L.N.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Secondaire
inférieur

Niveau
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps
d'animation



LA CHIMIE AMUSANTE



À l'image d'un scientifique dans son labo, nous utiliserons différents produits pour provoquer un changement de couleur, un dégagement de fumée... voire même un décollage de mini-fusée !

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Allions magie et sciences** en faisant disparaître et apparaître de l'encre dans un verre d'eau.
- **Une petite soif ?** Réalisons un cocktail de liquides aux différentes couleurs, sans les mélanger !
- Mettons nos **lunettes de chimistes** et allons faire sauter le bouchon !
- Réalisons ensemble **une lampe à lave** au gaz carbonique.

- Comprenons d'où peuvent provenir **les explosions**.
- Découvrons **le tableau de Mendeleïev**, qu'y trouve-t'on ?
- Capturons un **gaz particulier** et découvrons ce qu'il se passe lorsqu'on l'approche du feu.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

D'autres modules possibles sur demande et un support pédagogique est disponible.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Identifier un solide/liquide/gaz et en découvrir les propriétés.
- Comprendre certains phénomènes qui nous entourent.
- Utiliser avec précaution du matériel de scientifique.

Lieu(x) Han-sur-Lesse,
L.L.N.

Animateurs Ose la Science ASBL

Niveau scolaire Secondaire
inférieur

Temps d'animation 3 jours = 7x1h30



LES ROBOTS



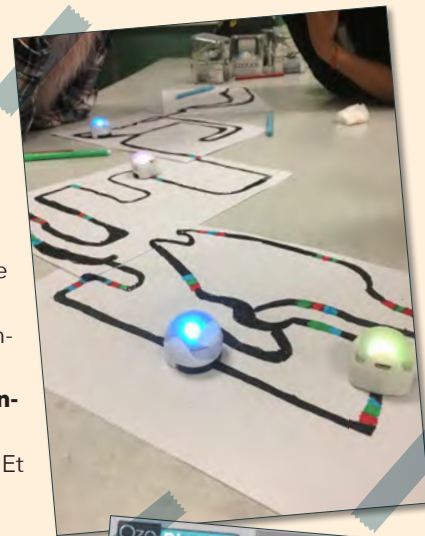
Ecrivez et décidez du langage de programmation. Observez le résultat en transférant votre code à un robot ! Faites-le évoluer, évitez les obstacles et arriver à un endroit précis !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre les bases du codage et de la robotique.
- Comprendre le fonctionnement d'un robot.
- Programmer un robot.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Programmons un robot ensemble** : Droite, gauche, demi-tour,...
- **Utilisons des codes-couleurs** : Changeons le sens, la couleur, que se passe-t-il ?
- **Dessignons un circuit** : Le robot peut-il le suivre ?
- **Programmons le robot** pour déplacer une charge d'un point à une zone de largage.
- **Ce robot apprend-il par lui-même ?** Notion d'intelligence artificielle.
- **Comment le robot interagit-il avec son environnement ?** Et avec d'autres robots ?
- **Quelles applications pour la vie quotidienne ?** Et pour le futur ?



INFOS COMPLÉMENTAIRES :

D'autres modules possibles sur demande et un support pédagogique est disponible.



Han-sur-Lesse,
L.L.N.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Secondaire
inférieur

Niveau
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps
d'animation

DO IT YOURSELF + ZÉRO DÉCHET



La protection de l'environnement commence ici !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Conscientiser à la protection de l'environnement.
- Encourager l'émergence du bon sens et du sens critique.
- Encourager le DIY en sécurité.
- Rendre concrète la chimie, lui donner du sens.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Atelier de création de produits d'entretien** : Réflexion sur le pourquoi faire soi-même et décodage d'étiquettes de produits de grande distribution, fabrication de 3 produits d'usage courant.
- **Atelier de création de produits cosmétiques** : Description des matières premières utiles, illustration de leurs fonctions et fabrication de 3 produits d'usage courant.
- **Atelier de saponification à froid** : Théorie sur la réaction de saponification à froid, indice de saponification, création de savons.
- **Atelier zéro déchet.**

Han-sur-Lesse,
Louvain-La-Neuve.

Lieu(x)

Le grimoire de Mélusine

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4X3h

Temps
d'animation



À L'IMPROVISTE



De façon ludique, participez à des ateliers d'impro et découvrez vos talents cachés !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Travailler l'écoute de soi et du groupe.
- Apprendre à s'exprimer dans un groupe, prendre sa place.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- Ateliers de **cohésion de groupe** et d'approche corporelle.
- Construction d'**histoires collectives**.
- Création de **scènes d'impro**.
- Atelier de **création de personnages** (posture, voix).
- Atelier de **gestion de l'espace** et la création de lieu.

Eupen, Han-sur-Lesse, L.L.N.,
Ovifat, Villers-Ste-Gertrude,
Wanne et Hastière*.

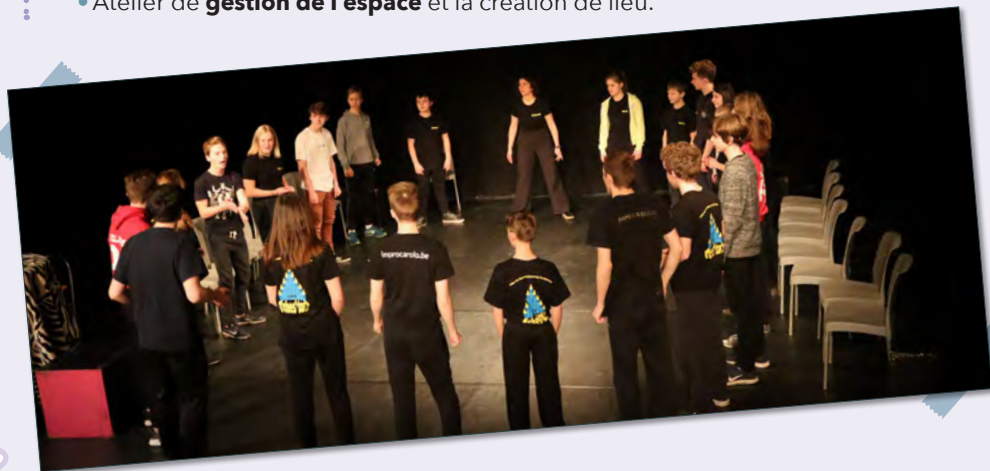
Lieu(x)

La FBIA **Animateurs**

Secondaire **Niveau
scolaire**

3 jours = 4X3h
4 jours = 6X3h
5 jours = 8X3h

**Temps
d'animation**



* Dans le gîte de Hastière : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

SCULPT'ARTS

Un chouette cours de sculpture pour ados encadré par une sculptrice professionnelle. Sur base de leurs idées et leurs inspirations. Différentes techniques seront enseignées à travers leurs propres envies. Les idées de créations en céramique, pâte à bois, fer et objets recyclés sont inépuisables. Il est possible de créer des récipients, des bijoux, des statuettes, sculptures, appliques murales...



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- Découverte des **différents types de techniques** de la sculpture.
- Définition de différentes techniques.
- **Mise en pratique** de l'incision, l'incrustation et du polissage.
- **Préparation et utilisation** des différentes techniques.
- Techniques de **recouvrement d'une surface**: Encres, acrylique, pigments, oxydes...
- **Collage de photos**.
- **Peinture**.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

Apporter un tablier ou vieux vêtements.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser le jeune public à l'art.
- Rentrer en contact directement avec des œuvres.
- Éprouver la perception du regard et du toucher.
- Créer des œuvres.

Lieu(x)

Eupen, Ovifat, Wanne,
Villers-Ste-Gertrude,
L.L.N. et Han-sur-Lesse

Animateurs

Theatro Folies

Niveau
scolaire

Secondaire
inférieur

Temps
d'animation

4 jours = 12h
5 jours = 15h

VIVEZ L'IMAGINARIUM !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer sa confiance et sa créativité en expérimentant librement, en valorisant l'erreur comme levier d'apprentissage.
- Développer la capacité à collaborer dans un projet collectif en valorisant la contribution individuelle de chacun.e, selon son rythme et ses compétences.
- S'impliquer dans une démarche artistique aboutissant à une production (exposition, spectacle...).

Wanne, Han-sur-Lesse, Eupen,
Louvain-La-Neuve, Ovipat,
Brûly-de-Pesche, Hastière,
Villers Sainte Gertrude

Lieu(x)

Amadeo
Collectif ASBL

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

3 jours = 4x3h = 12h
4 jours = 6x3h = 18h
5 jours = 8x3h = 24h

Temps
d'animation



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

Expérience et découverte, jeu et cohésion de groupe, création collective sont les maîtres mots de l'ensemble des activités. Les ateliers combinent souvent trois ingrédients : un.e intervenant.e artistique, un Imaginarium et un thème.

En se basant sur cette combinaison, voici des exemples d'activités :

• Pour Secondaire / Thème "Street" avec Fujinn :

L'Imaginarium Fujinn se compose de neuf grandes sculptures sonores. Les instruments monumentaux et complémentaires créent une expérience auditive et visuelle impressionnante. Celui-ci permet à un groupe de jeune de jouer, composer et expérimenter de la musique même sans avoir aucune notion musicale.

La thématique "Street" leur permettra de pouvoir créer une pièce musicale, de la base sonore à l'écriture de texte, en fixant cela sur un support vidéo.

Remarques : ces activités étant des exemples de ce





Faites de l'imagination votre base ! Donnez vie à vos idées ensemble. Mélangez-les, jouez avec elles, façonnez-les pour créer quelque chose de nouveau. Donnez naissance à des histoires communes et à des créations artistiques où la danse, le théâtre, les arts plastiques et la musique se mêlent harmonieusement. Quel que soit le résultat final, voici un projet pleinement porté par les enfants et les jeunes eux-mêmes.



que nous pouvons faire, et sachant que nous travaillons sur mesure, il est possible de concevoir (en fonction des tranches d'âges, des thématiques et des desideratas) d'autres activités en symbiose avec les programmes scolaires.

INFOS COMPLÈMENTAIRES :

Nos Imaginarium sont des sculptures en lutherie sauvage uniques créées dans notre atelier bois. Ceux-ci servent d'amplificateur à l'activité proposée.



** Dans le gîte de Brûly-de-Pesche : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.*



CRÉATION SONORE

Quel que soit la thématique ou le sujet que les jeunes veulent aborder, le son est le média idéal pour s'exprimer de manière plus personnelle et tout aussi créative. A l'aide d'un enregistreur, d'un casque, d'un micro et de leurs oreilles bien affûtées, les jeunes partent à la pêche aux sons, en recréant un univers à leur image.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Balade sonore et collecte de sons**
- Enregistrement d'une **voix off** et initiation à la **prise de son**
- **Création de bruitages et exercices de sonorisation**
- **Ajout de musiques** à des images existantes
- **Réflexion sur la diffusion médiatique**



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Discerner les différentes couches sonores d'un média et comprendre leurs différentes fonctions dans une œuvre créative.
- Maîtriser les potentialités narratives du média sonore.
- Savoir utiliser le matériel technique et le mettre au service d'une intention et d'un objectif.

Lieu(x) Louvain-La-Neuve, Bruxelles

Animateurs Action Médias Jeunes ASBL

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation De 6 à 12h d'activités

COMME AU CINÉMA

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Initier aux langages audiovisuels et plus spécifiquement aux codes et à la grammaire du cinéma.
- Apprendre les bases de montage : comment manipuler sons et images pour apprendre à déconstruire un message médiatique ?
- Placer les jeunes en position de créateur-trice et stimuler leur créativité.

Louvain-La-Neuve,
Bruxelles

Lieu(x)

Action Médias Jeunes
ASBL

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

De 6 à 12h d'activités

Temps
d'animation



Une immersion dans l'univers magique du cinéma. Devant ou derrière la caméra, il y a une place pour chaque jeune dans nos ateliers de création audiovisuelle. Du scénario au montage en passant par le tournage, le son, les décors, les costumes, la musique... les jeunes pourront réaliser la première scène du prochain blockbuster !

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Suédage** : tourner un film culte en une minute et en une seule prise avec les moyens du bord et s'initier au montage.
- **Reshoot** : on a retrouvé le son, mais pas l'image. Place à la créativité pour imaginer et filmer les images manquantes d'une bande-son mystérieuse. Rassemblez vos idées. Prêt-es ? Partez !
- **Remake** : on prend une scène culte de cinéma et on la reproduit, plan par plan. Réflexion, storyboard, et clap ! ACTION !
- **On switch** : et si on partageait le cinéma ? D'abord, chaque équipe crée une bande son. Bruitage, ambiance, musique. Et puis, on la donne à une autre équipe qui va imaginer les images qui vont avec. Pendant ce temps-là, on fait pareil avec leur bande son. On échange, on partage, on switch.



CRÉATIONS MULTIMÉDIAS

Vos jeunes auront l'occasion de comprendre et de plonger au cœur de la création numérique.



ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Créer des formats courts**, légers et remplis de réflexions sur ses propres usages des réseaux sociaux
- **Comprendre les codes liés aux théories du complot et aux fake news**, les déconstruire, pour mieux les déjouer
- **Se mettre dans la peau d'un·e influenceur·se** et ainsi faire ses propres choix au travers d'un jeu de plateau
- **Utiliser Tik Tok et créer des effets spéciaux** à la façon Méliès



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Décrypter des contenus numériques et développer l'esprit critique.
- Comprendre et exploiter les opportunités cinématographiques offertes par les réseaux sociaux.
- Réaliser une ou plusieurs productions sur les réseaux sociaux.

Lieu(x) Louvain-La-Neuve,
Bruxelles

Animateurs Action Médias Jeunes
ASBL

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation De 6 à 12h d'activités

REAL OR FAKE?



Envie de devenir expert en Fake News ? Real or Fake propose d'apprendre à décrypter des infos dans un atelier qui mêle pratique, analyse, réflexion et outils concrets !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer son esprit critique.
- Analyser des contenus multimédias et leurs sources.
- Comprendre les enjeux liés aux Fake News et aux Intelligences Artificielles.
- Développer des compétences techniques liées aux nouvelles technologies.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Quiz Fake News & IA** : Développer ses connaissances autour des Fake News et des Intelligences Artificielles de manière ludique.
- **Atelier pratique** : utiliser les IA pour créer du contenu tout en comprenant le fonctionnement, les limites et les enjeux de ces nouvelles technologies.
- **Mini-enquête** : vérifier les sources et la véracité de différents documents (textes, photos, vidéos...) à l'aide d'outils concrets proposés par les animateur.rices au sein d'un petit jeu d'enquête.
- **Réalisation d'une courte production vidéo** sur la thématique en sous-groupes (écriture, tournage et montage).



Gîte Mozaïk LLN,
Eupen, Ovifat, Wanne

Lieu(x)

Citizen Motion

Animateurs

Secondaire

Niveau
scolaire

3 jours = 10h
4 jours = 12h

Temps
d'animation

MOZAÏK GAMES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la ville de Louvain-la-Neuve de manière ludique à l'aide d'une course d'orientation.
- Favoriser le développement intellectuel, culturel et artistique.
- Développer des capacités psychomotrices en s'initiant à de nouveaux sports.
- Développer des valeurs de collaboration et de coopération.

Louvain-la-Neuve

Lieu(x)

ASBL Trop's Sport

Animateurs

Secondaire

Niveau scolaire

3 jours = 4X2h30
4 jours = 6X2h30
5 jours = 8X2h30

Temps d'animation



Place à l'amusement et aux fous rires ! Découvrez avec vos élèves la région autour du gîte Mozaïk grâce à une course d'orientation et faites-les collaborer lors d'un escape game dont ils se souviendront ! Ajoutez à cela nos activités 100% FUN pour que sports et loisirs soient au rendez-vous !

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Course d'orientation** : Course avec carte et boussole dans la ville piétonnière et ses alentours.
- **Escape Games (Trop's game)** : Une succession d'énigmes et de défis sportifs pour renforcer la réflexion collaborative.
- **Activités au choix à ajouter en plus (en fonction du nombre de jours)** :
 - **Hoverboard** : Il s'agit d'une trottinette futuriste. Cet engin se manœuvre avec les pieds !
 - **Hoverkart** : L'Hoverboard en mode karting ! Parcours, défis, courses et jeux sont au rendez-vous !
 - **Quidditch** : Sport de balle fictif issu de la saga Harry Potter.



- **Slackline** : Pratique du funambulisme en utilisant une sangle élastique. Hyper prenant et ludique à la fois.
- **Disc Golf** : Jeu basé sur les règles du golf mais à l'aide d'un disque frisbee.
- **Wexball** : Nouveau sport accessible à tous, original, ludique alliant plaisir, adresse et stratégie !
- **Skawlball** : Sport atypique né de la fusion entre plusieurs sports ballons. Pour marquer, il faut impérativement reprendre le ballon de volée.
- **Cardiogoal** : Sport mixé entre basketball, handball, frisbee et football américain. Le but étant de marquer à travers des cerceaux de couleurs et hauteurs différentes.
- Possibilité de se rendre à la piscine (sur demande - prix du transport en plus).

UNE CRACSE ATTITUDE. POUR QUI ? POUR QUOI ?



Développez la CRACSE attitude de vos élèves au maximum ! Au travers de jeux coopératifs, de réflexions ludiques, de débats d'idées et de défis interpersonnels, renouez avec des aptitudes essentielles telles que la responsabilité, le respect, la bienveillance, l'engagement, la critique et la solidarité.

ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- « **Se connaître Soi-Moi** » pour établir des règles de vie ensemble et pour faire le point sur soi-même, sur ce qu'on est, ce qu'on aime ou pas.
- « **Moi et le groupe** » : Échanges et débats pour amener les élèves à s'organiser et à se positionner dans le groupe.
- « **Le groupe et la société** » : Penser, au travers d'une société idéale, la manière dont on fonctionne et on s'engage, les rôles que

nous jouons et la façon dont nous influençons la dynamique de groupe.

- « **Retour à Soi** » : Dans la continuité des autres activités, un atelier pour vivre pleinement la notion de CRACSE.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Cibler ses potentialités et celles des autres pour les mettre au service du groupe.
- Identifier les attitudes liées aux préjugés, stéréotypes pour renforcer le respect.
- Devenir un vrai CRACSE (Citoyen Responsable Actif Critique et Solidaire Engagé).

Lieu(x) Eupen, Han-sur-Lesse, Louvain-La-Neuve, Wanne, Villers-Ste-Gertrude et Ovifat

Animateurs Jeune Et Citoyen ASBL

Niveau scolaire Secondaire

Temps d'animation 3 jours = 15h

Gîte Mozaïk de Louvain-La-Neuve

info@gite-mozaik.be (124 lits)

Rue de la Gare 2 - 1348 Ottignies-Louvain-la-Neuve - ☎ +32 10 56 02 43

Kaleo vous accueille désormais à Louvain-la-Neuve, ville où les piétons sont rois! Famille ou étudiant en visite, amateur de shopping ou de culture, sportif de passage, profitez d'une balade aux alentours du lac ou du Bois de Lauzelle d'un moment gourmand sur ses terrasses ensoleillées ou d'une soirée culture. Les amateurs de patrimoine, eux, pourront découvrir les châteaux et abbaye de la région: Villers-la-Ville, Rixensart, La Hulpe.





Kaleo

Hébergements - Séjours - Activités



02 209 03 00 • www.kaleo-asbl.be



Editeur responsable: Benoît Assis - Kaleo ASBL
Rue Van Orley 4 - 1000 Bruxelles - Imprimé sur du papier FSC.