



**Kaleo**

Hébergements - Séjours - Activités

# SÉJOURS SCOLAIRES

à Louvain-la-Neuve

*MATERNELLES - PRIMAIRES*

02 209 03 00 • [www.kaleo-asbl.be](http://www.kaleo-asbl.be)







## 4 formules de séjours scolaires



### Formule tout compris

Un séjour en pension complète avec un programme proposé dans ce catalogue.

Les prix de nos séjours scolaires dans nos gîtes-auberges s'entendent hébergement avec pension complète et animations (selon la formule choisie) ainsi que draps compris\*.

### Formule pension complète - à la carte

Un séjour en pension complète pour lequel vous construisez un programme sur mesure avec nos équipes sur base des animations reprises par gîte en fonction de votre budget et/ou de vos envies.

### Formule pension complète - hors activités

Un séjour en pension complète durant lequel vous organisez vous-même vos activités, visites, animations.

### Formule en gîte de groupes - en autonomie

Un séjour durant lequel vous gérez vos repas et animations. Vous disposez d'un usage privatif d'un gîte selon la composition de votre groupe.

# Informations avant de partir



Tous nos prix sont donnés à titre indicatif et sous réserve de modifications. 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 enfants 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.

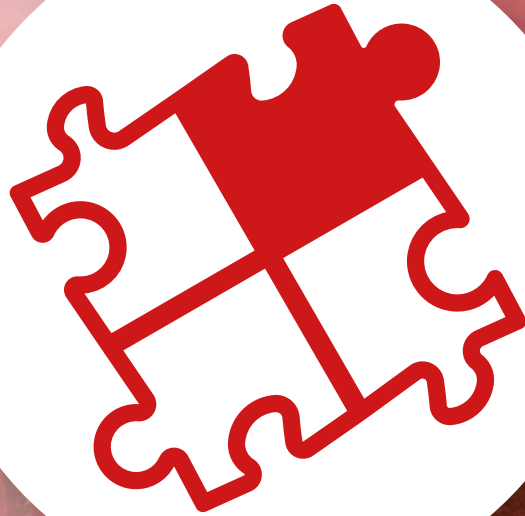




# SÉJOURS SCOLAIRES à Louvain-la-Neuve



MÉLI-MÉLD



# 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.

## 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.



## 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.



Louvain-la-Neuve **Lieu(x)**

Les partenaires du gîte Mozaïk **Animateurs**

5<sup>ème</sup>\_6<sup>ème</sup> primaire **Niveau scolaire**

3 jours = ± 10h **Temps d'animation**  
5 jours = ± 15h



NATURE





# 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, coulees ...
- **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  
Rochefort - Villers-Ste-Gertrude  
L.L.N. - Wanne - Brûly-de-Pesche\*

Lieu(x)

Galilée ASBL **Animateurs**

Maternel **Niveau**  
Primaire **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 : vous êtes en autonomie complète (pas d'équipe sur place). Les repas sont fournis par un service traiteur.

# ENSEMBLE 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., Ovipat, Rochefort, Wanne, Villers-Ste-Gertrude, Eupen, Bastogne\*.

Lieu(x)

Empreintes et découvertes asbl

Animateurs

Maternel  
Primaire

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 proposer de préférence en début de séjour, permettra à chacun de s'inscrire d'emblée dans un séjour responsable de manière volontaire et réfléchi dans le respect de tous. Nous y découvrirons des petits gestes simples à tester durant le séjour.
- **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.

# LOUVAIN-LA-FERME

Avec son âne, ses poules et ses moutons, ainsi que tous les animaux qui font rêver les enfants, cette ferme d'animation et centre d'hippothérapie joue un rôle important dans l'expérimentation du lien à la nature et aux animaux au sein de la ville.



## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Petits fermiers :** Prendre soin des animaux, les nourrir, nettoyer leur enclos, les observer.
- **Le pain :** Dans cet atelier, les enfants apprennent les secrets du fermier qui fait pousser son blé, mettent les doigts dans la pâte, et attendent avec impatience que le pain cuise. Ils pourront même le ramener à la maison!
- **Approche sensorielle des animaux :**  
Comment, en tenant compte de leur bien-être, approcher les animaux ? Découvrir la douceur de la fourrure des lapins, l'odeur du fumier.
- **Approche du Cheval :** Dans une atmosphère calme et bienveillante, nous vous proposons une rencontre avec nos chevaux et poneys. Les enfants en apprendront les secrets et découvriront comment les approcher, les brosser et les câliner en toute sécurité.
- **Laine :** En approchant nos moutons, nous apprenons le cycle de la laine pour aboutir à un petit bricolage avec ce beau matériau. En fonction de l'âge nous pouvons faire, un pompon, ou un dessin, un mini mouton, ...
- **Apiculture :** Bzzz... Mais quel est ce petit insecte volant qui butine ces si jolies fleurs ? Cet atelier permet de découvrir davantage le monde passionnant des abeilles et leur utilité dans la Nature.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'éveiller à la nature en milieu semi-urbain.
- Se familiariser avec le monde animal.
- Expérimenter la vie et les tâches liées à la ferme et en apprendre davantage sur ses habitants, le respect de ceux-ci et de la nature.
- Se mettre à l'écoute de soi.
- Éveiller les sens par une pédagogie active, amener l'enfant à découvrir ce qui l'entoure.

Lieu(x) Louvain-la-Neuve

Animateurs La ferme équestre de Louvain-la-Neuve

Niveau scolaire Maternel Primaire

Temps d'animation 3 jours = 4X2h



# SUR LES TRACES DE THÉODORE, UN CASTOR EN VILLE



**A**pprenons à connaître Théodore le castor, la star de la semaine... Qui est-il, que fait-il et où vit-il ? La ville, des rues et des maisons, quelques plantations... Mais aussi, des parcs, des bois et entre les pavés, de la biodiversité ! Partons en immersion à Louvain-la-Neuve, qui nous réserve de nombreuses surprises !



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser aux comportements adéquats dans la nature et éprouver du plaisir à son contact.
- Aiguiser son sens de l'observation.
- Découvrir la biodiversité qui se cache en ville et un animal fascinant de notre faune.
- Analyser les interactions entre les êtres vivants.

## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Qui est Théodore le castor ?** Histoires, projections et autres activités ludiques.
- **Où vit-il ?** utilisation des cartes de la ville pour trouver des endroits où il pourrait vivre, balade autour du lac pour reconnaître des arbres, et en particulier ceux qui intéressent le castor. *Remarque : Le castor ne pourra pas être observé en direct*
- **Découverte du bois de Lauzelle, ses étangs, le ruisseau.** Verra-t-on des arbres rongés ? Quelles différences entre les arbres du bois et ceux de la ville ? Et le bois mort, à quoi sert-il ?
- **Aux alentours du centre, cherchons des plantes.** D'où viennent-elles ? Plantes cultivées ou sauvages, pourquoi dit-on « mauvaises herbes » ? N'ont-elles pas leur utilité ? Activité sur la dispersion des graines.
- **Observation des animaux en ville.** Quelles sont leurs particularités, comment

les distinguer ? Au cours d'une balade, avec les jumelles, essayons d'identifier ces oiseaux.

- **Observation des insectes.** En cherchant un peu, dans un petit bois, dans une prairie, dans les arbres. Comment les reconnaître et sont-ils importants ?
- **Sensibilisation à la problématique des déchets.** Comment la nature gère-t-elle ses déchets ? Observation à la loupe et au binoculaire de la vie du sol ou du compost.
- **L'eau, élément indispensable, pour nous et ... Théodore !** Les usages de l'eau, le cycle de l'eau domestique, ...
- Préparation d'une **petite exposition** que les élèves réaliseront à leur retour à l'école. Réalisation de bricolages, documents, colles et photos



Louvain-la-Neuve

Lieu(x)

Galilée ASBL

Animateurs

Maternel  
Primaire

Niveau  
scolaire

3 jours = 4X3h+1h (soirée)  
4 jours = 6X3h+1h (soirée)  
5 jours = 8X3h+1h (soirée)

Temps  
d'animation

# BALADE NATURE ET DÉCOUVERTE

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à identifier les arbres.
- Reconnaître des champignons et déterminer/comprendre leur rôle essentiel.
- 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**.
- **Partons à la découverte des champignons**, à quoi ça sert ? Quelles formes ont-ils ? Où les retrouve-t-on ?

- 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 ?



**E**nfilons 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., Rochefort.

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Maternel  
Primaire

Niveau  
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps  
d'animation

SCIENCES





# L'INFINIMENT PETIT

## 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.



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

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Maternel  
Primaire

Niveau  
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps  
d'animation



**A**pprenons 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, gaïlet 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**. (primaire)
- **Réalisation d'une préparation microscopique**. (primaire)
- **Observation de la vie dans une goutte d'eau** provenant d'un étang, de la mer, ou autre. (primaire)
- Sensibilisation à la **démarche d'un bon scientifique**.

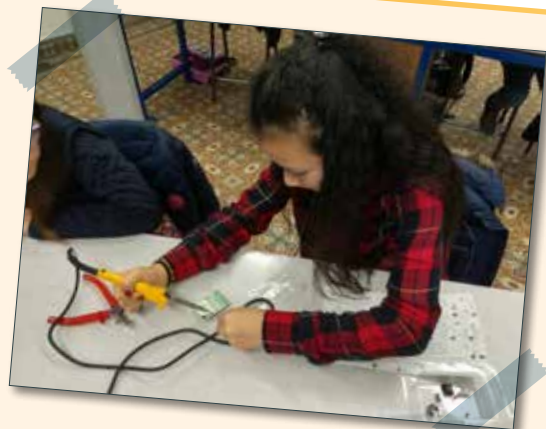
## INFOS COMPLÉMENTAIRES :

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



# INITIATION À L'ÉLECTRICITÉ

**P**artons 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



## 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.



## 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.

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

**Animateurs** Ose la Science ASBL

**Niveau scolaire** Maternel  
Primaire

**Temps d'animation** 3 jours = 7x1h30

# 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 !

## 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.

## 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.

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

Lieu(x)

Ose la Science ASBL

Animateurs

Maternel  
Primaire

Niveau  
scolaire

3 jours = 7x1h30

Temps  
d'animation



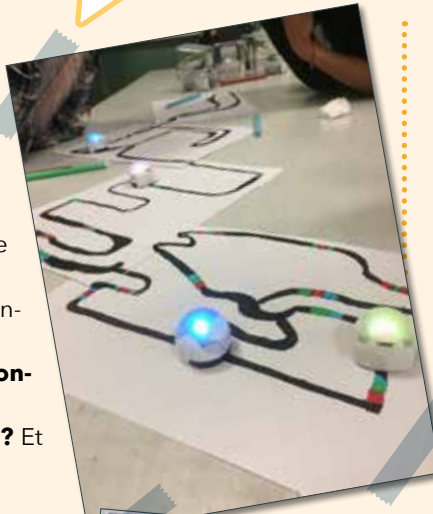
# LES ROBOTS



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

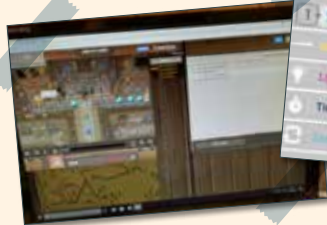
## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Programmons un robot ensemble** : droite, gauche, demi-tour,...
- **Utilisons des codes-couleurs** : changeons le sens, la couleur, que se passe-t-il ?
- **Dessinons 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.



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

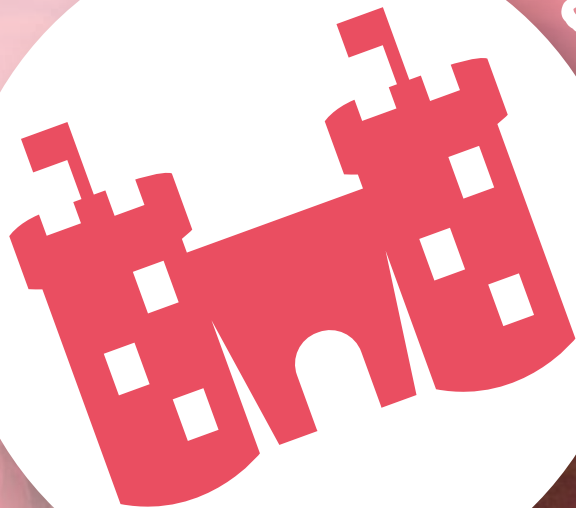
**Lieu(x)** Han-sur-Lesse, L.L.N.,  
Rochefort.

**Animateurs** Ose la Science ASBL

**Niveau scolaire** Primaire

**Temps d'animation** 3 jours = 7x1h30

HISTOIRE



# COULEURS DU MOYEN-ÂGE



Plongez dans les méandres du temps et des ruines de l'Abbaye de Villers-la-Ville, jouez pour tout comprendre du Moyen-Âge.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Coopérer au travers de différents ateliers et travaux à réaliser en équipe.
- Renforcer son estime de soi et celle des autres.
- Identifier et caractériser les interactions hommes-espace.
- Découvrir la vie durant le Moyen-Âge et les pratiques réalisées à cette époque.

## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Activités d'introduction** en vue de la visite de l'Abbaye.
- Découverte des **plantes du Moyen-Âge** et différents jeux.
- **Journée complète à l'Abbaye de Villers-la-Ville** (visite animée, jeux dans le cloître, ...).
- **Activités diverses sur le thème du Moyen-Âge** (jeux de société, calligraphie, création de blason, plantes du Moyen-Âge...).



Louvain-la-Neuve

Lieu(x)

L'Abbaye de Villers-la-Ville

Animateurs

Primaire

Niveau scolaire

3 jours = 12h

Temps d'animation

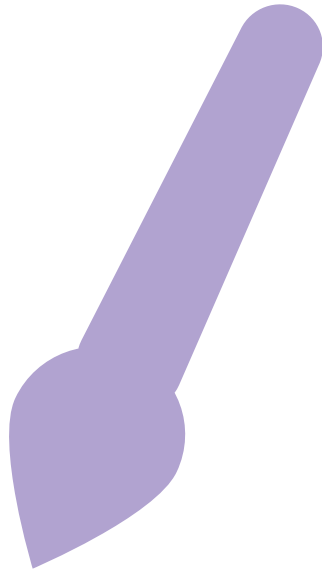


## INFOS COMPLÉMENTAIRES :

- De nombreuses formules existent pour les activités dans l'Abbaye ! Contactez notre partenaire pour un programme à la carte !
- Un dossier pédagogique pour chaque tranche d'âge (1e-2e/3e-4e/5e-6e) existe et peut être demandé.
- Le transport vers l'Abbaye n'est pas compris dans le prix !



ARTS



# 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, Rochefort, Villers-Ste-  
Gertrude, Wanne et Hastière\*.

Lieu(x)

La FBIA **Animateurs**

5<sup>ème</sup>\_6<sup>ème</sup> primaire

Niveau  
scolaire

3 jours = 3X2h  
4 jours = 5X2h  
5 jours = 7X2h

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.

MÉDIA



# CRÉATIONS MULTIMÉDIAS

Les Christopher Nolan et Sofia Coppola de demain, c'est vous ! Cette animation vous propose d'explorer toutes les possibilités créatives que nous offre le web. À l'aide de tablettes, d'applications intuitives et de logiciels faciles d'utilisation, les jeunes sont invités à jouer avec leur créativité autour d'un projet multimédia, qu'il soit fictionnel, ludique ou documentaire.



## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Tournage de scènes.**
- **Production médiatique** via les outils numériques.
- **Tournage des scènes** d'introduction et des fausses preuves pour l'enquête.
- **Réflexion** sur la fiabilité de l'information et sur la véracité des images.

- **Présentation du projet** et élaboration d'une histoire de suspects grâce à la technique d'une carte mentale.
- **Montage des différentes scènes** et utilisation des productions médiatiques pour une création multimédia finale.
- **Débat avec les jeunes** sur la diffusion et le droit à l'image.
- **Présentation de créations médiatiques possibles** (le micro-trottoir, la fausse caméra de surveillance...).
- **Utilisation des outils** et applications de création.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir et expérimenter différentes techniques audiovisuelles.
- Développer sa créativité au moyen des outils numériques.
- Réfléchir à la diffusion web et à ses conséquences.

**Lieu(x)** Eupen, Han-sur-Lesse, Louvain-La-Neuve, Ovipat et Wanne.

**Animateurs** Action Médias Jeunes ASBL

**Niveau scolaire** Primaire (max. 30 élèves)

**Temps d'animation** 3 jours = 10h  
4 jours = 12h  
5 jours = 15h



# LA MOVIE FACTORY



Envie de jouer avec les sons et l'image? La Movie Factory vous ouvre ses portes! À travers différents ateliers, les jeunes découvriront le langage cinématographique. Libre cours à la créativité, à l'expression audiovisuelle et à l'imaginaire.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Réaliser des capsules audiovisuelles.
- S'initier aux techniques de tournage et de montage.
- Développer ses connaissances du langage cinématographique par le détournement et la parodie.
- Développer sa créativité au moyen des outils audiovisuels.

## 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.
- **Re-cut** : jouer avec des bandes annonces et leur bande sonore pour les détourner. Quand « Mary Poppins » devient « Scary Mary »!
- **SOS Bande son** : on a retrouvé des images mais pas le son. Aux jeunes de les réinventer et de donner du sens à l'extrait. Un jeu de détournement et de montage sonore.
- **SOS Images** : on a retrouvé du son, mais pas d'image. Place à la créativité pour imaginer et filmer les images manquantes.
- **Remake** : En vous inspirant d'extraits de films existant, tournez votre propre version.



Eupen, Han-sur-Lesse,  
Louvain-La-Neuve,  
Ovifat et Wanne.

Lieu(x)

Action Médias  
Jeunes ASBL

Animateurs

Primaire  
(max. 30 élèves)

Niveau  
scolaire

3 jours = 10h  
4 jours = 12h  
5 jours = 15h

Temps  
d'animation

# FOCUS PHOTO

Devenez de vrais photographes des temps modernes !



## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- « **Prise de vue** » : initiez-vous à l'art de la photographie et manipulez aisément le matériel.
- « **Jouer avec l'image** » : jeu de couleurs, de contraste, de format.
- « **Jouer avec l'image** » : à la découverte des logiciels de retouche.
- « **Diffusion de l'image** » : découvrez des programmes pour partager et diffuser vos photos !
- **Animation réflexive** sur le droit à l'image et ses enjeux.



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Porter un projet créatif et médiatique de sa production à sa diffusion.
- Se familiariser aux techniques de prise de vue et de manipulation de l'image.
- Poser des pistes de réflexion pour une utilisation adéquate de l'image.

**Lieu(x)** Eupen, Han-sur-Lesse, Louvain-La-Neuve, Ovifat et Wanne.

**Animateurs** Action Médias Jeunes ASBL

**Niveau scolaire** Primaire (max. 30 élèves)

**Temps d'animation**  
3 jours = 10h  
4 jours = 12h  
5 jours = 15h

# PLAY THE GAME



Concevez votre propre jeu vidéo ! Le programme « Play the Game » interroge l'univers des jeux vidéo et les différentes manières de se les approprier.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'initier à la culture et aux langages vidéoludiques.
- Apprendre à concevoir un jeu vidéo de A à Z.
- Se familiariser avec différentes techniques de production médiatique.

## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **« Game design »** : scénarisation et cahier des charges des jeux vidéo. Ecriture de ce que seront les différents jeux.
- **Production graphique et sonore** : on dessine ou on photographie les éléments graphiques avant de les retoucher, on enregistre et on monte la bande son.
- **Programmation sur « Construct 3 »** : on apprend les bases du logiciel et on commence à programmer les jeux.
- **Intégration des éléments graphiques et sonores dans « Construct 3 »** : on articule les éléments créés avec le programme des jeux.
- **Activité de finition et tests des jeux** : on essaye d'aller le plus loin possible dans la création du jeu et on s'amuse à tester ceux des autres.

Eupen, Han-sur-Lesse,  
Louvain-La-Neuve,  
Ovifat et Wanne.

Lieu(x)

Action Médias  
Jeunes ASBL

Animateurs

Primaire  
(max. 30 élèves)

Niveau  
scolaire

3 jours = 10h  
4 jours = 12h  
5 jours = 15h

Temps  
d'animation



Racontez une histoire, un souvenir, exprimez une émotion ou une humeur... à travers le son !



## LABO SON

### 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 :

- Développer la sensibilité sonore.
- Se familiariser à la prise de son et au montage.
- Se sensibiliser à la place du son dans les médias notamment dans son rapport à l'image.

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

Animateurs Action Médias  
Jeunes ASBL

Niveau scolaire Primaire  
(max. 30 élèves)

Temps d'animation 3 jours = 10h  
4 jours = 12h  
5 jours = 15h



# SMART FILMS



Envie d'utiliser son smartphone d'une autre manière ? Ce programme est fait pour vous ! Le but de ce séjour sera de produire des reportages filmés et montés à l'aide de smartphones.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Créer des reportages fictionnalisés.
- Déterminer les sujets qui vont être traités.
- Mettre en place différents paramètres pour l'élaboration des reportages.
- Collaborer en équipe.

## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Scénarisation des sujets** : en fonction des sujets choisis, structuration, définition des lieux de tournage, des différentes manières de filmer un sujet, rédaction des scénarios et des story-boards.
- **Réalisation de reportages** selon les story-boards établis et filmés au smartphone.
- **Débrief** sur les différentes pratiques utilisées.
- **Montage** : visionnage par groupe des éléments filmés et captation des images manquantes.
- **Introduction au programme de montage vidéo** (KineMaster) sur Smartphone et montage des reportages.
- **Création d'un plateau TV** : définition des rôles (présentateurs et intervenants). Mise en place du plateau et élaboration de la feuille de route du « live ». Répétition de la présentation.
- **Présentation du JT** et des reportages.



Louvain-la-Neuve  
et Rochefort

Lieu(x)

Citizen Motion

Animateurs

Primaire  
(max. 30 élèves)

Niveau  
scolaire

4 jours = 12h

Temps  
d'animation

SPORT



# MOZAÏK GAMES



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 !

## 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.

## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Course d'orientation** : course avec carte et boussole dans la ville piétonne 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 basket-ball, handball, frisbee et football américain. Le but étant de marquer à travers des cerceaux de couleurs et hauteurs différentes.



Louvain-la-Neuve

Lieu(x)

ASBL Trop'sport

Animateurs

Maternel  
Primaire

Niveau  
scolaire

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

Temps  
d'animation

VIVRE-ENSEMBLE





# ART ET ÉMOTIONS



**A**u départ d'une exposition photo créée par des jeunes, nous parcourons le chemin que prennent les émotions en nous et utilisons des techniques artistiques pour les exprimer. Une manière de vivre sa citoyenneté d'une manière créative en prenant la responsabilité de ce que l'on vit.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à identifier ses émotions.
- Exprimer ses émotions de manière créative.
- Prendre la responsabilité de ses émotions envers les autres et apprendre à s'exprimer de manière respectueuse et constructive.

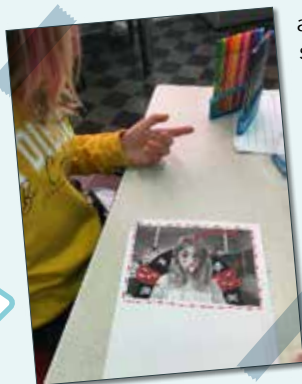
## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Exposition « shut'up »** : au départ de portraits photographiques réalisés par des jeunes victimes d'exclusion et de violence, identifier les émotions qui nous parcourent, développer l'empathie et exprimer son vécu de manière personnelle en travaillant sa responsabilité par rapport aux autres. (voir notre site <https://www.ego-logique.org/projetsjeunes>)
- **Maquillage fausses blessures** : sur base de la technique du maquillage des fausses blessures, se mettre en scène avec un mot qui nous a blessé afin de sensibiliser à l'importance des mots qui nous sont adressés et de l'impact sur la confiance en soi.
- **Art & emotions** : chaque participant est invité à se photographier individuellement et à retoucher son portrait afin de pouvoir explorer et exprimer les 4 émotions de base, reliées à ses expériences, son vécu au quotidien.

- **Jeu sur les emotions** : au départ des autoportraits revisités, apprendre à exprimer ses émotions grâce à un jeu de cartes personnalisé avec lequel chaque participant pourra repartir et qui pourra être utilisé en classe pour gérer les émotions.
- **Exercices de cohésion de groupe** : apprendre à faire de ses faiblesses une force et renforcer sa confiance en soi et dans le groupe.

## INFOS SUPPLÉMENTAIRES :

Support pédagogique disponible !



Han-sur-Lesse, L.L.N.,  
Rochefort et Hastière\* **Lieu(x)**

ASBL Ego-Logique **Animateurs**

Maternel  
Primaire **Niveau  
scolaire**

3 jours = 12h  
4 jours = 15h  
5 jours = 18h **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.

# AMUSE-TOI ET SOIS ZEN !

Un véritable concept pédagogique à travers le toucher et la perception !



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à travers le toucher, le mouvement et le développement des sens.
- Mieux se percevoir et se concentrer.
- Favoriser un meilleur maintien.
- Favoriser une ambiance positive et respectueuse en classe.
- Aider l'enfant à se connaître, à poser ses propres limites et accepter les limites de l'autre.
- Aider les enfants à la concentration, à la gestion du stress, au développement de leur potentiel.
- S'exprimer à partir d'une détente physique et d'un état intériorisé et calme.
- Renforcer la vitalité et affiner le schéma corporel.
- Développer la convivialité dans les relations de groupe.
- Améliorer la qualité d'écoute et de disponibilité.

## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Programme « Samourai »** : Ce programme est un véritable concept pédagogique qui favorise la santé. C'est un processus corporel à travers le toucher, le mouvement et la perception.
- **Programme « Yoga »** : Ce programme a une approche ludique et créative, nettement inspiré par les techniques de yoga, de Brain Gym, de méditation, de Qi gong, de stretching, d'eurythmie, de mouvements de coordinations qui ressemblent à des danses, d'exercices provenant de méthodes variées, de rythmes, de relaxations. Les exercices se pratiquent en musique.

**Lieu(x)** Eupen, Han-sur-Lesse, L.L.N.,  
Ovifat, Rochefort, Villers-Ste-  
Gertrude et Wanne.

**Animateurs** Christa Herbrand  
ASBL Maïka

**Niveau scolaire** Maternel  
Primaire

**Temps d'animation** 3 jours = 12h  
4 jours = 15h  
5 jours = 18h

# AU-DELÀ DU ROSE ET DU BLEU



Les stéréotypes de genre peuplent trop souvent la vie des jeunes enfants. Ce programme vise à donner la parole aux élèves eux-mêmes pour leur permettre de s'exprimer ! Pour dire stop aux stéréotypes !

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Faire émerger et comprendre les stéréotypes garçons/filles afin de les déconstruire.
- Promouvoir le fait de faire/être ce qu'on aime : favoriser l'émergence des individualités au-delà des généralités.
- Aborder les valeurs des héros et héroïnes dans les histoires et les dessins animés.
- Augmenter la confiance en soi et l'expression individuelle.

## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- **Jouets, qu'est-ce qu'un jouet de fille ou de garçon ?** Animation permettant aux enfants d'exprimer leurs préférences personnelles ainsi que d'énoncer les attendus de la société (parents, école, industrie du jouet via les publicités, magasins). L'animation comprend une partie personnelle pour permettre à chaque enfant de faire des choix sans que les autres ne voient.
- **S'habiller, c'est pour tout le monde !** Animation permettant aux enfants d'aborder les stéréotypes vestimentaires et d'accessoires et de jouer avec des objets (badges, barrettes, colliers, casquettes,...) pour comprendre que l'identité de genre passe aussi par l'apparence mais qu'il ne faut pas trop s'y fier !
- **Il était une fois...** Animation d'écriture et de dessin autour des contes et légendes qui abordent les stéréotypes narratifs sur des personnages féminins et masculins. L'animation est de mise afin de créer des histoires et des aventures à partir des mises en situation de départ.
- **Déclaration des droits des enfants :** Animation basée sur la déclaration des droits des enfants, réinventée avec des droits spécifiques aux petits garçons et aux petites filles.

Eupen, L.L.N.,  
Ovifat, Wanne.

Lieu(x)

CRIBLE asbl

Animateurs

Primaire

Niveau  
scolaire

3 jours: 4X3h

Temps  
d'animation



# UNE CRACS ATTITUDE, POUR QUI ? POUR QUOI ?

**D**éveloppez la CRACS 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 façon dont on fonctionne, 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 CRACS.



## 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 CRACS (Citoyen Responsable Actif Critique et Solidaire).

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

**Animateurs** ASBL Jeune et Citoyen

**Niveau scolaire** Primaire

**Temps d'animation** 3 jours: 15h



# JEUNES CITOYENS CRÉATIFS

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir et expérimenter des activités créatives seul et avec le groupe qui permettent une meilleure connaissance de soi, des autres et de son environnement.
- Permettre un engagement citoyen via des activités créatives impactantes.
- Développer des capacités d'entraide, d'altruisme, de solidarité et d'engagement.



Des activités d'expression et de créativité diverses favorisant chez les participants le développement de leurs capacités citoyennes, selon trois axes : respect de soi, des autres et de son environnement. Des outils créés par des jeunes pour des jeunes afin de sensibiliser à des thématiques actuelles qui les préoccupent. Une formule spéciale, donc, pour les jeunes citoyens créatifs de demain !

## ACTIVITÉS PROPOSÉES :

- « **Self'artist** » : selfie, l'autoportrait moderne, « une revisite du selfie de manière plus créative, plus citoyenne, plus artistique, plus personnelle, plus réfléchie pour explorer une image différente (ou plus vraie !) de toi... »
- « **Mouvements** » : expérimenter, lâcher prise, se faire confiance, oser, ... Des exercices faisant bouger le groupe dans l'espace, selon des consignes vécues ensemble, faisant appel à la solidarité, à l'esprit d'équipe.
- « **Les mots comptent** » : l'occasion de partager les mots qui nous ont blessés et de développer le respect de soi et des autres.
- « **On en parle ?** » : se poser des questions, y chercher des réponses, se confronter à celles des autres, exprimer son avis et pouvoir le défendre...qu'est-ce qui préoccupe les jeunes citoyens aujourd'hui ?
- « **Saines gourmandises** » : des recettes étonnantes, savoureuses et citoyennes !
- « **Objectif zéro déchet** » : grâce à cette animation, tu découvriras comment tes choix de consommation peuvent préserver notre belle planète !
- « **Land art** » : au fil des balades, découvrir les trésors de la forêt et les agencer en œuvres d'art éphémère.

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

Han-sur-Lesse,  
L.L.N., Rochefort  
et Hastière\*

Lieu(x)

Ego-Logique ASBL

Animateurs

Primaire

Niveau  
scolaire

3 jours: 12h  
4 jours: 15h  
5 jours: 18h

Temps  
d'animation

## Gîte Mozaïk de Louvain-La-Neuve - info@gite-mozaik.be

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.

À la carte		Curiosités dans la région	
Abbaye de Villers-la-Ville	☺€🚌	Bois de l'Escavée	
Ateliers sur les contes et la musique	☺€	Bois de Lauzelle	
Ferme équestre	☺€	Disc-golf	
Activités scientifiques avec l'UCL	€	Domaine provincial du Bois des Rêves	
Visite urbaine	€	Louvain-la-Neuve Gourmand	€
Ateliers cirque	€	Micro-brasserie Brasse-Temps	€
Activités sportives	☺€	Musée Hergé	€
Activités et balades nature	☺€	Musée L	€
		Parcours culinaire	€
		Piscine	€
		Théâtre Jean-Vilar	€
		Ecole du Cirque du Brabant Wallon	€





# Kaleo

Hébergements - Séjours - Activités



Avec le soutien de  
**Wallonie  
tourisme  
CGT**



02 209 03 00 • [www.kaleo-asbl.be](http://www.kaleo-asbl.be)

