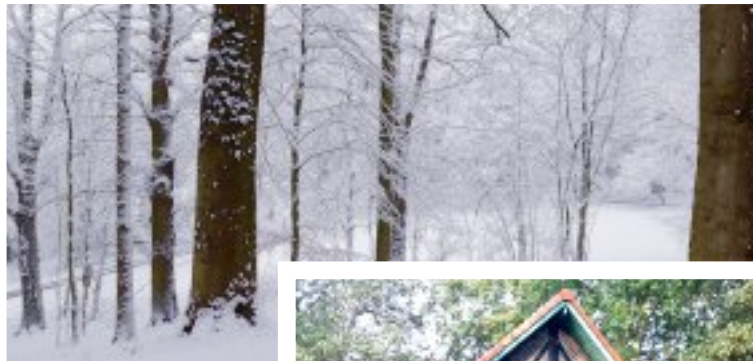


UN CENTRE DE RENCONTRE ET D'HÉBERGEMENT

POUR LES JEUNES ET OUVERT À TOUS

VIVRE ENSEMBLE - NATURE - IMAGINATION

Une équipe à votre service - des animations diversifiées - un grand éventail d'activités autonomes - un parc arboretum de 6 ha - une cuisine équilibrée - des bâtiments confortables - un large choix d'excursions dans la région.



Sommaire

■	Où sommes-nous situés ?.....	4
■	Nous sommes un C.R.H.....	6
■	Nos bâtiments.....	8
■	Le déroulement du séjour.....	12
■	Situez-vous sur le domaine.....	14
■	Activités autonomes.....	16
■	Nos animations à la carte.....	21
■	Accès.....	27
■	Activités dans la région.....	28
■	Intervenants extérieurs.....	30
■	Consignes et règlements.....	34



Où sommes-nous situés ?

Le Centre est situé dans la région du Mont de l'Enclus, une des plus belles courbes du Parc Naturel du Pays des Collines. De par sa situation, il se trouve aussi très proche de la région du Tournaisis et de son Parc Naturel des Plaines de l'Escaut.

■ La Wallonie Picarde

Voilà une région qui offre une palette de paysages inattendus et une grande richesse architecturale et culturelle. Plantée entre les Collines et l'Escaut, la Wallonie Picarde

fourmille de villes d'art et d'histoire, de Mouscron à Ath, en passant par Tournai. Pour les amoureux de balades champêtres ou enchanteresses, l'endroit comprend deux Parcs Naturels : celui des Plaines de l'Escaut, au Sud, et celui du Pays des Collines, au Nord.



■ Le Parc Naturel du Pays des Collines



Avec ses courbes vertes doucement arrondies, ses bois touffus et son bocage riant, le Pays des Collines offre de beaux espaces de nature. Avec ses moulins apprivoisant l'eau et le vent, ses authentiques fermettes et ses nombreux artisans, il abrite un patrimoine rural bien vivant. Les collines donnent tout son relief à ce tableau champêtre, où le promeneur découvre un paysage enchanté et des villages nichés au creux des vallons. Le Pays des Collines est aussi une terre de légendes, fidèle à ses traditions. Nous parlons ici de sorcières, de héros, de contes qui animent le folklore local. Épris de fantastique et de fantaisie, ce terroir cultive ainsi ses traditions rurales et son art de vivre.

■ Le Mont de l'Enclus

Le Centre est un bel espace de 6 hectares de verdure situé au coeur de cette région, sur le flanc sud du Mont de l'Enclus en bordure du bois communal. Son domaine est



établi en pleine nature juste à l'écart du village d'Amougies. Celui-ci fait partie de la commune de Mont-de-l'Enclus, patrie de Liedericq et de bien d'autres personnages de légende. Depuis des décennies, cette localité accueille les touristes sur ses pentes boisées. La France, d'ailleurs, n'est qu'à une bonne vingtaine de kilomètres. Roubaix est toute proche.

■ La Flandre voisine

La hêtraie du bois communal étend ses branches jusque sur notre domaine. La frontière linguistique la traverse à une centaine de mètres du Centre, de sorte que Mont-de-l'Enclus devienne soudainement Kluisbergen. Une fois pénétré dans les profondeurs des bois, les panneaux changent de langue ou alternent les deux, de sorte que votre séjour puisse aussi devenir un parcours de découverte de la langue de Vondel.



Nous sommes un C.R.H.

■ ■ ■ Qu'est-ce qu'un C.R.H. ?

Le Centre Protestant d'Amougies est reconnu en tant que Centre de Jeunes par la Fédération Wallonie-Bruxelles. Il s'agit, plus précisément, d'un Centre de Rencontre et d'Hébergement. En tant que tel, il exploite sa mission première d'hébergement pour favori-



ser le développement d'une **jeunesse citoyenne, responsable, active, critique et solidaire (CRACS)**. Les classes de dépaysement que nous organisons, nos camps de vacances et notre investissement dans la vie du village sont le reflet de ces valeurs. Nous tâchons également d'éveiller nos visiteurs à la découverte de l'environnement local dans lequel nous sommes inscrits : le Mont de l'Enclus, partie boisée du Pays des Collines, site enchanteur de la Wallonie Picarde.

■ ■ ■ Comment cela influence-t-il le séjour ?

Séjourner dans un C.R.H., c'est sortir du rôle de consommateur et être CRACS. Les séjournants sont ainsi invités à **participer à des démarches citoyennes**. Ils sont attentifs également à éteindre quand ils sortent d'une pièce, à lutter contre le gaspillage de l'eau... Ils participent aussi à la mise en place des ateliers et remettent les lieux en ordre une fois l'activité terminée. Ils dressent les tables du repas et la débarassent. Ils balaiement également régulièrement. Nous proposons d'ailleurs un **kit de partage des tâches** où chacun peut être investi d'une mission particulière : inspecteur du tri des déchets, chasseur de poussière, dresseur de tables, lanternier, fontainier, gardien des clefs, etc... Par ailleurs, nos animations elles-mêmes sont pensées avec un regard C.R.H. À la fin du séjour, chacun est invité à **exprimer son opinion** et à porter un regard critique sur le séjour à travers des remarques constructives. Enfin, toute une série de démarches sont mises en place pour permettre aux participants de découvrir davantage le folklore des environs.



Notre plan quadriennal

Notre reconnaissance en tant que Centre de Rencontre et d'Hébergement implique que nous établissons tous les 4 ans un plan d'action. Notre plan quadriennal actuel se base sur **3 hypothèses de travail** :

La première consiste à conjuguer culture et diversité au sein de notre travail. La culture fait partie de l'ADN de notre Centre en tant que C.R.H. Au cours de ces 4 années, nous allons explorer diverses thématiques et moyens d'expression culturelle. Notre région est riche d'histoire et de culture sublimées par notre écrin de nature. Nous y trouverons toute notre inspiration. D'autre part, notre public est extrêmement diversifié sur le plan socioculturel. Nous voulons lui donner la possibilité de se mettre en lumière et de s'exprimer. Voilà autant de démarches que vous allez rencontrer chez nous.

Nous souhaitons par ailleurs encore plus professionnaliser et personnaliser notre accueil. Les analyses des enquêtes et notre vécu nous amènent en effet à questionner sans cesse notre fonctionnement. Il est important de nous donner des moyens plus professionnels afin de répondre aux situations rencontrées. Nous souhaitons également nous pencher sur les besoins des divers publics et découvrir comment y répondre au mieux.



Enfin, nous désirons, au cours de ce P4, semer une graine de futur éco-citoyen. Notre parc et le bois avoisinant souffrent du réchauffement climatique. Il est important pour nous d'accorder une attention particulière à notre arboretum. Nous constatons également des comportements inadaptés en terme d'écoresponsabilité au sein de nos publics et nous souhaitons dès lors les accompagner dans les bons gestes à suivre. Cela concerne, bien entendu, aussi les groupes que nous animons, qui ne s'étonneront donc pas d'être amenés à réfléchir et à adopter des attitudes plus respectueuses de l'environnement.

Nos bâtiments

Le Complexe d'Hébergement William Thonger

50 p



Visible de la vallée, cette structure comporte 50 lits (12 chambres de 4 lits et 1 chambre de 2 lits, toutes munies d'un lavabo), 2 réfectoires, 1 salle d'accueil et 3 blocs sanitaires complets (pour garçons, filles et personnes moins valides).

Nous disposons d'une extension indépendante qui comprend 2 salles de 50 m² séparées par une paroi amovible, avec un pupitre conférencier, un écran de projection, un tableau blanc, un *flip chart*, un projecteur numérique, une connexion wifi et de nombreuses prises au sol. C'est le lieu idéal pour le déroulement d'ateliers et l'organisation de formations.

Le Pavillon

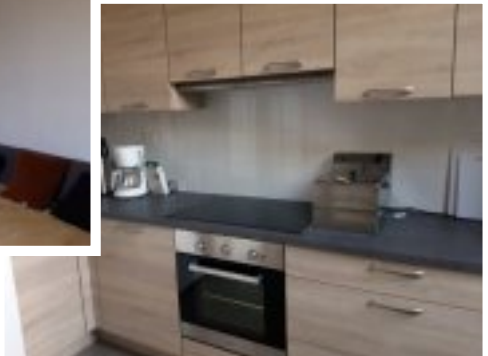
20 p



Ce bâtiment offre une vue plongeante sur la plaine de jeux et nos arbres les plus remarquables.

20 lits (10 chambres de 2 lits), 1 réfectoire, 1 salon, 1 cuisine équipée et 2 blocs sanitaires complets (pour garçons et filles). Terrasse avec tables et chaises d'extérieur.

La Conciergerie



Cet espace se situe juste à l'entrée du domaine et a été entièrement rénové en 2020.

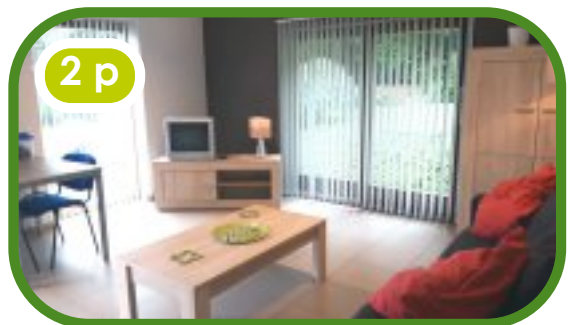
14 lits (1 chambre de 2 x 2 lits superposés, 1 chambre avec 1 double lit *springbox* et 2 lits superposés, 1 chambre avec 1 double lit *springbox*, 2 lits superposés et 2 lits simples). 1 salle à manger et salon, 1 cuisine équipée, 3 douches, 2 WC, 2 cabines lavabo, 1 télé + 1 lecteur DVD, terrasse couverte avec tables et chaises d'extérieur.

Le Bungalow



8 lits (1 chambre avec 2 lits simples, 1 chambre de 4 lits et 1 chambre avec 2 lits), Salon, salle à manger, cuisine équipée, 1 douche, 2 wc, 1 télé + 1 lecteur DVD, terrasse attenante avec table et chaises d'extérieur.

Le Studio



Au rez-de-chaussée de l'extension du C.H.T. Cuisine équipée, pièce à vivre avec divan lit, sanitaire avec WC, douche et lavabo.

Le déroulement d'un séjour animé

Nous savons d'expérience que les enfants sont impatients de tout découvrir dès qu'ils arrivent. Où sont les chambres ? Qu'est-ce qu'on mange ? Ils veulent prendre leurs marques dès leur arrivée et lier connaissance avec l'endroit. C'est la raison pour laquelle, dès votre arrivée, nous organisons une **animation d'accueil**.



Nous prenons ainsi le temps de **montrer les bâtiments** aux participants, de leur présenter les chambres, les salles et le réfectoire, le domaine et tout ce qu'on peut y réaliser.



Le **règlement** leur est également bien expliqué. Ils découvrent donc ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas faire, mais aussi les tâches qui leur incombent. Comme, par exemple, le dressage des tables, leur débarassage et le balayage. Ils s'approprient en même temps le kit de répartition des tâches que nous avons créé. Ce sont des tâches valorisantes dont vous leur confierez la mission.



Nous expliquons également toutes les **activités autonomes** auxquelles il est possible de s'adonner en dehors de nos temps d'animation.

Un moment est par ailleurs consacré à l'expression de ce qu'ils **attendent** du séjour. Qu'espèrent-ils y vivre et y découvrir ? Que sont leurs espoirs et leurs inquiétudes ?

Les activités proposées commencent dès l'après-midi du premier jour. De manière générale, nous animons le matin **entre 10 h et 12 h** et l'après-midi **entre 14 et 16 h**. Nous proposons ainsi **des balades, des ateliers ou des jeux collectifs**. Certaines activités peuvent être prises en charge par des intervenants extérieurs qui en sont spécialistes.

L'équipe du Centre est composée d'animateurs permanents et de référents extérieurs appelés selon les besoins des programmes (guides nature, animateurs cirque...). Tous connaissent le fonctionnement du Centre et sont reconnus pour leurs compétences pédagogiques. **Les professeurs ou responsables accompagnent les groupes durant les animations et sont invités à y participer activement**. Les enfants ou les jeunes sont pris en charge pour les moments d'animation en collaboration avec les responsables du groupe.



L'horaire des repas est le suivant :

-Déjeuner à **8 h 30**. Il se termine à 9h15.

-Dîner à **12 h**. Il se termine à 13 h.

-Goûter.

-Souper la plupart du temps en libre service à l'heure qui vous convient. Si nous disposons sur assiette, il a lieu à **18 h**.

En dehors de nos périodes d'animation et des repas, vous disposez de temps pour profiter du domaine et de ses nombreuses possibilités d'activités **autonomes**.

La dernière matinée ou le dernier jour sont généralement consacrés à un **jeu collectif**. Il est également possible d'organiser une **excursion** si vous le souhaitez. Au besoin, elle peut d'ailleurs être placée à un autre moment.

À la fin du séjour, un moment est pris pour remettre en ordre le bâtiment et **évaluer** le séjour. De la même manière que les participants avaient pu confier leurs attentes, ils peuvent communiquer leurs ressentis, leurs satisfactions ou suggestions.

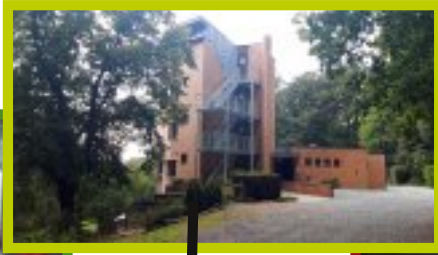
Scannez ce QR code pour découvrir l'ambiance d'un séjour animé. Cette vidéo a été tournée et réalisée en octobre 2021 par Sam Sam Perle Prod.



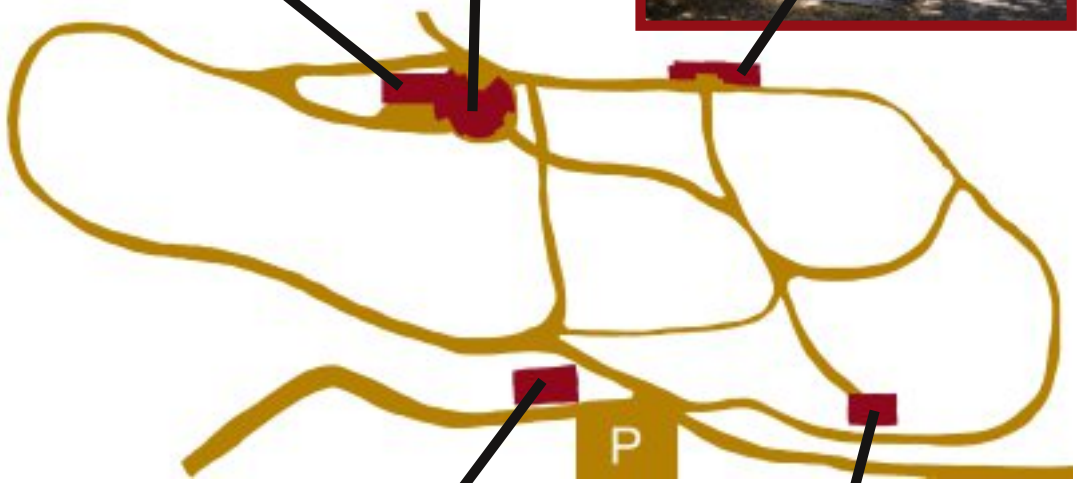
Situez-vous sur le domaine

THONGER 50 P.

STUDIO 2 P.



PAVILLON 20 P.

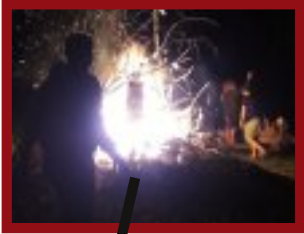


CONCIERGERIE 14 P.



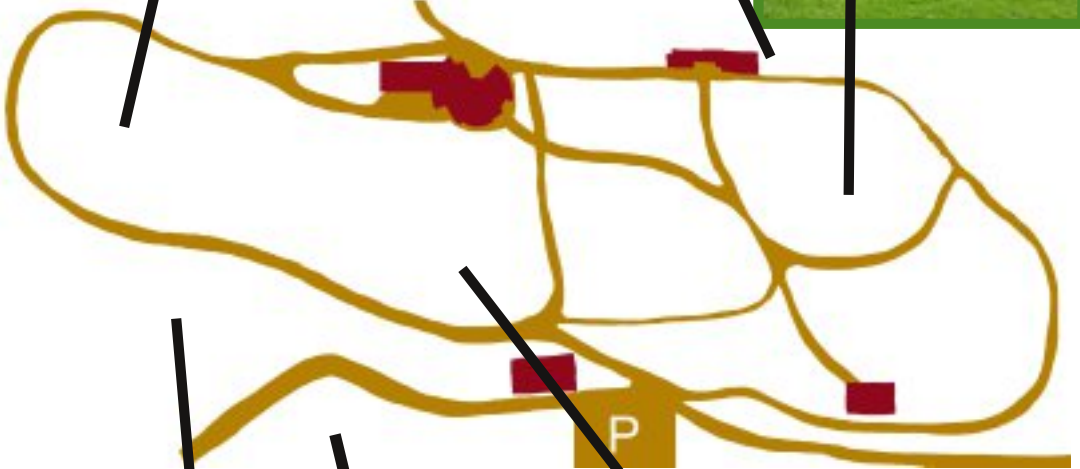
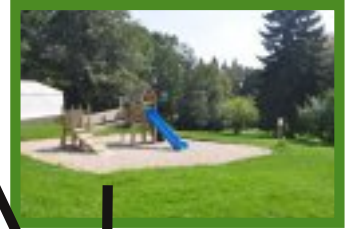
BUNGALOW 8 P.

FEU DE CAMP



ZONES SPORTIVES

PLAINE DE JEUX



PETIT ÉLEVAGE



VERGER

MARE PÉDAGOGIQUE

Activités autonomes

Le Centre est une véritable fourmilière de possibilités d'animations que vous pouvez aisément prendre en charge vous-mêmes.

Art et création

Dans chaque bâtiment se trouve une structure sur laquelle vous pouvez disposer des **dessins** ou des **textes**. Les participants des séjours suivants pourront les admirer ou s'en inspirer.



Jeux

La **plaine de jeux**, son pont de singe, sa balançoire, ses toboggans et son bac à sable permettront aux enfants de laisser exploser leur énergie.

Si vous le désirez, jeux de quille, de pétanque, pêche au canard et autres jeux d'adresse peuvent se décliner en parcours de **kermesse**. Demandez les.

De même, nous pouvons vous prêter quelques **jeux de société**. Certains d'entre eux sont plutôt destinés à des adolescents et ont été créés chez nous.





Sport

A côté du pavillon, vous trouverez un panier de **basket** et une table de **ping pong**. N'hésitez pas à nous demander des balles et des raquettes.

Envie d'une partie de **foot** ? Le terrain multisports s'y prêtera volontiers, il est situé juste en face du Thonger.

Quant au **bois communal**, il s'étend déjà aux portes de notre domaine et vous promet des kilomètres de promenade et de découvertes.



Projets collaboratifs

Un **jardin collaboratif** existe. Il se nomme "les jeunes pousses d'Amougies" et se trouve à côté de la conciergerie. Vous pouvez participer à son évolution. Vous pouvez par exemple y enlever les "mauvaises" herbes, arroser les plantes assoiffées et même récolter quelques plantes aromatiques à déguster en tisane par exemple.

Vos enfants sont des bâtisseurs de **cabanes** ? Laissez-les s'exprimer et ajouter leur patte à celles qui existent déjà chez nous.

Enfin, nous disposons de plusieurs **boîtes à livres** desquelles vous pouvez emporter des ouvrages ! Sans oublier d'y en amener d'autres lors de votre séjour. Prévoyez-les !



Nature

Les **arbres** de notre domaine n'auront plus de secret pour vous.

Notre **carnet de l'arboriste** vous propose toute une série d'approches différentes en fonction des thématiques qui vous intéressent.

Et nos **fiches sur les arbres** vous révèlent aussi bien des historiettes que des détails botaniques et des propositions de jeux.



Les **plantes** vous intéressent ? Demandez nos **fiches explicatives**. Elles vous proposent des endroits où les chercher, vous indiquent comment les reconnaître et vous fournissent un tas d'informations à leur sujet.



Les plus petits se réjouiront également de rendre visite à nos **animaux** (oies, canards, chèvres).

Si vous n'avez pas choisi une animation guidée autour de notre **mare pédagogique**, rien ne vous empêche de vous y rendre et de l'observer à votre manière. Il vous suffit de nous en parler et de prendre toutes les précautions d'usage.





Il serait dommage de passer à côté de la possibilité de ramasser des feuilles pour des **herbiers**. Attention néanmoins, de nombreuses fleurs sont protégées mais nous pouvons vous informer à ce sujet.



Par ailleurs, de nombreux arbres **fruitiers** s'offrent à vous et vous pouvez bien évidemment en cueillir les fruits ou les ramasser en saison : pommes, poires, noix, cerises, mûres, châtaignes.

Si vous logez dans un autre bâtiment que le Thonger, vous avez accès à une cuisine. Pourquoi ne pas vous essayer à la **cuisine** sauvage ? Nous pouvons vous fournir des recettes à l'avance.



Veillées

Nos salles Wuyts et Fallot situées dans l'extension du Thonger accueillent aussi bien nos animations que vos veillées. **Le wifi, l'écran et le projecteur** seront vos alliés pour des soirées inoubliables.

Vous rêvez d'une soirée en chansons autour d'un bon **feu de camps** ? Ramassez du bois mort avec vos jeunes et allumez-le dans l'espace qui lui est dédié sur l'aire de scoutisme.



Chaque chambre porte un **nom** et raconte une **histoire**. N'hésitez pas à les faire découvrir par leurs occupants. Qu'ils en parlent à leur tour à leurs camarades.

Jeux

Nous pouvons vous proposer des jeux que nous avons créés nous-mêmes et que vous serez peut-être heureux de découvrir.

Le **Jeu du Je** est, par exemple, un jeu de plateau qui sort de l'ordinaire. Il se joue à maximum 8 personnes. Le but est d'échanger autour de questions sociétales, philosophiques, de valeurs ou de projets personnels. Le jeu convient à des jeunes d'au moins 12 ans. Il favorise tant l'échange que l'introspection.

Notre **quizz d'Halloween** conviendra, lui, certainement à vos séjours d'automne lorsque l'obscurité se pose sur les bois.



VOUS LE VOYEZ, LES POSSIBILITÉS SONT NOMBREUSES.

BON AMUSEMENT !

Nos animations de semaine à la carte

 4-6 ans  6-11 ans  12-17 ans  18 ans et plus

Le code couleur ci-dessus vous permet de savoir si l'activité convient à la tranche d'âge des enfants. Si la case est vide, l'activité ne se prête pas à cette tranche d'âge.

En plus de la description de chaque animation, nous indiquons en quoi notre identité de C.R.H. s'y exprime.

Des explications plus poussées sur chaque animation sont disponibles sur demande.

Balade contée max 25 p

De nombreuses histoires se nichent dans les buissons et les sentiers de cette promenade. Nous proposons également des variantes pour les plus grands. L'une d'entre elle explore la différence entre conte et légende et se concentre notamment sur des légendes typiques de la région. Une autre variante se concentre sur l'histoire du lieu à travers les époques.

Notre + C.R.H. : Rencontre du folklore, de la culture et de l'histoire du lieu.



Balade comptine : max 25 p < 7 ans

Une approche du monde végétal par le biais de l'imaginaire. Chaque arbre devient un personnage reconnaissable à certaines caractéristiques. Les enfants les découvrent et les observent. La balade se termine en chanson, avec une histoire récapitulative à la clef.

Notre + C.R.H. : Découverte de l'environnement.

Jeu des personnages

max 60 p



Chaque équipe avance sur le plateau de jeu au rythme de ses interactions avec différents personnages. Ceux-ci sont répartis sur la propriété. Certains d'entre eux proposent des défis. D'autres questionnent les participants sur ce qu'ils ont appris lors du séjour. Chaque équipe doit garder sa cohésion d'une manière ou d'une autre.

Notre + C.R.H. : *Vivre le jeu ensemble, en solidarité.*

Jeu des arbres

max 60 p.

>10 ans



Les participants, répartis en équipes, évoluent sur un plateau de jeu en se livrant tour à tour à des exercices d'observation des arbres et en répondant intuitivement à des questions culturelles sur le sujet. Ce jeu n'est possible que de mai à octobre.

Notre + C.R.H. : *Solidarité et découverte de l'environnement.*



Objectif co'op

max 40 p

> 8 ans



Les participants, répartis en équipes, évoluent sur un plateau de jeu. Le groupe complet doit réaliser une série de défis pour accomplir une mission commune. Les équipes ne sont pas en compétition mais agissent plutôt en coopération.

Notre + C.R.H. : *Vivre le jeu de manière totalement coopérative.*

Rallye photo

max 40 p



Tout en suivant une piste à l'aide de photos, les participants ramassent des objets demandés et composent ensemble une création en *land art*. Cela peut être combiné avec une *clean walk*.

Notre + C.R.H. : *Créativité collective, découverte et protection de l'environnement.*

Kermesse

max 40 p



En autonomie, les enfants circulent librement de stand en stand pour réaliser de petites épreuves d'adresse, de logique, de réflexion, de réflexe, de psycho-motricité. Cette version de l'activité diffère de celle que vous pouvez réaliser en autonomie et permet en même temps de sensibiliser à l'environnement.

Notre + C.R.H. : Vivre le jeu ensemble, se sensibiliser à l'environnement.

Initiation au tir à l'arc

max 20 p.

>8 ans



Après avoir appris les différentes notions nécessaires (posture, placement de la flèche, sécurité du pas de tir...), les jeunes tentent plusieurs essais. L'atelier se clôture par l'organisation d'un concours.

Notre + C.R.H. : Responsabilité et respect des règles et de la sécurité.



Relax' Max

max 20 p.

>9 ans



Initiation aux techniques de base de relaxation (voyage mental à l'intérieur du corps, exercices de respiration, visualisations,...). Les participants apprennent comment installer la détente en soi et développer une attitude positive envers la vie.

Notre + C.R.H. : Bien-être et introspection

Team building

max 20 p.



Une série d'exercices et de jeux sont proposés afin de travailler la coopération au sein du groupe et la construction de l'équipe.

Notre + C.R.H. : Vivre ensemble, se rencontrer, collaborer.

Je prends confiance (max 20 p.) >11 ans

L'animateur propose une suite d'exercices qui permettent aux élèves de prendre confiance en eux mais aussi en leurs camarades.

Notre + C.R.H. : Vivre ensemble, se rencontrer, bien être, responsable.

Jeux coopératifs (max 20 p.)

Les jeux visent à atteindre un objectif commun en coopérant ensemble, par opposition aux jeux de compétition.

Notre + C.R.H. : Vivre ensemble, collaborer.

Initiation au théâtre d'improvisation (max 20 p.) >P5

Cet atelier permet aux participants de découvrir le théâtre d'improvisation. Les différents exercices proposés facilitent la confiance en soi, le lâcher prise, la prise de parole en public...

Notre + C.R.H. : créativité, rencontre, écoute, vivre ensemble

Recup'art (max 25 p.)

En récoltant des matériaux dans la nature, réalisons ensemble une œuvre éphémère. Une manière ludique et artistique de s'approprier la nature, inspirée directement du Land'art.

Notre + C.R.H. : Créativité, découverte de l'environnement, solidarité



Voir la forêt autrement

max 20 p.



Une série d'exercices permettent aux participants de ressentir la forêt et de la découvrir d'une autre manière, en exploitant d'autres sens que la vue.

Notre + C.R.H. : Esprit critique, ouverture à l'environnement

Artisanature

max 20 p.



Les participants intègrent dans leurs créations des éléments trouvés dans la nature. Plusieurs variantes existent : sets de table, tissage, masques...

Notre + C.R.H. : Créativité, découverte de l'environnement

La mare aux capauds

max 20 p.



Découverte d'un écosystème particulier : la mare. Du cycle de vie de la mare à la chaîne alimentaire, intéressons-nous à la flore et la faune du milieu aquatique semi-forestier. Apprenons à observer et utiliser une clef de détermination.

Notre + C.R.H. : Ouverture à l'environnement



Cuisine sauvage

max 20 p.

>8 ans



Partons à la découverte des plantes sauvages comestibles et apprenons à les cuisiner. Variantes : fabrication de remèdes médicinaux (baumes, huiles, décoctions...). Cette activité est possible d'avril à août.

Notre + C.R.H. : *Ouverture à l'environnement*

Travail de l'argile

max 20 p.

> 4 ans

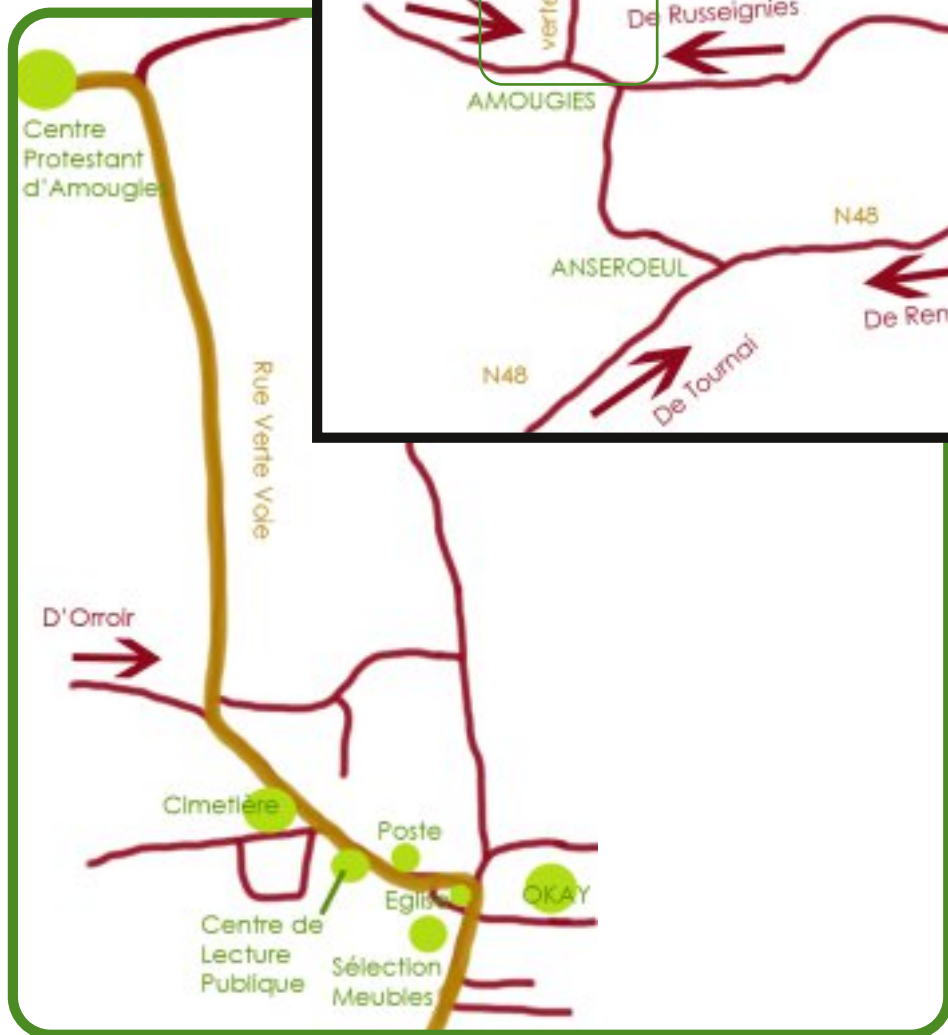


Initiation au modelage de l'argile. Chacun repart avec sa réalisation. Différentes variantes peuvent aussi être exploitées : créations collectives, travail à l'aveugle,...

Notre + C.R.H. : *Créativité, esprit critique, respect, ouverture aux autres*



Accès



Activités dans la région

■ Ferme du Harby

Bernard et Marie-Claire vous accueillent. Loin de croire en la production intensive comme remède aux problèmes de l'agriculture, tous deux ont cherché de nouvelles voies dignes d'intérêt pour la profession. Ainsi, la Ferme du Harby, dans un souci du respect de l'environnement, est devenue un lieu d'activités multiples à caractère ludique, éducatif, social...



■ L'écomusée du Pays des Collines

L'Ecomusée propose de mieux apprécier les traditions agricoles et rurales de la région en faisant connaître les savoir-faire anciens. En visitant la Maison Louise et l'ancienne cure, vous retrouvez, mise en scènes, la vie des campagnards d'autrefois.



■ L'Archéosite d'Aubechies

L'Archéosite d'Aubechies vous propose un voyage de 5000 ans dans notre passé via de nombreuses reconstitutions d'habitats. Du néolithique (premiers agriculteurs-éleveurs) à la période gallo-romaine, en passant par l'Age de Bronze et l'Age de Fer, vous découvrirez la vie quotidienne de nos lointains ancêtres.



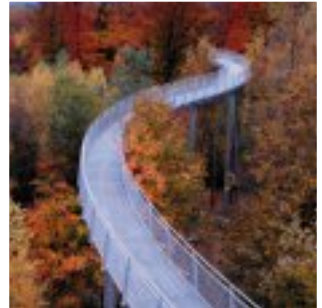
■ ■ Espace gallo-romain d'Ath

L'Espace gallo-romain vous fait participer à l'histoire captivante d'une bourgade du 2^{ème} siècle après Jésus-Christ, selon une présentation novatrice. Pour apprendre tout en s'amusant.



■ ■ Le Parc Naturel du Pays de l'Escaut

Nichée en lisière de la forêt de Bon-Secours, la Maison du Parc est une porte ouverte sur la vallée de l'Escaut. Si un parcours découverte met en scène la forêt, d'autres ateliers permettent aux enfants de découvrir la nature de notre région.



■ ■ La Maison de Léaucourt

Située dans un ancien bras de l'Escaut, la Maison de Léaucourt est le point de départ de plusieurs animations pédagogiques portant sur la découverte de ce qu'est une zone humide.



Intervenants extérieurs

Nous faisons régulièrement appel à des intervenants extérieurs renommés pour leur expertise afin d'assurer certaines animations. Vous pouvez également nous demander spontanément de recourir à cette intervention. Ces partenaires ont chacun leur champ de prédilection (nature aquatique ou forestière, informations pour la jeunesse, art forain...). Nous les accueillons alors dans nos locaux ou sur notre domaine afin d'assurer l'animation.

■ ■ Le Contrat de Rivière Escaut-Lys

Aujourd'hui, le territoire de la Région Wallonne est constitué de 14 Contrats de Rivière. Ces ASBL sont des outils participatifs qui consistent à réunir au sein d'une même structure l'ensemble des gestionnaires et usagers publics et privés d'un même bassin versant. Le but étant de définir un programme d'actions de restauration et de valorisation des milieux aquatiques.



www.crescautlys.be

Les amphibiens

max 20 p.



Découverte des amphibiens : comment les reconnaître, leurs lieux de vie, leurs préférences alimentaires, les menaces qui pèsent sur eux...
Animation saisonnière (mars-avril)

Les propriétés de l'eau

max 20 p.



Découverte des amphibiens : comment les reconnaître, leurs lieux de vie, leurs préférences alimentaires, les menaces qui pèsent sur eux...
Animation saisonnière (mars-avril)

Les infor Jeunes

Le centre InforJeunes Tournai est un centre d'information jeunesse destiné aux jeunes de 12 à 26 ans. Il traite diverses thématiques en lien avec la jeunesse : le logement, la santé, l'emploi, le job étudiant, la formation, les vacances et loisirs, la mobilité internationale, l'enseignement... Il dispose également d'une permanence d'accueil et d'un cyber-espace réservés aux jeunes. Tous ses services sont entièrement gratuits.



www.inforjeunestournai.be

Réseaux sociaux

max 20 p.

>P5

<S2

Quels sont les avantages et inconvénients de l'utilisation des réseaux sociaux ? De quelle manière y gère-t-on sa vie publique/privée ? Quels sont les droits et devoirs des utilisateurs sur Internet en général ?

Explo métiers

max 20 p.



Jeu de société qui invite à explorer des secteurs connus et méconnus et à découvrir la diversité des métiers existants. Pour ce faire, chaque équipe tente de faire deviner un maximum de métiers à ses coéquipiers grâce à des mots, des dessins ou des mimes.

Pratic

max 20 p.



Jeu de l'oie qui aborde les droits et devoirs des jeunes via diverses thématiques : enseignement, emploi/formation, social, santé, loisir/culturels/ sport, logement, environnement, droits/devoirs, mobilité, réseaux sociaux et défis.

Bureau de vote

max 20 p.

>S5



Les participants sont des électeurs, ils ont reçu leur convocation par la poste et doivent se munir de leur carte d'identité pour se rendre au bureau de vote. Ils devront se présenter aux assesseurs et se rendre dans l'isoloir pour voter. Leur bulletin de vote sera-t-il valable ? Pour que leur voix compte, les participants vont apprendre à voter correctement.

■ ■ Le Parc Naturel du Pays des Collines

Actif dans le domaine de l'Education au Territoire depuis de nombreuses années, le Parc naturel poursuit sa dynamique dont l'objectif est la sensibilisation des enfants par l'émerveillement, la découverte et la connaissance. Pour donner l'envie de protéger, il faut aimer et connaître. Le but est l'épanouissement de l'enfant par la nature et faire de lui un citoyen responsable conscient des enjeux de développement durable. Au point de vue pédagogique, l'objectif est d'utiliser au maximum les méthodes dites « actives ». Les enfants découvrent par eux-mêmes, les messages découlent de leurs propres déductions et sont donc mieux intégrés.



www.paysdescollines.be

Les animaux de la forêt

max 20 p.

>M3



<S2

Découverte des mammifères et oiseaux, travail sur un animal en particulier ou plusieurs : alimentation, mode de vie, chaîne alimentaire, empreintes, migration, chants et cris...

Les petites bêtes qui grouillent sous nos pieds

max 20 p.

>M3



<S2

Observation, clé de détermination, rôle des insectes ... Focus particulier sur les abeilles : importance de la pollinisation.

Nos amis les arbres

max 20 p.

>M3



<S2

À quoi servent les arbres, comment communiquent-ils, détermination de différentes essences, explication sur la photosynthèse, focus sur la pomme et autres fruits locaux

Promenons-nous sans nous perdre

max 20 p.

>P3



Apprendre à se repérer sur une carte topographique. Après des explications sur la lecture d'une carte, les enfants devront suivre une balade adaptée à leur niveau.

Magic Art

La compagnie Magic Arts Vous propose un spectacle de magicien ainsi que des stages et ateliers de magie et de cirque pour les écoles. Les artistes de Magic Arts à Lessines ont décidé de faire de leur passion, une profession. La réussite de l'animation passe par l'émerveillement et l'amusement du public. C'est pour cela qu'ils vous proposent un service professionnel de qualité. Possibilités et prix sur demande.



www.magic-arts-lessines.com

Consignes et règlement

Installation

Tout groupe séjournant chez nous doit veiller au respect du matériel et des installations mis à disposition. Nous vous demandons de ne pas accéder aux chambres avec vos chaussures d'extérieur. Chaque participant apporte **son sac de couchage, ses draps et sa taie d'oreiller**. Le Centre fournit couverture et oreiller,

Repas

Un programme " tout compris " inclut automatiquement la pension complète, peu importe le bâtiment où vous séjournerez.

Un programme à la carte vous permet, lui, de séjourner en autogestion, au pavillon, à la conciergerie et/ou au bungalow, où une cuisine est à votre disposition. Si vous souhaitez la pension complète dans ces 3 bâtiments, les repas seront servis au CHT selon des modalités à définir avec le secrétariat.

Si vous séjournerez au CHT, la pension complète est obligatoire. Notre équipe se charge alors de la préparation des repas et de la vaisselle tandis que les groupes gèrent le réfectoire. **Les groupes ont à charge de dresser les tables et de les débarasser. Ils veillent également à arriver à l'heure aux repas. Ils en assurent le service ainsi que la vaisselle de ce qu'ils consomment en dehors des repas.**

Deux semaines avant le séjour, les responsables nous communiquent les noms des participants en remplissant le fichier excel que nous leur faisons parvenir. Ils précisent également les **régimes éventuels** (sans porc, sans viande, sans lactose, sans gluten). Notre cuisine ne permet pas de préparer de repas Hallal.

Notre cuisinier privilégie les produits de saison et des repas équilibrés auxquels fruits et légumes participent abondamment. Les desserts proposés procèdent en général d'une fabrication maison. De plus, nous favorisons l'utilisation de produits locaux en faisant appel, par exemple, à des producteurs de la région.

Parking et bagages

En dehors du chargement et déchargement des bagages, les voitures (sauf 1 par groupe) doivent impérativement se trouver au **parking** indiqué. Les cars peuvent monter jusqu'au Thonger devant lequel un espace de demi-tour a été aménagé.

Domaine et environnement

L'accès à certains sites et enclos est interdit en dehors des animations prévues. En accord avec les valeurs du Centre, il est important que tout groupe qui séjourne chez nous soit respectueux de notre environnement (tri sélectif des déchets, respect de la faune et de la flore, silence après 22 heures...)

Comment réserver ?

Par **téléphone** (069/76.86.45) ou par **courriel** (info@cpamougies.be). Communiquez nous les dates ainsi que les animations souhaitées.

Nous vous faisons alors parvenir par email le contrat de réservation. Vous nous confirmez votre réservation en nous renvoyant le contrat signé ainsi qu'en nous versant la caution demandée.

L'animateur prend contact avec vous et définit un rendez-vous afin de préciser le contenu du programme de votre séjour et de répondre à vos questions.

Deux semaines avant votre séjour, vous nous communiquez la liste des participants et les régimes éventuels.

Le jour même, vous êtes accueillis par l'animateur qui fait avec vous l'état des lieux du bâtiment. Il vous donne toutes les explications nécessaires au bon déroulement du séjour et du programme d'animations. Les activités commencent le jour même.

Pour tout renseignement et demande d'activités, notre équipe est à votre disposition au secrétariat du lundi au vendredi de 8 h à 17 h.

Assurances

En cas de séjour scolaire, l'établissement est couvert par son assurance scolaire dans le cadre de son séjour chez nous. Un nécessaire de secours est disponible sur demande. Nos permanents ont tous reçu une formation de premiers soins et d'équipiers de première intervention.

Visites

Nous déconseillons aux parents de rendre visite pendant un séjour. Cela peut, en effet, perturber les participants et chagriner les enfants qui ne recevront pas de visite. Un des objectifs d'un séjour dans un lieu comme le nôtre est justement de déconnecter le participant de sa routine habituelle et de le laisser expérimenter la dynamique de son groupe.



Centre
Protestant
d'Amougies

Rue Verte Voie, 16
7750 Amougies

Téléphone : 069/76.86.45
E-mail : info@cpamougies.be
www.cpmougies.be

Numéro d'entreprise : 0425.493.468.
RPM Hainaut