



Saison 2024

Sorties Pédagogiques en pleine nature à Soissons



Profitez du Parc en autonomie
ou au travers d'Activités Pédagogiques
en partenariat avec



33 rue d'Orcamps 02200 Soissons - 03.23.73.20.59
contact@parcdecoupaville.fr - www.parcdecoupaville.fr - @parcdecoupaville

Envie de sorties pédagogiques au grand air, de nature, d'activités pédagogiques et ludiques à Soissons ?

(annulation sans frais en cas de décision administrative liée au COVID)

Le Parc de Coupaville propose des ateliers pédagogiques
en adéquation avec votre projet scolaire ainsi que des visites et ateliers avec ses partenaires



PAYS DE L'AISNE



Défis



Orientation

La grande diversité des jeux et activités proposés convient à tous les âges, et offre à vos élèves une journée pleine d'émotions et de découvertes.

Nos espaces couverts vous accueillent au moment du repas, tiré du sac, et quand les températures sont moins clémentes, vous pourrez trouver chaleur et convivialité autour d'un bon feu de bois (à votre demande).

L'entrée au parc vous donne accès à tous les Défis, Jeux, Dédales, et Quêtes. Nous proposons pour chaque groupe un devis personnalisé en fonction des activités pédagogiques retenues.



Labyrinthes



Jeux traditionnels

Tarifs :

- Entrée du Parc (+ de 15 personnes) : 5,50 € par enfant - 1 accompagnateur gratuit pour 8 enfants
- Activités Pédagogiques : Tarif en fonction des activités choisies,



33 rue d'Orcamps
02200 Soissons
Tel : 03.23.73.20.59
parcdecoupaville.fr

SE SITUER DANS L'ESPACE

Se repérer et s'orienter

Cette activité peut être encadrée ou se faire en autonomie.

Si vous souhaitez l'animer seul, grâce aux livrets pédagogiques et au matériel fournis, chaque accompagnateur de votre groupe pourra initier ses élèves, en fonction de leur âge, à explorer l'espace, se repérer et s'orienter sur des parcours de différents niveaux.

RALLYE ORIENTATION PHOTO (encadré ou en autonomie)

Première approche de l'orientation, repérage dans l'espace à l'aide de photographies : donnez une photo à un élève (ou un groupe) pour repérer la balise, lorsqu'il l'a trouvée, il répond à la question et positionne la balise sur la carte. Il fait vérifier sa réponse et passe à la balise suivante.

Objectifs pédagogiques :

- observer des éléments sur la carte et sur le terrain, orienter la carte par rapport au terrain
- mémoriser un parcours simple et effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain
- parcourir un itinéraire tracé sur un plan pour retrouver des endroits présentés sur des photos



PARCOURS D'ORIENTATION DANS LE PARC

Initiation à la lecture d'un plan et à l'orientation dans le Parc de Coupaville, course d'orientation en étoile, en papillon, parcours chronométré.

Objectifs pédagogiques :

- effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain
- se déplacer à l'aide d'un plan sur un parcours comportant des balises de valeurs différentes
- rechercher des balises d'après un itinéraire mémorisé
- réaliser un parcours imposé sur le plan



En autonomie : coût inclus dans l'entrée du Parc
Atelier encadré : coût par classe 170 euros
Durée : 1h à 1h30

DEVELOPPER SES CAPACITES PSYCHOMOTRICES, COGNITIVES et SOCIALES

INITIATION AU GOLF

Découverte du Golf avec matériel adapté aux élèves du cycle 2 et 3 : règles de base, techniques du swing et mise en application dans une compétition simplifiée et ludique

Objectifs pédagogiques :

- développer ses habiletés motrices
- maîtriser son geste, concentration, persévérance,
- appliquer et accepter les règles, assumer l'échec,
- soutenir, comprendre et respecter son coéquipier ou son adversaire

Coût par classe : 200 euros - Durée : 2 heures



PSYCHOMOTRICITE (encadré ou en autonomie)

Les Défis de Coupville

Défiez-vous au travers d'épreuves sportives, d'agilité, d'adresse :

- le Défi Sportif
- Ski's Défi
- le Disque Infernal
- Roll-up des Pots rouges
- Défi Élastique



Les Dédalles des Coupville

Dédale en osier

Juste essayer de trouver la sortieou
partir à la recherche des super-héros disparus du parc ... ou ...
essayer de déchiffrer le message secret du Labyrinthe !!!!



Dédale dégingué (à partir de 10 ans)

Par-dessus, par-dessous, à travers...
Un vrai labyrinthe en 3D pour trouver la sortie

Objectifs pédagogiques :

- développer sa motricité, adapter ses déplacements à des environnements variés
- se repérer dans différents types de labyrinthes, du plus facile au plus complexe
- développer ses capacités à chercher, raisonner et communiquer



En autonomie : coût inclus dans l'entrée du Parc
Atelier psychomotricité : coût par classe 170 euros
Durée : 1h à 1h30

SE SITUER DANS LE TEMPS

Histoire - Culture - Patrimoine

Choisissez une période clef de l'histoire de notre territoire et permettez à vos élèves de la découvrir en combinant les activités ludiques du Parc de Coupaville et les visites et ateliers du Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine de Soissons

Nous vous aidons à organiser votre journée en alternant vos temps au Parc et les temps passés à découvrir les trésors de la ville de Soissons grâce aux animateurs du Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine de Soissons.

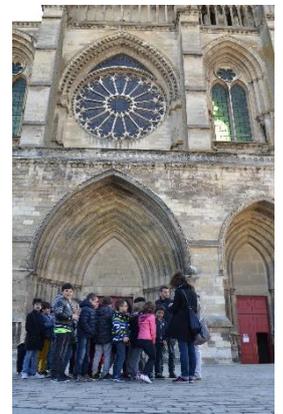


CIRCUIT VASE DE SOISSONS (cycle 2 / 3)

L'incontournable de notre ville... Replongez-vous dans l'histoire du Vase de Soissons et découvrez le succès de cet objet mythique décliné sous de multiples formes et à des époques très différentes à l'occasion de ce parcours en ville.

CIRCUIT CONTES ET LEGENDES (cycle 1 / 2 / 3)

Cinq lieux en centre-ville vous permettent de lire Soissons à travers des contes, des légendes, des histoires anciennes, des récits hagiographiques... Du parvis de la cathédrale à la passerelle des Anglais sur l'Aisne, voici une façon inédite de lire la ville en mêlant architecture et arts urbains.



LES SECRETS DE L'ABBAYE SAINT-JEAN DES VIGNES (cycle 2 / 3) et MAQUETTE DE VOUTE SUR CROISEE D'OGIVES

La visite permet d'aborder la vie quotidienne dans un monastère médiéval ainsi que l'organisation et les fonctions des différents bâtiments autour du cloître, l'utilisation du réfectoire par les religieux, la gestion de l'eau, la connaissance des plantes, le décor sculpté...

Tel un maçon du Moyen-Âge, montez un à un les blocs de notre maquette en bois pour construire une voûte romane et gothique.



Durée : 1h30 à 2 heures Coût par classe : 170 euros
Le Parc se situe à 10 mn en car de l'Abbaye Saint Jean des Vignes

SE SITUER DANS LE TEMPS

Histoire - Culture - Patrimoine

Explorez l'architecture militaire de la fin du 19^e siècle et plongez dans la mémoire des combattants de la Première Guerre Mondiale pour retrouver et suivre leurs traces.

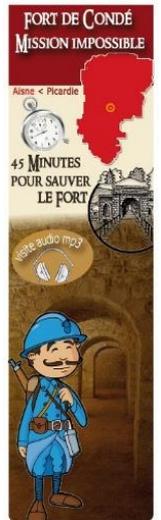


Visite guidée du fort

Fortification de la fin du 19^{ème} siècle, le Fort de Condé est un très bel exemple d'architecture militaire né à une période charnière de l'histoire. La visite du fort permet de découvrir la fonctionnalité des différents éléments architecturaux, d'avoir un aperçu de la vie du soldat et de son évolution ainsi que de souligner les efforts nécessaires à fournir pour sauvegarder une part de notre patrimoine.

Mission Impossible – Aventure en MP3

Prêts pour une course contre la montre ? Le commandant du fort a reçu un message codé du fort voisin mais il manque un mot important. Vous disposez de 45 minutes pour le retrouver et sauver le fort. Ne vous perdez pas et cherchez les indices... Jeu de piste avec audio guide en équipe.



Salle Pédagogique & Salle 3D des gravures de soldats dans les carrières

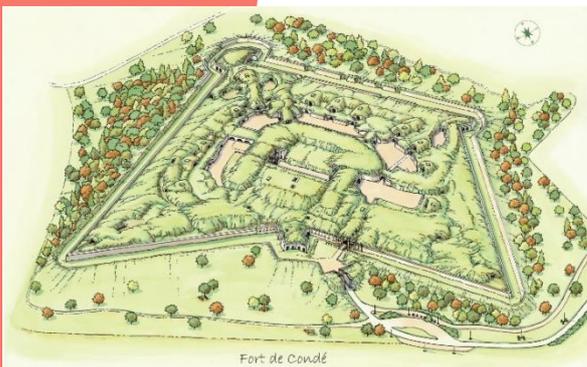
Cette salle comprend des panneaux illustrés didactiques qui aideront les élèves à résoudre les activités qui leur sont proposées dans cet espace : évolution des moyens d'attaque et de la fortification, architecture Séré de Rivières (conception et techniques), évolution des communications, télégraphie optique.

Elle comprend aussi la représentation 3D (hologramme et tablettes) des nombreux témoignages des soldats de la Première Guerre Mondiale collectés dans les carrières locales : inscriptions, gravures, sculptures.

Salle d'interprétation du fort

Elle s'articule autour d'une maquette accompagnée d'écorchés sur différents organes du Fort (poste de télégraphie optique, plateforme de tir, casemate, flanquement du fossé, pont à bascule, poudrière).

Des explications des différents éléments architecturaux sont fournies sur le pourtour de la maquette, complétées par des panneaux illustrés : le Général Séré de Rivières, l'histoire du Fort, sa place sur le front en 14-18, sa restauration, la vie quotidienne du soldat.



Coût par classe : 110 euros

Le Parc se situe à 20 mn en car du Parc de Coupaville



PAYS DE L' AISNE



QUESTIONNER LE MONDE

Matière et monde du vivant Environnement

Découvrez les richesses du cadre naturel du Parc de Coupaville à travers les ateliers proposés par les animateurs nature.

A LA RENCONTRE DES PETITES BETES

Coccinelles, papillons et autres insectes se cachent dans les herbes hautes, les buissons, les vieux murs, le bois mort...

Avec nos boîtes et nos filets explorez, collectez et observez tout ce petit monde vivant et fascinant.

DECOUVERTE SENSORIELLE

Sentir, goûter, toucher, regarder et fabriquer une palette de couleur avec les éléments de la nature que nous aurons récoltés.

CONTES ET MUSIQUE VERTE

A partir d'un Conte, fabriquons un instrument de musique avec des plantes que nous serons allées chercher dans le Parc



RALLYE DECOUVERTE NATURE

Partons à la découverte des trésors que nous offrent la faune et la flore du Parc de Coupaville.

D'étapes en étapes, et à l'aide d'un plan, le monde des animaux et des plantes n'auront plus de secrets pour vous !

LA VIE DE L'ARBRE

De la graine à l'arbre....

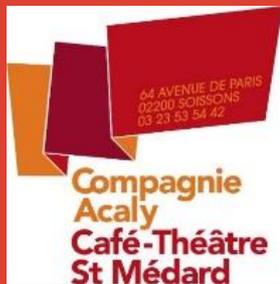
Découvrons les différentes parties de cet être vivant, ses hôtes (pics, insectes, lierre...), apprenons à les reconnaître d'après leurs feuilles et leurs écorces à travers des petits jeux sensoriels.



Copyright : CPIE Pays de l'Aisne

Durée : 1 h à 1h30

Coût par classe : 185 euros



THEATRE EN PLEIN AIR AU PARC DE COUPVILLE

ENVIE DE THEATRE EN PLEIN AIR ?

PROGRAMME THEATRE encadré par la Compagnie ACALY
(sur la demi-journée)

Représentation du spectacle de votre choix.

Après chaque spectacle, rencontre et discussion avec les artistes du théâtre et questions des enfants &

Atelier de pratique du théâtre, découverte du jeu d'acteur, animé par les comédiens professionnels,

AU CHOIX :

LA FORÊT DE KALINASSE

Pour les enfants de 3 à 10 ans.

Elfie et Gwendoline sont deux elfes qui adorent raconter des histoires aux enfants. Elles ont rendez-vous à l'orée de la forêt de Kalinasse, dans la clairière aux fées, près de l'arbre à Pétassous.

Rien ne va se passer comme prévu, mais grâce à leur Choipeauconte, elles transporteront les jeunes spectateurs dans le monde féérique des contes, à travers des histoires merveilleuses et interactives.

Écrit et Mis en scène par Fabrice Décarnelle.

Avec Cécile Migout et France Dufour



FANTINE ET CAPUCINE SAUVENT LA PLANÈTE...

Pour les enfants de 3 à 10 ans.

La nouvelle épopée de nos deux aventurières protectrices de la planète.

Trop, c'est trop ! Fantine et Capucine ont décidé de trouver des assistants partout dans le monde pour les aider à sauver la planète, tout simplement en adoptant les bons gestes qui nous rendent tous responsables de notre si jolie boule bleue !

Récupérer l'eau de pluie, trier nos déchets, protéger les animaux, sauver les forêts, voici les nouvelles missions de nos deux aventurières !

Écrit et Mis en scène par Fabrice Décarnelle.

Avec Cécile Migout, Constance Parizot.



D'autres spectacles sont proposés par la COMPAGNIE ACALY au CAFE THEATRE ST MEDARD à Soissons
Vous pourrez ainsi profiter d'un lieu unique autour du spectacle vivant puis poursuivre votre journée au Parc

Les séances ont lieu à 10h00, suivies d'échanges, visite et atelier théâtre.
Votre départ est prévu vers 12h. Vous avez la possibilité de déjeuner sur place ou au Parc.

Informations et Réservations – 03 23 53 54 42

Nous accueillons 2 à 3 classes à chaque représentation. Coût par classe : 400 euros

Le Parc se situe à 10 mn en car du Théâtre Saint Médard