

LES K'RAVANES

Des ateliers pour les enfants et **les adolescent.e.s**

les francas

L'éducation en mouvement !

Un Mouvement d'éducation, **une fédération**

Depuis 70 ans, l'action développée par les Francas est fondée sur une ambition, ancrée dans des valeurs et en prise avec les évolutions de l'environnement.

L'objet associatif de la Fédération nationale des Francas est l'éducation et l'action éducative dans le temps libre des enfants et des adolescents. Pour mettre en œuvre cet objet, les Francas fondent leur action sur des valeurs, repères de sens pour agir dans la société.

Ils s'attachent à favoriser, dès l'enfance, le développement de la personne tant dans sa dimension individuelle que dans sa dimension sociale. Leur projet consiste à faire partager par le plus grand nombre, le fait que le temps libre des enfants et des adolescents participe de

l'éducation, au même titre que le temps scolaire et le temps de vie en famille. Les Francas agissent pour faire reconnaître le caractère global et continu de l'éducation.

Convaincus de leur projet, les Francas ont toujours mené de front revendication politique et action sur le terrain. Depuis leur création en 1944, ils ont su adapter leur action aux problématiques et évolutions de la société.

Pour les accueils de loisirs, les établissements scolaires et tous les espaces d'accueil des enfants et des jeunes, les Francas de la Gironde proposent des outils et pratiques pédagogiques novateurs et de qualité.



Vous êtes animateur-trice ? enseignant-e ?
Responsable d'un groupe d'enfants ou de jeunes ?

Afin de dynamiser et d'enrichir les activités que vous proposez, vous pouvez participer aux nombreux projets que nous proposons tout au long de l'année (Opérations de solidarité internationale, intercentres sur des thèmes variés, projet d'éducation aux droits "Agis pour tes droits", cyberrallye scientifique et technique, etc.) ou solliciter l'intervention de nos animateurs autour d'animations spécifiques (sciences et techniques, astronomie, pratiques artistiques et culturelles, bricolage, webradios, etc.), etc.

LES K'RAVANES : des ateliers pour les enfants et les adolescents !

Le département de la Gironde est le plus vaste de France métropolitaine. L'accès à la culture et à des loisirs de qualité est parfois difficile pour les enfants et les jeunes qui résident loin des principales agglomérations. Les Francas de la Gironde ont ainsi imaginé des modules d'animations qui permettent à tous les centres de loisirs de participer à des animations de qualité, au même tarif, quelle que soit leur situation géographique.

Ainsi, depuis plus de vingt ans, les Francas de la Gironde proposent des modules d'animations

itinérantes, les K' Ravanes, pour les centres de loisirs et les établissements scolaires du département.

Qu'elles aient lieu à la journée, à la demi-journée ou dans le cadre de mini-stages de plusieurs journées, ces interventions sont réfléchies avec les structures et favorisent l'émergence de nouveaux projets ou s'intègrent dans les projets mis en oeuvre par les équipes éducatives. Les ateliers sont conçus pour des groupes allant d'une dizaine d'enfants de moins de 6 ans à une quinzaine d'enfants de plus de 6 ans.

TARIFS

Remise adhérents

-30% + gratuité frais déplacement

Durée d'un module	Tarifs	Frais de déplacement
Une demi-journée	81,00 €	15,00 €
Une journée	130,00 €	
Trois demi-journées	195,00 €	
Stage Petite Ourse (3 jours + 2 soirées)	486,00 €	



Autour de nous, tout s'explique par les sciences : des petites bulles qui s'envolent à la micro fusée, de la mayonnaise à l'électricité produite par les légumes. La K'Ravane du scientifique propose de répondre aux questions que l'on se pose par des expérimentations et des expériences amusantes.

Le chercheur

Modules d'1 journée (2 séquences d'1 h30 environ)

• Fusées à eau

(à partir de 7 ans)

Une ou deux bouteilles, de l'air, de l'eau et c'est parti ! Chaque participant fabriquera sa propre fusée, la lancera, et analysera son vol en isolant différents paramètres, pour pouvoir l'améliorer par la suite.

• MakeyMakey

(à partir de 8 ans)

Vous voulez jouer ? Alors fabriquez votre manette ! Jouer du piano sur des bananes, créer sa manette en pâte à modeler pour jouer à Pacman, dessiner

ses commandes sur papier. Remplacez votre clavier et votre souris par tout ce qui conduit de l'électricité.

• Robotique

(à partir de 8 ans)

Qu'est-ce qu'un robot ? Quelles sont les fonctions, quels éléments constituent un robot ? À quoi sert un robot ? Construire son robot ou réaliser des expériences avec ceux existants pour permettre aux enfants de réfléchir.

Le laborantin

Modules d'1 demi-journée (ateliers d'1h30 environ)

- **Bulles** (3-6ans)
Une simple bulle de savon ? NON ! Un atelier pour comprendre comment ça marche et en fabriquer des toujours plus grandes.
- **L'art de l'eau** (3-6 ans)
Venez participer à ce grand rassemblement de scientifiques ! Au programme, un voyage aquatique à la découverte de l'élément Eau.
- **Cuisine** (3-6 ans)
Rien ne se mange mais tout se mélange ! Avec des produits alimentaires que l'on trouve dans une cuisine, vous verserez, mélangerez, malaxerez, émulsionnerez et comprendrez ainsi les secrets de l'art culinaire
- **Cuisine moléculaire**
(à partir de 7 ans)
Une pincée d'ingrédients, une pincée de sciences... ! Plongez au cœur de la science pour concocter des plats futuristes.
- **Le terrier du lapin** (3-7 ans)
Aidez le lapin à installer l'électricité dans son terrier ! Un grand plateau de jeu, des questions, votre équipe est-elle prête à donner les bonnes réponses pour collecter les éléments nécessaires à la production de l'électricité ? Les légumes, le cuivre, le zinc, et quelques câbles collectés par l'ensemble des équipes permettront au lapin de, lui aussi, regarder la télé.

Le savant

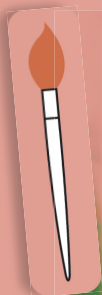
Module à partir de 3 demi-journées
(3 à 5 séquences d'1h30 environ)

- **Microfusée**
(à partir de 10 ans)
Les micro-fusées permettent de s'initier sans danger aux paramètres qui régissent le vol d'une fusée. Elles peuvent s'élever à plusieurs dizaines de mètres d'altitude avant de redescendre au sol grâce à leur parachute. Du dessin sur papier au lancement dans les airs, toutes les étapes nécessaires pour faire décoller chacune des micro-fusées seront réalisées.

Attention

Cet atelier nécessite des autorisations particulières !

K'RAVANE DE L'ARTISTE



En route pour un voyage au pays de la création et de l'imagination !

Destinations au choix : arts plastiques,
musique, expression, photographie et
vidéo, pour les petits et les grands.

L'artiste en herbe

Modules d'1 demi-journée (ateliers d'1h30 environ)

- **L'envers du dessin** (3-6 ans)
Pour comprendre les principales techniques et l'évolution de l'un des plus formidables moyens d'expression que s'est donné l'homme : le dessin.
- **Percus'sons** (tout public)
Bongo, claves, Wood block, mais qu'est-ce que c'est ? Découvrez ces instruments, leurs sonorités, initiez-vous aux rythmes et jouez ensemble !
- **Marionnette** (tout public)
Guignol ? Polichinelle ? Le nom de ces deux marionnettes ne vous est sûrement pas inconnu, mais connaissez-vous la différence qu'il y a entre elles ? Savez-vous qu'il existe plusieurs types de ce genre de figurines ? A doigt (3-6 ans), à gaine (7-10 ans), à tige (4-12 ans) ou encore à fils (8-12 ans), partons explorer ce monde des marionnettes et fabriquons-en selon vos projets.

L'artiste confirmé

Modules d'1 journée (2 séquences d'1h30 environ)

- **Safari photo** (3-7 ans)
Suite à un safari plutôt mouvementé, le photographe a oublié de mettre la pellicule dans son appareil photo. Faites appel à votre imagination et recréez vos souvenirs de vacances.
- **La photographie comme avant** (à partir de 7 ans)
Comment développer une photo argentique ? Comment emprisonner la lumière dans une chambre noire ? A quoi

ressemble le spectre visible de la lumière ? Après avoir fabriqué votre chambre noire, vous vous essayerez au développement argentique.

- **Light painting** (à partir de 7 ans)
Littéralement « peinture de lumière ». Plongés dans le noir, nous réaliserons une série de photos hautes en couleurs.

Le créateur

Modules à partir de 3 demi-journées (3 à 5 séquences d'1h30 environ)

- **Stop motion** (à partir de 7 ans)
Silence, ça tourne ! Après avoir inventé en amont une histoire de quelques minutes, venez vous initier à la réalisation d'un court-métrage d'une minute ou deux mettant en scène vos jouets préférés.
- **Mes premiers pas dans le graff** (à partir de 7 ans)
Blek le rat, Banksy, iHeart, Miss Tic, découvrez les différents artistes et techniques de ce

mouvement artistique contemporain. A l'aide des pochoirs que vous réaliserez, créez et reproduisez à l'infini des graffitis de qualité. Un coup de bombe et voilà vos chaises, bancs, tables et armoires en bois prêts à vivre une seconde jeunesse !

K'RAVANE DE L'EXPLORATEUR



Des petites bêtes qui vivent non loin du centre à la découverte du ciel et de l'espace, venez explorer le monde qui nous entoure pour mieux le comprendre, fabriquer des outils d'observation et de mesure et apprendre à vous en servir.

Le randonneur

Modules d'1 journée (2 séquences d'1h30 environ)

· La panoplie de l'explorateur

(à partir de 6 ans)

Partons à la découverte des arbres, des oiseaux, des petites bêtes, de la vie dans le sol ! Mais avant, il faut se fabriquer des outils : un dendromètre, une mangeoire, un nichoir, un aspirateur à insectes, un poste d'observation de la microfaune... Il n'y a plus qu'à apprendre à s'en servir !

· La tête dans les étoiles

(à partir de 6 ans)

Est-ce que ce sont toujours les mêmes étoiles que nous voyons dans le ciel ? Petite Ourse, Grande Ourse, Orion, comment reconnaître ces constellations ? Des questions auxquelles vous ne pouvez pas toujours répondre. Nous, si ! Et nous pouvons accompagner les enfants dans leurs découvertes ! Une animation à prévoir en journée, ou en soirée.

Le promeneur

Modules d'1 demi-journée (ateliers d'1h30 environ)

• **Petites bêtes** (*tout public*)

Ne pas faire de mal à une mouche (ni à aucune autre petite bête), telle sera la règle d'or ! Munis de loupes, de boîtes de prélèvement, d'aspirateurs à bouche, les explorateurs chercheront à débusquer ces petites bêtes qui vivent autour de nous puis, après les avoir observées, ils réaliseront leur tableau de classification en s'aidant des ressources mises à disposition.

• **Aromates et Cie**

(*tout public*)

Les aromates permettent

de donner du goût et de l'arôme aux aliments. Découvrez-les, classez-les, plantez-les pendant l'atelier, prenez en soin pendant quelques semaines et vous pourrez bientôt les goûter et assaisonner vos plats préférés avec !

• **Bon pour la planète : station de filtration** (*tout public*)

L'eau est rare, sachons l'exploiter ! Après avoir pris connaissance de la composition de l'eau, allons construire une station de filtration.

Le savant

Module à partir de 3 demi-journées
(3 à 5 séquences d'1h30 environ)

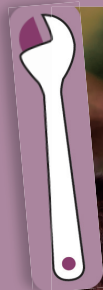
• **La Petite Ourse**

(*à partir de 9 ans*)

Faire ses premiers pas et acquérir un premier niveau en astronomie, c'est ce que nous vous proposons, en partenariat avec l'Association Française d'Astronomie (AFA). Pour apprendre l'astronomie, rien de tel que la pratique ! Des activités pour explorer les secrets de l'Univers. Lors de ce stage, où se mêleront observations du ciel et du Soleil et expériences. Les enfants et les animateurs apprendront à utiliser une carte du ciel, des jumelles,

une lunette astronomique ou un télescope, sauront faire la différence entre les étoiles et les planètes et reconnaître les phases de la Lune.

Un carnet de bord sera délivré à chaque enfant au début de la formation pour suivre leur progression et, en fin de stage, le brevet et la carte « Petite Ourse » leur seront remis par l'animateur.



Que ce soit pour fabriquer des jeux ou du mobilier, apprenons ensemble à mesurer, tracer, scier, percer, clouer, poncer en toute sécurité.

Le bricoleur en herbe

Modules d'1 demi-journée (ateliers d'1h30 environ)

- **Objets roulants** (3-6 ans)
On connaissait les OVNI (Objets Volants Non Identifiés), maintenant voici les ORNI (Objets Roulants Non Identifiés) !!! Des formes et des matières qu'on assemble, des roues qu'on fixe, des couleurs qu'on ajoute et vous voilà propriétaire d'un ORNI miniature.
- **Billes** (à partir de 6 ans)
Pichenette, pointage, calage et plus encore ! Redécouvrez des jeux traditionnels de billes ainsi que leurs gestes techniques, et fabriquez votre propre parcours. Différents modules sont possibles, en intérieur ou en extérieur : tunnels, loopings, arceaux, trempins, etc.

Le bricoleur confirmé

Modules d'1 journée (2 séquences d'1h30 environ)

· Jeux du monde

(tout public)

Du molkky aux dominos, des dames chinoises au mikado ou du carrom au solitaire, venez découvrir l'histoire et les règles de ces jeux après les avoir fabriqués.

· Poufs *(tout public)*

Rien de tel que de pouvoir s'asseoir sur des poufs rigides fabriqués par nos soins. Pratique et ludique à la fois, ce pouf trouvera de la place dans toutes les pièces qui vous entourent.

L'artisan

Modules à partir de 3 demi-journées
(3 à 5 séquences d'1h30 environ)

· Construis ta ludothèque

(à partir de 6 ans)

Petits jeux (dominos, mikados, solitaire), jeux du monde (molkky, dames chinoises, carrom) et/ou jeux surdimensionnés (élastocible, maxi flizzer, barik), faites votre choix !

· Bon pour la planète : réduisez vos déchets, ça déborde !

(à partir de 6 ans)

Composter, c'est recycler ! Fabriquez votre composteur et nourrissez-le avec les déchets organiques qui vous entourent !

Matériel

à la location

Vous avez un projet de bricolage mais il vous manque des outils pour le réaliser ? Nous proposons, à la location, du matériel de qualité.

Outillage électrique :

- Perceuse
- Ponceuse à bande
- Scie circulaire
- Scie sauteuse
- Meuleuse d'angle
- Défonceuse électrique

Outillage à main :

- Scies à bois
- Scies sur table
- Boîtes à onglet
- Marteaux
- Serre-joint
- Kits de tournevis

SALLE INFORMATIQUE MOBILE



Les

Raspberry Pi

Pour vous aider à développer vos projets autour et par le numérique, nous avons imaginé la Salle Informatique Mobile. Notre objectif, vous aider à mettre en place et animer des activités connectées (projet vidéo ou programmation, suivre le Vendée Globe, participer au Cyber Rallye Scientifique, combattre les Fake News...).

La salle informatique mobile c'est :

- Du matériel de qualité*
- Des formations pour les professionnels de l'animation
- Des activités clés en main

* Avec le soutien des institutions du Schéma Départemental Jeunesse

Ce petit ordinateur a révolutionné le milieu de l'informatique. En effet, véritable couteau suisse, il permet de :

- Faciliter l'apprentissage de la programmation informatique
- Démocratiser l'utilisation de l'automatisation, de la robotique ou encore de la domotique
- Développer des applications spécifiques



Recreamix 33

PLATEFORME DÉPARTEMENTALE

LOISIRS & HANDICAP

L'accès de tout enfant aux activités de loisirs est un droit fondamental, y compris pour les enfants vivant avec un handicap.

Comment faire ?

La Plateforme Loisirs et Handicap Récréamix33 est un ensemble de services qui facilite l'inclusion des enfants et des jeunes mineurs en situation de handicap dans les accueils de loisirs de la Gironde de type : centres de loisirs, espaces jeunes, maisons de quartier, centres sociaux, accueils périscolaires... Récréamix33 vous accompagne par des propositions de formation à destination des équipes éducatives et propose des animations à destination des

enfants et des jeunes. Nos ateliers à destination des enfants : de la sensibilisation aux projets.

C'est quoi la différence ? Que veut dire le mot handicap ? Des questions qu'on se pose peut-être déjà, on vous propose d'y répondre par différentes animations utilisant plusieurs supports (jeux, vidéos, images, photos, création de vos propres outils, mises en situation...). Jouer, Communiquer, Créer, Vivre ENSEMBLE ! Ouvrez votre esprit et partez à la découverte de la richesse de la diversité.

Co-construction à la carte adaptée à vos attentes et besoins (durée, âge, objectifs ciblés...).

Contactez-vous



44 - 50 boulevard George V
33000 Bordeaux



06.27.59.76.79
05.24.72.83.61



rpaugam@francas33.fr



www.francas33.fr