

5^e Autriche

Rentrée 2026

Objectifs

La 5^e AUTRICHE propose une immersion culturelle, artistique et géographique autour de l'Autriche. Ce projet vise à donner du sens aux apprentissages par une approche pluridisciplinaire, favorisant la curiosité, l'ouverture culturelle et l'engagement des élèves.

Activités mises en place

- Mozart et la musique classique.
- Gustav Klimt et l'Art nouveau (Jugendstil).
- Hundertwasser et son architecture colorée et écologique.
- Vienne impériale et Sissi.
- Salzbourg et les paysages autrichiens.
- Géographie de l'Autriche : relief, villes, frontières, régions.
- Culture et gastronomie : Sachertorte, Kaiserschmarrn.

Liens avec les matières

- **Allemand** : lexique culturel et géographique ; présentations simples de villes, personnages et spécialités ; travail sur les légendes autrichiennes (le Krampus, la légende du Danube).
- **Arts plastiques** : étude de Gustav Klimt et de l'Art nouveau ; travail sur les motifs, la dorure, les lignes courbes ; créations inspirées de L'Arbre de vie ou Le Baiser.
- **Education musicale** : étude de Mozart (contexte historique, œuvres, formes musicales) et «Le beau Danube bleu » de Johann Strauss.
- **Enseignement moral et civique** : Friedensreich Hundertwasser : architecte visionnaire sur la nécessité de créer une ville colorée et avec davantage de verdure sur les toits et terrasses.
- **Histoire-Géographie** : la monarchie austro-hongroise et Sissi ; Vienne, capitale impériale ; géographie de l'Autriche : Alpes, Danube, grandes villes.

Coût annuel supplémentaire pour les familles

Maximum 50€.

Facturation de la somme en septembre 2026.

*Afin de conclure le projet, un court séjour à Vienne est envisagé en fin d'année.
Si les conditions sont réunies pour effectuer ce voyage, le coût annuel supplémentaire pour les familles serait de 500 € environ.*

Ce document n'est pas contractuel : des modifications peuvent être apportées au contenu proposé.

5^e Création et Arts

Rentrée 2026

*"La créativité est une surprise continue" (Ray Bradbury, auteur et réalisateur) ...
alors laissez-vous surprendre !*

Objectifs

- Développer l'imagination et la confiance en soi des élèves en exploitant leur créativité et à travers la découverte de différentes formes d'arts.

Liens avec les matières

- Arts plastiques.
- Français : initiation au théâtre, écriture de poésie ou de nouvelles.
- Parcours artistique et culturel.

Activités mises en place

- Créations diverses (peinture sur toile, réalisation d'affiches, travaux de création libre, écriture).
- Intervenants extérieurs (auteur/illustrateur, photographe, personne travaillant dans le domaine du cinéma).
- Initiation au théâtre et/ou à d'autres activités à définir.
- Visite d'un musée ou d'une exposition.
- Une exposition par trimestre, qui sera affichée dans l'établissement et visible de l'ensemble du personnel et des élèves.
- Une exposition de fin d'année pour exposer les œuvres des élèves, ouvert au public.

Coût annuel supplémentaire pour les familles

Maximum 90 €.

Facturation de la somme en septembre 2026.

Ce document n'est pas contractuel : des modifications peuvent être apportées au contenu proposé.

5^e Equestre

Rentrée 2026

Découverte du monde équestre

La 5e Equestre a pour objectif d'initier les élèves au monde équestre. Chacun d'entre eux pourra découvrir ce nouvel environnement à travers différents ateliers, en comprendre les spécificités et développer de nouvelles compétences. Cette aventure aboutira à une journée ludique composée de jeux et de balades en forêt en fin d'année.

Les élèves se rendront 3 ou 4 jours dans l'année au centre équestre d'Airion en bus. Les groupes seront faits en fonction du niveau des élèves, si certains pratiquent déjà l'équitation, afin d'approfondir leurs connaissances et leur approche.

Venez vivre une expérience riche, complète et valorisante, autant sur le plan sportif qu'humain. En selle pour une année inoubliable !

Objectifs

- Découvrir le cheval et ses habitudes.
- Développer la confiance en soi et en l'autre, surmonter ses appréhensions, devenir autonome, devenir leader, se faire comprendre.
- Comprendre le fonctionnement physique et physiologique du cheval.

Liens avec les matières

- **Education physique et sportive** : découverte d'une discipline sportive.
- **Français** : lecture de récits équestres, travail autour de la chevalerie.
- **Mathématiques** : calculs de vitesse et des distances.
- **Sciences de la vie et de la terre** : étude du cheval, de son anatomie, de son alimentation et de son mode de vie.

Activités mises en place

- Par petits groupes : les soins quotidiens, le pansage, le sellage, la voltige, le travail à pied, l'équitation classique ou ludique, l'éthologie.
- Possibilité d'aller voir un film en lien avec le thème.

Coût annuel supplémentaire pour les familles

Maximum 120 €.

Facturation de la somme en septembre 2026.

Ce document n'est pas contractuel : des modifications peuvent être apportées au contenu proposé.

5^e FabMakers

Rentrée 2026

Reboot

Les jeux vidéo rétro ont marqué des générations. Cette année, les élèves de la classe 5^e FabMakers relèvent le défi de concevoir, assembler et configurer une console arcade de type bartop, à partir d'un kit de montage professionnel. De la lecture de plans à la configuration logicielle, ce projet mobilise des compétences techniques, numériques et créatives au service d'une réalisation concrète et collective.

Objectifs

- Lire et interpréter un plan de montage et une documentation technique.
- Utiliser des outils avec méthode et en respectant les règles de sécurité.
- Comprendre et maîtriser les étapes d'un processus de fabrication, de l'assemblage mécanique à la configuration logicielle.
- Développer une démarche de projet structurée : cahier des charges, conception, fabrication, tests et ajustements.

Liens avec les matières

- **Mathématiques** : lecture de côtes, calculs de dimensions et de proportions pour l'assemblage et la personnalisation de la structure.
- **Physique-chimie** : notions d'électricité, de circuits et de sécurité lors du câblage des éléments.
- **Technologie** : analyser un système technique, identifier les interactions, lire et interpréter des plans de montage, assembler la structure à partir du kit, configurer le système d'émulation, proposer des solutions personnalisées sur le design et l'habillage graphique.

Activités mises en place

- Découverte de l'histoire du jeu vidéo.
- Prise en main et inventaire du kit bartop.
- Lecture et décodage des plans de montage.
- Assemblage progressif de la console.
- Utilisation d'outils dans le respect des consignes de sécurité.

Coût annuel supplémentaire pour les familles

Maximum 80 €.

Facturation de la somme en septembre 2026.

Ce document n'est pas contractuel : des modifications peuvent être apportées au contenu proposé.

5^e Hispanique

Rentrée 2026

Voyage à travers le monde hispanophone : langues, cultures et traditions

¡Hola chicos!

Et si vous partiez en voyage... sans quitter votre salle de classe ?

Avec la classe, vous découvrirez des pays fascinants, des traditions surprenantes, des musiques entraînantes et une nouvelle langue parlée par des millions de personnes dans le monde !

Au programme : jeux, défis, cuisine, culture, et même des mini-projets créatifs pour devenir de vrais explorateurs du monde hispanophone.

Prêts à embarquer ? ¡Vamos!

Objectifs

- Découvrir les bases de la langue espagnole (salutations, se présenter, expressions).
- Découvrir différents pays hispanophones et les différences culturelles (Espagne, Mexique, Equateur).
- Vivre une ouverture sur le monde.

Liens avec les matières

- **Arts Plastiques** : travail autour des couleurs et symboles hispaniques.
- **Espagnol** : découverte du monde hispanique.
- **Français** : étude de récits de voyage.
- **Histoire-Géographie** : étude des explorateurs et des échanges culturels.

Activités mises en place

- Création d'un passeport du voyageur.
- Découverte musicale (adaptation de chanson, mini karaoké).
- Culture et cuisine (présentation de plats typiques, recettes simples).
- Découverte des fêtes (comme la « Dia de los Muertos »).
- Projets créatifs (affiches, exposés, objets).
- Jeux de rôle et interactifs (quiz, Memory, bingo).

Coût annuel supplémentaire pour les familles

Maximum 80 €.

Facturation de la somme en septembre 2026.

Ce document n'est pas contractuel : des modifications peuvent être apportées au contenu proposé.

5^e Magie

Rentrée 2026

Bienvenue à Poudlard !

Venez et entrez dans le monde magique de Harry Potter !

De balais volants en hiboux porteurs de missives, de baguettes magiques en capes de sorcier, de dragées de Berthie Crochue au Monstrueux Livre des Monstres, des cours de potions à ceux d'astronomie, poussez la porte de votre imagination et de vos rêves. La cérémonie de répartition dans les maisons n'attend plus que vous !

Objectifs

- S'immerger dans le monde magique de Harry Potter pour cultiver son imagination et sa part de rêves.
- Découvrir plusieurs lieux de tournage des films.
- Réaliser des travaux manuels afin de développer dextérité, application et goût des choses bien faites.

Liens avec les matières

- **Anglais** : tea time, St Patrick's day, tenir une conversation.
- **Arts plastiques** : étude de la tapisserie de la Dame à la licorne, réalisation de son patronus, réalisation d'un « dessin-vitrail ».
- **Education physique et sportive** : initiation au Quidditch.
- **Espagnol** : l'arbre généalogique de la famille Potter.
- **Français** : étude du Tome 1, rédaction d'une beuglante, écriture à la plume.
- **Mathématiques** : symétrie dans les runes, coordonnées et nombre décimaux lors d'un escape game.

Activités mises en place

- Répartition dans les diverses Maisons de Poudlard en début d'année.
- Réalisation d'un cahier de thème, une baguette magique, un marque-page, une fiole de potion, d'une décoration murale, une araignée grimpeuse, un fantôme lumineux.
- Recherches sur les lieux qui ont servi pour les tournages des films.

Coût annuel supplémentaire pour les familles

Maximum 50 €.

Facturation de la somme en septembre 2026.

Afin de conclure le projet, un court séjour en Angleterre est envisagé en fin d'année.

Si les conditions sont réunies pour effectuer ce voyage,
le coût annuel supplémentaire pour les familles serait de 600 € environ.

Ce document n'est pas contractuel : des modifications peuvent être apportées au contenu proposé.

5^e Sport

Rentrée 2026

« Je ne perds jamais, soit je gagne, soit j'apprends ! »

Objectifs

- Développement des qualités physiques fondamentales.
- Polyvalence motrice.
- Goût de l'effort, engagement et autonomie.
- Coopération, fair-play et prise de responsabilité.
- Favoriser la santé et le bien-être.
- Promouvoir une activité physique durable.
- Développer l'engagement et la persévérance.

Liens avec les matières

- **Mathématiques** : Pourcentages, statistiques.
- **Parcours culturel et artistique** : découverte de nouveaux sports.
- **Sciences de la vie et de la terre** : les efforts musculaires, le système respiratoire.

Activités mises en place

- Découverte et pratique d'activités physiques : escrime, tir à l'arc ...
- Jeux divers sur les jeux olympiques.
- Organisation d'événements sportifs.
- Rencontre avec différentes associations.

*Des tests de sélection seront programmés afin d'intégrer la classe.
Les dates vous seront communiquées ultérieurement.*

Coût annuel supplémentaire pour les familles

Maximum 80 €

Facturation de la somme en septembre 2026.

Ce document n'est pas contractuel : des modifications peuvent être apportées au contenu proposé.

5^e Théâtre

Rentrée 2026

Initiation au théâtre et aux arts du spectacle

Objectifs

- Découvrir l'expression et l'interprétation théâtrale.
- Travailler la voix et l'expression corporelle.
- S'initier au vocabulaire et à la pratique du spectacle : techniques théâtrales mais aussi ingénierie du son et des lumières.
- Découvrir la scène, des comédiennes et des comédiens professionnels mais aussi les coulisses ainsi que les autres métiers du théâtre : dramaturge, metteur en scène, régisseur, costumier, scénographe.

Il ne s'agit donc pas seulement de pratique théâtrale mais d'une véritable découverte du monde du spectacle.

Liens avec les matières

- **Arts plastiques** : art de la scénographie et travail du plasticien. Élaboration d'une maquette à échelle réduite ou utilisation d'applications pour élaborer un travail scénographique.
- **Education musicale** : mise en voix et travail sur la respiration.
- **Français** : lecture d'extraits de pièces de théâtre et autres saynètes, visionnages de captations théâtrales et analyses approfondies.

Activités mises en place

- Mise en scène d'une courte pièce ou de plusieurs saynètes : représentation en fin d'année.
- Intervention régulière d'un comédien professionnel.
- Rencontres avec des professionnels du spectacle.
- Proposition d'au moins trois sorties spectacles durant l'année scolaire (en journée ou le soir).
- Découverte de l'éclairage : types de projecteurs (latéral, douche, contre-plongée), gélamines et filtres.
- Scénographie : élaboration d'une maquette à échelle réduite ou utilisation d'applications pour élaborer un travail scénographique.
- Interdisciplinarité avec l'éducation musicale, le français, la technologie et les arts plastiques.

Coût annuel supplémentaire pour les familles

Maximum 80 €.

Facturation de la somme en septembre 2026.

Ce document n'est pas contractuel : des modifications peuvent être apportées au contenu proposé.