Province de Liège

BLEGNY-MINE

UN DES 4 SITES MINIERS MAJEURS DE WALLONIE

Blegny -Mine

SPÉCIAL ÉCOLES

Animations pédagogiques
avec ou sans séjour

2024FolderTaupy-7.indd 1 19-09-24 16:00:58

SOMMAIRE

LES ANIMATIONS ..... 5 à 22

La mine

Animation n° 1 : Le Centre d'Archives et de Documentation 6
Animation n° 2 : Le patrimoine mondial 7
Animation n° 3 : L'immigration 8
Animation n° 4 : À la découverte du musée du Puits-Marie 9
Animation n° 5 : Escape Game : « Il faut sauver la mine » NEW 10
Animation n° 6 : Du charbon à l'énergie verte : un monde à portée de main 11
Animation n° 7 : Balade contée et atelier théâtral 12

La nature

Animation n° 8 : Le biotope du terril 13
Animation n° 9 : Les oiseaux du terril 14
Animation n° 10 : Le monde des abeilles 15
Animation n° 11 : Arbre, mon ami 16

La vie en ville

Animation n° 12 : Visite de la Ville de Liège NEW 17

Les produits du terroir

Animation n° 13 : Visite d'une siroperie 18
Animation n° 14 : Visite d'une fromagerie 19
Animation n° 15 : Visite d'une chocolaterie 20

Le sport

Animation n° 16 : Golf champêtre 21
Animation n° 17 : Initiation aux arts martiaux 22
Animation n° 18 : Initiation à la course d'orientation 23
Animation n° 19 : Découverte sportive / multisports 24

NOS SÉJOURS ..... 25 à 28

BLEGNY-MINE ..... 29 à 31

2024FolderTaupy-7.indd 2 19-09-24 16:00:58

Chers enseignants,

Vous cherchez des activités de terrain afin d'aborder ou illustrer un point de votre matière ? Nos animations originales, ludiques et éducatives vous aideront certainement dans votre démarche.

Sur notre site minier situé au cœur du Pays de Herve, dans un cadre chargé d'histoire, notre équipe pédagogique a mis au point de nombreuses activités destinées aux enfants de la 1re primaire à la 2e secondaire.

Elles se regroupent autour de cinq thèmes suivants :

1. La mine
2. La nature
3. La vie en ville
4. Les produits du terroir
5. Le sport

Notre volonté est de permettre aux élèves de comprendre les aspects historiques, techniques, humains et environnementaux d'une région.

Outre ce désir d'approfondir les connaissances des enfants en les confrontant à la fois à la théorie et à la pratique, notre démarche pédagogique vise également, en particulier lors des séjours, à les sensibiliser à la vie en communauté. Les notions de *coopération*, *d'attention*, *d'adaptation* ainsi que de *respect de l'environnement* leur deviendront de plus en plus familières.

Dans notre brochure, vous trouverez diverses clefs pour vous aider, nous l'espérons, à construire un projet éducatif à la hauteur de vos attentes, de vos objectifs et de vos élèves.

Enfin, si vous avez des souhaits particuliers, nous sommes à votre disposition afin d'y répondre au mieux.

Le service pédagogique de Blegny-Mine

2024FolderTaupy-7.indd 3 19-09-24 16:00:58

Vous trouverez dans ce folder les fiches détaillées des animations proposées. Toutes peuvent être réalisées en une demi-journée. Elles peuvent aussi se combiner avec une ou plusieurs visites proposées par Blegny-Mine.

Vous pouvez également concevoir un séjour avec votre classe en réunissant différentes animations. Vous découvrirez plus de détails à ce sujet dès la page 25.

Comment préparer votre excursion ?

Déterminez la/les date(s) d'excursion(s) possible(s), le programme souhaité, les activités choisies, et le nombre précis d'élèves, d'enseignants et d'accompagnants. Ensuite, contactez-nous au **04/387.43.33** (Ligne Générale). En fonction des disponibilités des guides et des locaux, nous fixerons ensemble votre programme.

Vous recevrez ensuite, par courrier ou par e-mail, un bordereau de réservation récapitulant les activités demandées. Après vérification des données, il vous suffit de nous retourner un exemplaire signé.

Conditions générales

1. La réservation préalable est indispensable pour tous les groupes (maximum 30 élèves/animation)*. Chaque groupe doit être accompagné d'un enseignant au minimum. Pour les groupes de plus de 25 personnes, la présence d'un accompagnant supplémentaire est vivement souhaitée.

2. Sauf disposition contraire prévue au contrat, le paiement des animations sans séjour sera effectué par l'enseignant à l'accueil de Blegny-Mine en espèces, par Bancontact-Mistercash, Visa ou Mastercard.

* Sauf pour l'animation « À la découverte du musée du Puits-Marie »
— max. 15 élèves par animateur

2024FolderTaupy-7.indd 4 19-09-24 16:00:58

NOS ANIMATIONS

Coût / Détails voir annexe

2024FolderTaupy-7.indd 5 19-09-24 16:00:58

Le Centre d'Archives et de Documentation

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P4 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures 30

Cette animation familiarise l'enfant à la raison d'être d'un centre de documentation ou d'une bibliothèque, à son fonctionnement et à son classement. Il y apprend à anticiper le contenu d'un livre en utilisant les indices tels que la couverture du document (collection, nom de l'auteur...), le sommaire ou la table des matières... Grâce à ces éléments notamment, il découvre le système de rangement d'une bibliothèque et le moyen de rechercher un livre.

L'animation débute par la visite des salles de tri, des plans, des archives, de lecture et de classe. L'élève réalise ensuite l'encodage fictif d'un ouvrage dans une banque de données informatisée et se familiarise à la recherche par mots-clefs ou autres éléments d'identification sur Internet.

L'animation se déroule au CLADIC (Centre Liégeois d'Archive et de Documentation de l'Industrie Charbonnière) situé à côté de Blegny-Mine.

2024FolderTaupy-7.indd 6 19-09-24 16:00:59

Le patrimoine mondial

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures 30

Depuis le 1er juillet 2012, Blegny-Mine et les trois autres sites miniers majeurs de Wallonie sont reconnus comme « Patrimoine mondial de l'UNESCO ». Dans le cadre de cette prestigieuse reconnaissance, nous nous devions d'approfondir la notion de patrimoine.

Cette animation répond à une série d'interrogations sur le thème du patrimoine, de sa protection et de l'importance de l'UNESCO comme gardien de sa sauvegarde. Elle vise à la sensibilisation des jeunes au patrimoine en général.

Dans un premier temps, sur base de photos et de vidéos suscitant un débat animé, les élèves seront amenés à donner leur propre définition du patrimoine. Ensuite, ils deviendront des archéologues en herbe et partiront, munis d'un appareil photo, à la découverte du lieu et de ses recoins insolites. Ils exprimeront ainsi leurs sensations éprouvées dans leur relation au patrimoine.

2024FolderTaupy-7.indd 7 19-09-24 16:01:01

L'immigration

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures 30

L'animation « Immigration » permet la découverte de la multiculturalité du groupe et la compréhension de l'origine de cette situation. L'enfant acquiert à la fois le respect de la différence et la perception de la richesse d'autres cultures.

Chaque enfant reçoit dès le départ un foulard de mineur et une identité (un nom, une nationalité...), identité qu'il conserve durant toute l'animation. Une brève explication du thème de l'animation précède la projection d'un film sur l'immigration et le travail dans les charbonnages. Ensuite, une discussion a lieu sur le thème du film.

Chaque enfant reçoit « son » livret d'ouvrier et, en fonction de son lieu de naissance, tente de situer ses origines sur une carte. Pour terminer, le mineur emmène les élèves dans une salle de musée consacrée à l'immigration, où ils peuvent observer et commenter la reconstitution d'une « baraque » en tôle dans laquelle logeaient les mineurs étrangers à l'époque de la « bataille du charbon », après la Seconde Guerre mondiale.

2024FolderTaupy-7.indd 8 19-09-24 16:01:01

À la découverte du musée du Puits-Marie

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P3 à S2	Maximum 15 élèves par animateur et maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures

Jeu-parcours permettant aux enfants, accompagnés d'un animateur, de découvrir le musée de la mine de manière ludique et interactive.

Les élèves ont la possibilité grâce à cette visite « guidée » de découvrir une collection en suivant un parcours d'épreuves, de questions et d'activités ludiques favorisant l'observation et la réflexion. « Comment fonctionne une poulie ? », « Une pompe à vélo permet-elle de comprendre le mécanisme du compresseur ? », « Que peut-on montrer à l'aide d'une bougie et d'un bocal ? » sont autant de questions auxquelles les élèves tenteront de répondre.

Remarque : la visite préalable de la mine est vivement conseillée.

2024FolderTaupy-7.indd 9 19-09-24 16:01:02

Escape Game « Il faut sauver la mine »

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P6 à S6	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	1 heure 30

Un escape game est un jeu d'entraide se passant dans un lieu clos où les participants doivent résoudre une série d'énigmes dans un temps imparti pour réussir une mission.

Cette animation permet aux élèves de renforcer leur cohésion, d'apprendre à travailler en équipe, de favoriser la résolution de problèmes et de développer la gestion du temps.

Les enfants devront faire appel à leurs compétences en observation, lecture, mathématique, logique et compréhension à l'audition. Une vidéo explique l'histoire du jeu. Les élèves sont invités à tenter de sauver le charbonnage de la fermeture en 60 minutes. Ils doivent ouvrir un coffre qui contient un plan de sauvetage secret. Les élèves sont répartis en cinq équipes.

La solidarité entre les mineurs était une valeur fondamentale dans la mine. Ainsi, si toutes les équipes ne parviennent pas à récupérer leurs 3 clés, le coffre final restera fermé. Les élèves découvrent de façon ludique différents thèmes liés à la mine et au patrimoine. À la fin du temps imparti, les maitres du jeu débriefent avec les enfants pour qu'ils puissent évacuer les émotions ressenties pendant le jeu et faire le bilan de leur expérience.

2024FolderTaupy-7.indd 10 19-09-24 16:01:04

Du charbon à l'énergie verte : un monde à portée de main

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures 30

Cette animation a pour but de sensibiliser les enfants aux différentes formes d'énergie et à leur impact sur la planète. À travers des expériences ludiques et interactives, les élèves découvriront que l'énergie est partout et essentielle à la vie quotidienne. En mobilisant leurs sens, ils apprendront à observer, sentir et ressentir les sources d'énergie qui les entourent.

Les élèves seront amenés à classer les énergies selon leur origine : renouvelables ou fossiles. Ensuite, en groupe, ils réaliseront des expérimentations pour comprendre l'impact de ces énergies sur l'environnement. De la combustion du charbon à la production d'électricité par les éoliennes, ils retraceront l'évolution des modes de production d'énergie et comprendront l'importance de la transition vers des sources d'énergie plus vertes.

2024FolderTaupy-7.indd 11 19-09-24 16:01:05

Balade contée et atelier théâtral

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
M2 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation Balade contée Maximum 58 élèves /animation Balade contée et théâtre	De mars à octobre	Environ 2 heures

Cette activité artistique vous est proposée par une comédienne professionnelle.

Suivez le guide et laissez-vous transporter dans l'univers fantasmagorique du monde de la mine.

Dans l'obscurité, les sensations et les sons peuvent donner vie à un monde caché, un monde secret, un monde incroyable ! Laissez-vous porter par les aventures rocambolesques de ce drôle de personnage et partez avec lui sur les traces de son histoire...

Ce spectacle est un voyage inconscient, rempli de bonne humeur, au cœur de ce qui a été. Un périple surprenant dans lequel l'insouciance de l'enfance s'aventure doucement vers le monde surprenant, inévitable, et tantôt impitoyable, de l'adulte.

Cette visite pourra se poursuivre par une séance d'initiation et d'improvisation théâtrale.

2024FolderTaupy-7.indd 12 19-09-24 16:01:06

Le biotope du terril

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures 30

Qu'est-ce qu'un terril et quels trésors cachés abrite-t-il ? En explorant cet environnement fascinant, vous découvrirez sa composition, ses richesses naturelles et la manière dont la faune et la flore y ont prospéré au fil du temps.

Au détour d'une balade, peut-être trouverez-vous des morceaux de charbon ou des fossiles végétaux, témoins d'un lointain passé. Vous apprendrez comment la végétation a colonisé cet espace minéral et quels arbres sont particulièrement adaptés à ce milieu. Vous serez initié aussi à la reconnaissance des oiseaux spécifiques au terril, en découvrant leur mode de vie.

Autour de la mare proche, vous observerez la vie discrète qui s'y déroule, notamment celle des crapauds qui dépendent de ce fragile écosystème. Les mammifères ne sont pas en reste, et vous partirez à la recherche de leurs traces pour mieux comprendre leur présence.

Enfin, du sommet du terril, une vue imprenable s'offrira à vous, vous permettant de contempler le paysage du pays de Herve jusqu'aux frontières de la Hollande. C'est aussi ici que des milliers de chauves-souris viennent hiberner : vous explorerez leurs habitudes, leur cycle de vie et leur rôle indispensable dans cet environnement exceptionnel.

Les oiseaux du terril

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures 30

L'enfant apprend ici à respecter un monde différent du nôtre, à être à l'écoute. Il peut d'ailleurs développer son sens auditif via la reconnaissance de quelques chants d'oiseaux.

Après une petite introduction, les enfants se rendent autour du terril en compagnie du guide nature afin d'y découvrir le monde des oiseaux et ses secrets. Ils y abordent l'étude des différentes parties du corps (plumes, ailes, bec...) et, notamment, la relation bec/nourriture. Une explication est également donnée sur l'intérêt de la migration et du chant. Il y a, enfin, une mise en évidence des petits trucs et astuces qui aident les oiseaux au fil des saisons.

2024FolderTaupy-7.indd 14 19-09-24 16:01:08

Le monde des abeilles

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre ! Pas de visite des ruches si pluie où temps trop froid	Environ 2 heures 30

Mieux connaître le monde des abeilles sensibilisera les élèves au respect de ces insectes utiles et à la nécessaire préservation de l'environnement et de la biodiversité.

Accompagnés d'un apiculteur, les élèves découvrent ce monde merveilleux : leur vie sociale très évoluée, le miel qu'elles produisent, leur rôle dans notre environnement via leur intervention dans le processus qui permet aux plantes de se reproduire... En seconde partie d'animation, munis d'une veste et d'un voile, ils découvriront de près les ruches situées dans notre verger et dégusteront différents types de miel.

2024FolderTaupy-7.indd 15 19-09-24 16:01:10

Arbre, mon ami

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à octobre	Environ 2 heures 30

L'objectif de cette animation est de faire connaissance avec les arbres, de comprendre comment les reconnaître et d'explorer leur importance dans notre lien avec la nature. Vous apprendrez comment l'arbre vit au rythme des saisons et comment il est devenu un véritable relais entre l'homme et son environnement.

Cette animation éveillera vos sens et vous permettra de vous connecter avec les arbres. Selon l'âge des participants, les activités seront adaptées: les plus petits fabriqueront une tisane à base de... SURPRISE, apprendront à reconnaître les feuilles et créeront leur propre fusain. Pour les plus grands, l'animation ira plus loin, en mettant en lumière les rôles essentiels des arbres dans l'écosystème et bien plus encore.

Une belle immersion dans le monde des arbres vous attend, pour mieux les comprendre et les apprécier !

2024FolderTaupy-7.indd 16 19-09-24 16:01:12

Visite de la Ville de Liège

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P5 à S2	Maximum 58 élèves / animation	Toute l'année	1 demi-journée ou une journée complète

L'aventure débute à Blegny-Mine, où vous embarquerez à bord d'un bus ancêtre pour un voyage jusqu'à la gare des Guillemins, monument moderne signé Santiago Calatrava.

Après avoir exploré cette gare impressionnante et ses alentours à pied, vous vous dirigerez vers le Parc de la Boverie, un lieu paisible et verdoyant, pour ensuite rejoindre la Grande Poste. Cet édifice historique récemment rénové vous dévoilera ses secrets et ses transformations grâce à des anecdotes passionnantes.

Votre balade continue à travers le Vieux Liège, avec un passage incontournable par la Place du Marché. En chemin, profitez d'une halte gourmande à la fameuse boulangerie « Une Gaufrette Saperlipopette ».

L'exploration se poursuivra jusqu'au Coteau de la Citadelle, où vous pourrez admirer une vue imprenable sur la ville, avant de redescendre par les emblématiques escaliers de la Montagne de Bueren. La visite s'achèvera près de la Place du Marché, où le bus ancêtre vous attendra pour vous ramener à destination.

Si vous le souhaitez, vous aurez aussi l'opportunité de visiter l'un des musées de Liège durant la journée. L'itinéraire est flexible et peut être adapté selon vos envies, offrant une visite sur mesure pour une journée inoubliable dans la Cité ardente !

Visite d'une siroperie

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P1 à S2	Maximum 58 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 3 heures

Les élèves sont emmenés à travers le Pays de Herve pour une balade commentée, agrémentée de la visite d'une siroperie et de la dégustation du sirop.

Les enfants sont amenés à comprendre pourquoi ce produit a fait et fait toujours la réputation du Pays de Herve : le sirop de poires et de pommes du verger dont le but était, au départ, de pouvoir manger des fruits tout au long de l'année.

Les commentaires durant le trajet familiarisent les élèves aux caractéristiques de ce beau Pays de Herve.

Moyennant supplément de prix,
le transport peut s'effectuer en train touristique.

2024FolderTaupy-7.indd 18 19-09-24 16:01:14

Visite d'une fromagerie

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P1 à S2	Maximum 58 élèves / animation	Toute l'année	Environ 3 heures

Une balade commentée au coeur du Pays de Herve précède la visite de la fromagerie du Vieux Moulin et la dégustation de différents produits.

Les élèves sont amenés à comprendre la spécificité du fromage de Herve. Élaboré à base de lait de vache, il surprend par son odeur caractéristique, sa texture onctueuse et son extrême saveur. Il doit aussi son caractère très affirmé à une bactérie particulière présente exclusivement dans la région.

Les commentaires durant le trajet familiarisent les élèves aux caractéristiques de ce beau Pays de Herve.

Moyennant supplément de prix,
le transport peut s'effectuer en train touristique.

2024FolderTaupy-7.indd 19 19-09-24 16:01:14

Visite d'une chocolaterie

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P1 à S2	Maximum 58 élèves / animation	Toute l'année	Environ 1 heure 30

Découvrez la magie du chocolat avec l'animation « Visite de la chocolaterie » de Didier Smeets ! Cette expérience immersive se déroule en deux parties.

La première partie est dédiée à l'histoire et à la fabrication du chocolat. Qui a découvert le chocolat et comment est-il transporté ?

Ils découvriront les étapes de transformation de la fève de cacao jusqu'au chocolat fini. Pour couronner le tout, une dégustation de chocolats issus de différentes régions et pays leur permettra de savourer les subtilités de ce délicieux produit.

La deuxième partie se déroule dans les coulisses de la chocolaterie où ils plongeront dans le cœur de la création artisanale.

Ils y découvriront les machines utilisées ainsi que les différentes techniques pour travailler le chocolat.

Les élèves assisteront à la création de pralines et de mendiants et pourront même mettre la main à la pâte en réalisant leurs propres chocolats.

Moyennant supplément de prix,
le transport peut s'effectuer en train touristique.

Golf champêtre

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P3 à S2	Maximum 58 élèves / animation	De mars à octobre selon la météo	Environ 2 heures

À l'extrémité du charmant village de Saint-André, au coeur du plateau de Herve, la Ferme de Gérard Sart propose son golf champêtre : un jeu à la portée de tous.

Le golf à la ferme est dérivé du golf traditionnel, avec la différence qu'ici, on joue sur des pâtures qui conservent leur vocation agricole.

Le parcours de 10 trous se présente comme une promenade au milieu des prairies vallonnées, dans un environnement calme et naturel. Pour frapper la balle (+/- 14 cm de diamètre), le joueur dispose d'un club rustique en bois. L'équipe qui a réalisé le parcours avec le plus petit nombre de frappes est déclarée vainqueur.

Moyennant supplément de prix,
le transport peut s'effectuer en train touristique.

2024FolderTaupy-7.indd 21 19-09-24 16:01:16

Initiation aux arts martiaux

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures

Encadrée par le Bushido Saive Trembleur, le club de la championne locale, Charline Van Snick, cette initiation aux arts martiaux va sensibiliser les élèves au respect des autres, à la concentration et à la maîtrise de soi.

Dans les halls d'arts martiaux de Trembleur (situés derrière notre terril), les enfants apprendront, de manière ludique, des techniques de projection, de contrôle et de combat par jeux d'opposition. Sur demande préalable de l'enseignant, ils auront également la possibilité de s'initier à la self-défense ou aux techniques de frappes.

Les élèves doivent simplement s'équiper d'une tenue sportive.

2024FolderTaupy-7.indd 22 19-09-24 16:01:17

Initiation à la course d'orientation

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures 30

Cette activité riche en apprentissages fera fonctionner autant la tête que les jambes.

Elle commencera par une balade d'initiation à la lecture de carte avec un moniteur. Celle-ci sera suivie d'un jeu sportif d'orientation dit en « étoile » qui permettra à la réflexion, la coopération, la débrouillardise, la prise de responsabilité et aux capacités physiques de se libérer dans toutes les têtes et les jambes, petites ou grandes. L'amusement est garanti.

2024FolderTaupy-7.indd 23 19-09-24 16:01:18

Découverte sportive / multisports

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures 30

Découvre l'animation multisports !

Adaptée aux enfants, cette activité leur permet de s'initier à des sports variés, connus comme le foot et le badminton, mais aussi moins courants comme le unihock. C'est une occasion unique pour les jeunes de se dépenser, tout en développant des compétences sociales et motrices. En plus de s'amuser, ils renforceront leur confiance en eux, apprendront le respect des autres, l'esprit d'équipe, et goûteront au plaisir de l'effort collectif. Un moment enrichissant à ne pas manquer !

Les élèves doivent simplement s'équiper d'une tenue sportive.

2024FolderTaupy-7.indd 24 19-09-24 16:01:19

NOS SÉJOURS

2024FolderTaupy-7.indd 25 19-09-24 16:01:22

Les séjours

1) L'hébergement

Nous vous proposons des séjours en pension complète avec logement en chambre double pour maximum 58 personnes.

Le Centre d'Hébergement est situé à côté de Blegny-Mine.

Il se compose :

- de chambres doubles tout confort avec douche, WC, télévision, draps et blanchissage inclus ;
- de bureaux pour les enseignants ;
- de 2 salles de kiné ;
- d'une laverie ;
- d'un restaurant self-service ;
- d'un salon TV ;
- d'un espace de détente (tables de ping-pong, kicker) ;
- d'une terrasse ;
- d'un parking fermé.

2024FolderTaupy-7.indd 26 19-09-24 16:01:23

2) La restauration

Le centre dispose d'un restaurant self-service.

Lors d'un séjour en pension complète, les participants reçoivent :

– le goûter de bienvenue ;

– le repas 3 services du soir ;

– le petit déjeuner du lendemain ;

– le buffet tartines à midi ;

– la collation de 10 heures.

Le petit déjeuner se compose de différentes sortes de céréales, de charcuteries et fromages, de divers produits sucré (confiture, chocolat, miel…), de pain et baguettes ainsi que de jus de fruits.

Le dîner se compose d'un buffet « tartines » (charcuteries, fromages, salades…) et d'eau à volonté.

Le souper se compose de trois services à convenir au plus tard 10 jours avant le séjour.

En dehors de la viande de porc, nous proposons systématiquement de la viande certifiée halal, le certificat peut être fourni sur demande. Les menus peuvent être adaptés si nécessaire aux contraintes alimentaires spécifiques. Cependant, ces régimes particuliers demandent un surcroît de travail et peuvent générer un surcoût important pour les marchandises spécifiques achetées. Un supplément de maximum 4 euros/enfant/nuitée peut être demandé dans certaines circonstances.

Pour ce qui est des allergies avec risque vital, nous vous demandons de prendre contact avec notre service pédagogique, afin d'évaluer la prise en charge.

2024FolderTaupy-7.indd 27 19-09-24 16:01:24

3) Le prix du séjour comprend :

a. **Séjour de 2 jours/1 nuit** : un accueil personnalisé,
la pension complète et la visite libre du musée de la mine.

b. **Séjour de 3 jours/2 nuits** : un accueil personnalisé, la pension complète, la visite guidée de la mine le jour de votre arrivée et la visite libre du musée de la mine.

c. **Séjour de 4 jours/3 nuits** : un accueil personnalisé, la pension complète, la visite guidée de la mine le jour de votre arrivée, la visite libre du musée de la mine, et un jeu de synthèse le matin du départ.

d. **Séjour de 5 jours/4 nuits** : un accueil personnalisé, la pension complète, la visite guidée de la mine le jour de votre arrivée, la visite libre du musée de la mine, la balade en train miniature touristique et un jeu de synthèse le matin du départ.

Les animations sont proposées à la carte et sont donc à ajouter aux prix des séjours.

Les enseignants peuvent disposer librement d'un espace de détente et du réfectoire aménageable en salle de classe en dehors des heures de repas. Une classe supplémentaire peut également être mise à disposition en fonction du planning.

2024FolderTaupy-7.indd 28 19-09-24 16:01:25

Les quatre sites miniers majeurs de Wallonie : patrimoine mondial de l'UNESCO

Depuis le 1er juillet 2012, les quatre sites miniers majeurs de Wallonie que constituent le Grand-Hornu près de Mons, Bois-du-Luc à La Louvière, le Bois du Cazier à Charleroi et Blegny-Mine, font partie de la prestigieuse liste du patrimoine mondial de l'UNESCO !

Cette reconnaissance suprême donne ses lettres de noblesse au rude métier de mineur et à tous les acteurs de cette épopée technique et humaine que fut l'exploitation de la houille dans nos régions.

Cette exploitation a conditionné nos modes de vie, nos paysages, notre société tout entière, elle a généré une multiculturalité d'une grande richesse et nous a permis d'atteindre un niveau de vie que peu ont atteint jusqu'à présent.

Il est essentiel d'en transmettre la mémoire aux générations présentes et futures. Il faut savoir d'où on vient pour comprendre le monde dans lequel on vit et appréhender son avenir ! Le titre de « patrimoine mondial » constitue à cet égard une obligation de travail à très long terme, à laquelle les équipes des différents sites et les instances publiques concernées consacrent toute leur attention et leur énergie.

Le Grand-Hornu

Bois-du-Luc

Le Bois du Cazier

Blegny-Mine

2024FolderTaupy-7.indd 29 19-09-24 16:01:26

Blegny-Mine

Une vue de l'entrée du Puits-Marie.

Le Charbonnage d'Argenteau-Trembleur, devenu aujourd'hui Blegny-Mine, est situé sur le territoire de Blegny, au nord-est de Liège, dans l'avant-pays de Herve. Installé en pleine campagne, à une centaine de mètres au-dessus du niveau de la Meuse, il constituait la dernière concession houillère du nord-est du bassin liégeois.

L'intérêt du site réside dans sa reconversion originale en site touristique et culturel, et dans la préservation de deux puits d'époques différentes (19e et 20e siècles). Le plus récent, le puits n°1, toujours en service, donne accès aux galeries souterraines des étages -30 et -60 mètres, ouvertes aux visites. Le deuxième, le Puits-Marie, est aménagé en musée.

La visite de la mine

Vous y découvrirez un monde fascinant dans toute son authenticité !

Après avoir enfilé votre veste et votre casque, vous vivrez, le temps d'une visite, l'univers à la fois dur et passionnant de nos mineurs.

2024FolderTaupy-7.indd 30 19-09-24 16:01:27

Le Musée du Puits-Marie

Parcourez l'ère du charbon dans le cadre d'un bâtiment minier unique, le Puits-Marie, et découvrez que le charbon et ses dérivés ont laissé des traces indélébiles dans notre vie aujourd'hui.

Les balades en train miniature touristique

Découvrez à bord de trains miniatures touristiques les charmes des vergers de la Basse-Meuse. Laissez-vous envahir par la quiétude et la beauté du paysage champêtre.

2024FolderTaupy-7.indd 31 19-09-24 16:01:28

Nos livrets pédagogiques

Blegny-Mine a mis en ligne sur son site internet des livrets pédagogiques adaptés au niveau de votre classe (7-10 ans, 10-14 ans).

Le service pédagogique

Notre service pédagogique est à votre disposition pour tout renseignement.

BLEGNY-MINE
Rue Lambert Marlet 23
B-4670 BLEGNY
Tél. : 04/387.43.33
E-Mail : domaine@blegnymine.be
http://www.blegnymine.be

Éditeur responsable : Province de Liège, place Saint-Lambert, 18A – 4000 Liège

Avec le soutien de la Province de Liège et du Commissariat Général au Tourisme de la Wallonie

La mine

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE	COÛT
Animation n° 1 : Le Centre d'Archives et de Documentation				
P4 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures 30	95 €/animation
Animation n° 2 : Le patrimoine mondial				
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures 30	95 €/animation
Animation n° 3 : L'immigration				
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures 30	95 €/animation
Animation n° 4 : À la découverte du musée du Puits-Marie				
P3 à S2	Maximum 15 élèves par animateur et maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures	95 €/animation
Animation n° 5 : Escape Game : « Il faut sauver la mine » NEW				
P6 à S6	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	1 heure 30	220 €/animation
Animation n° 6 : Du charbon à l'énergie verte : un monde à portée de main				
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures 30	95 €/animation
Animation n° 7 : Balade contée et atelier théâtral				
M2 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation Balade contée Maximum 58 élèves /animation Balade contée et théâtre	De mars à octobre	Environ 2 heures	135 € /Balade contée **où** théâtre/ 30 pers. 155 €/Balade contée **et** théâtre / 30 pers.

La nature

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE	COÛT
Animation n° 8 : Le biotope du terril				
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures 30	95 €/animation
Animation n° 9 : Les oiseaux du terril				
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures 30	95 €/animation
Animation n° 10 : Le monde des abeilles				
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre ! Pas de visite des ruches si pluie où temps trop froid	Environ 2 heures 30	115 €/animation
Animation n° 11 : Arbre, mon ami				
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à octobre	Environ 2 heures 30	95 €/animation

La vie en ville

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE	COÛT
Animation n° 12 : Visite de la Ville de Liège NEW				
P5 à S2	Maximum 58 élèves / animation	Toute l'année	1 demi-journée ou une journée complète	450 €/animation avec bus ancêtre

Les produits du terroir

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE	COÛT
Animation n° 13 : Visite d'une siroperie				
P1 à S2	Maximum 58 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 3 heures	150 €/animation avec guidage Si > 30 pers + 2 €/pers supp + 135 € Train touristique miniature
Animation n° 14 : Visite d'une fromagerie				
P1 à S2	Maximum 58 élèves / animation	Toute l'année	Environ 3 heures	165 €/animation avec guidage Si > 30 pers + 3 €/pers supp + 135 € Train touristique miniature
Animation n° 15 : Visite d'une chocolaterie				
P1 à S2	Maximum 58 élèves / animation	Toute l'année	Environ 1 heure 30	205 €/animation avec guidage Si > 30 pers + 6 €/pers supp + 135 € Train touristique miniature

Le sport

ANNÉE	EFFECTIF	PÉRIODE	DURÉE	COÛT
Animation n° 16 : Golf champêtre				
P3 à S2	Maximum 58 élèves / animation	De mars à octobre selon la météo	Environ 2 heures	115 €/animation avec guidage Si > 30 pers + 3,5 €/pers supp + 135 € Train touristique miniature
Animation n° 17 : Initiation aux arts martiaux				
M3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	Toute l'année	Environ 2 heures	115 €/animation
Animation n° 18 : Initiation à la course d'orientation				
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures 30	180 €/animation
Animation n° 19 : Découverte sportive / multisports				
P3 à S2	Maximum une classe de 30 élèves / animation	De mars à novembre	Environ 2 heures 30	95 €/animation