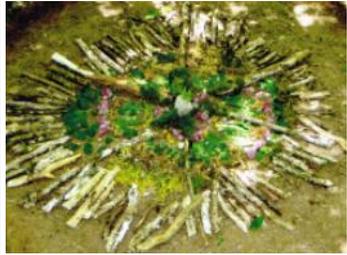


Nom du jeu	Niveau	Fil conducteur	Durée	Nombre d'accompagnateurs	Principe du jeu
 <div data-bbox="152 497 448 571" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Petite chouette</div>	Cycle 1	<p>« Petite chouette souhaite découvrir le monde qui l'entoure. La maman de petite chouette a préparé un parcours spécialement pour elle afin qu'elle puisse découvrir la forêt... Petite chouette te propose de participer avec elle à ses découvertes. Pour ceci, il te faudra suivre les formes différentes déposées sur les arbres par la maman de petite chouette. Au bout du chemin, tu découvriras un petit jeu à faire en équipe. »</p>	1h30 à 2h	6 minimum	<p>Le but du jeu est de découvrir la forêt avec petite chouette, par le biais d'un parcours en étoile.</p> <p>Les enfants ont pour ceci 6 balises à trouver et plusieurs jeux sensoriels à réaliser (ex : sacs à toucher, boîtes à sons...).</p>
 <div data-bbox="161 837 430 901" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Filou l'écureuil</div>	Cycle 2	<p>« Filou l'écureuil aime manger des noisettes, le fruit du noisetier. C'est un petit coquin car il adore cacher ses noisettes un peu partout dans la forêt. Mais à force de les cacher, il finit par ne plus savoir où elles sont. Il n'a plus que quelques souvenirs sous forme d'images des lieux où il les a déposées. »</p>	45 min à 1h30	1 minimum	<p>Le but du jeu est d'aider Filou l'écureuil à retrouver ses noisettes cachées un peu partout dans la forêt.</p> <p>C'est un parcours en étoile. Chaque équipe aura une feuille de route avec des photos indiquant l'endroit où sont cachées les balises à trouver.</p>
 <div data-bbox="145 1268 470 1348" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">La famille blaireau</div>	Cycle 3	<p>« La famille blaireau a fait son terrier. Il est grand et bien aménagé. Ils vivent tous ensemble de manière très paisible... Mais un beau jour, voilà qu'une partie du terrier semble occupée. Ils entendent régulièrement des bruits dans une des galeries. Cette présence ne les dérange en rien mais ils aimeraient quand même bien savoir avec qui ils cohabitent. Hector le plus jeune des blaireaux décide de mener son enquête. »</p>	1h30 à 2h	1 minimum	<p>Le but du jeu est de découvrir qui est le cohabitant mystérieux présent dans le terrier de la famille blaireau.</p> <p>C'est un parcours en étoile. Les enfants devront retrouver l'ensemble des balises cachées dans la forêt à l'aide d'une carte et d'une boussole.</p> <p>Sur chaque balise trouvée, ils découvriront un animal puis les traces et indices qu'il laisse.</p>

Nom du jeu	Niveau	Fil conducteur	Durée	Nombre d'accompagnateurs	Principe du jeu
 <p>Vic le Pic</p>	Cycle 3	« Vic le pic a besoin d'aide, ses amis de la forêt observent depuis quelques jours des hommes venant chez eux pour réaliser de drôles de mesures. Mais que veulent-ils faire ? La forêt est-elle en danger ? Tous les animaux de la forêt sont inquiets... »	1h30 à 2h	1 minimum	<p>Le but du jeu est de répondre à différentes questions et réaliser des mesures pour définir le devenir de la forêt, avec Vic le Pic.</p> <p>C'est un parcours en étoile. Chaque équipe devra répondre à des questions sur la forêt et gagner des mots pour compléter la réponse du bûcheron.</p>
 <p><u>Mots fléchés</u> « Pas de panique en botanique ! »</p>	Cycle 3	/	1h à 2h	1 minimum	<p>Le but du jeu est de compléter la grille des mots fléchés, en répondant à différentes questions. Pour ceci les enfants utiliseront les panneaux du sentier botanique.</p> <p>C'est un parcours en étoile. Les équipes tirent un numéro de panneau au hasard sur lequel ils devront se rendre. Pour ceci, les équipes utiliseront une carte du site.</p>
 <p>Land'art</p>	Cycle 1,2 et 3	« La tribu des passagers secrets contient des artistes hors du commun. Ils font de l'art qui ne dure pas dans le temps. Ils utilisent uniquement ce qu'ils trouvent dans la nature. Mais ils font très attention de prendre seulement dans la forêt ce dont ils ont besoin. Les artistes de la tribu font ce qu'on appelle du Land'art. Toi aussi tu vas pouvoir découvrir l'artiste qui est en toi. En passant cette porte tu entreras dans le monde caché de la tribu. »	45 min à 2h	1 minimum	<p>Le but du jeu est de réaliser différentes œuvres en utilisant la technique du Land'art. Pour ceci, les enfants vous entrera dans le monde imaginaire de la tribu des passagers secrets.</p> <p>Ils pourront selon la tranche d'âge des enfants, réaliser différentes activités artistiques (un mandala collectif, leurs portraits et plusieurs poèmes).</p>