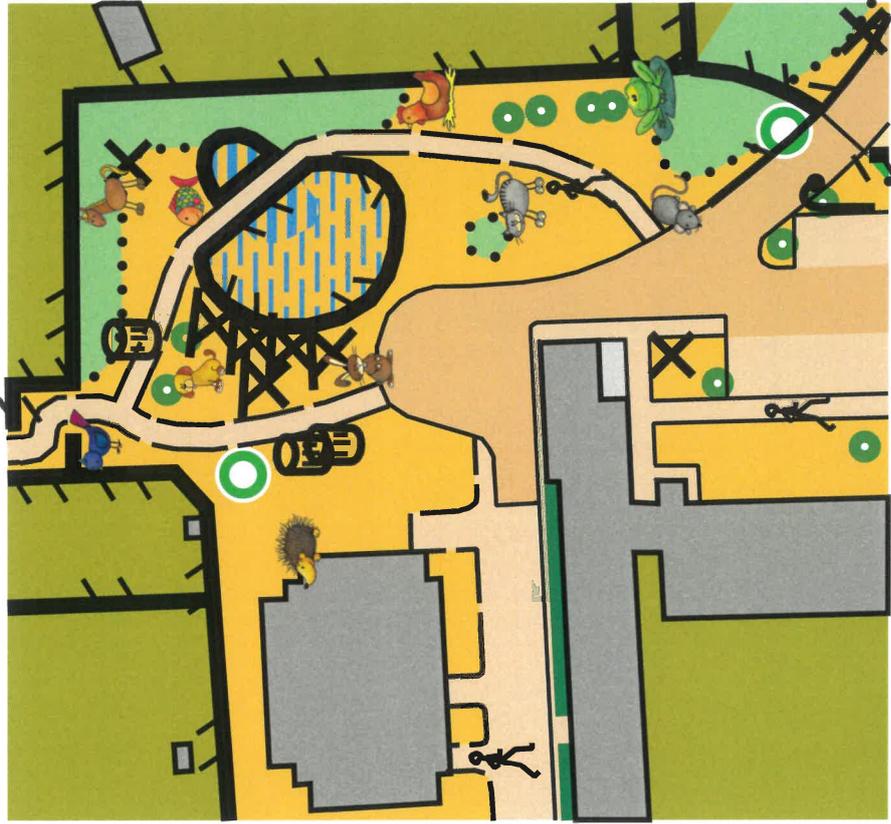


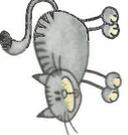
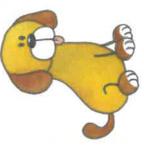
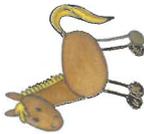
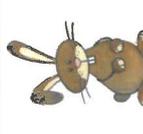
•••••		•••••		•••••		•••••		•••••		•••••		•••••		•••••		•••••		•••••	
-------	---	-------	---	-------	---	-------	---	-------	---	-------	---	-------	---	-------	---	-------	---	-------	---

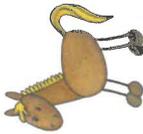
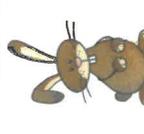


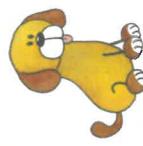
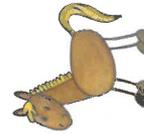
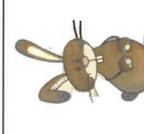
LEGENDE

	Route - Allée piétonne
	Chemin - Clôture
	Marais infranchissable - peu visible
	Bâtiment (franchissable ; infranchissable)
	Objet particulier dû à l'homme - Lampadaire
	Table - Poubelle
	Arbre remarquable - Buisson - Haie
	Limite de culture - Limite précise de végétation
	Zone pavée - Zone interdite
	Pelouse - Forêt



		
	Prénom	
		
		

		
	Prénom	
		
		

		
	Prénom	
		
		

PRESENTATION

Plusieurs parcours d'orientation, adaptés à tous les publics, sont disponibles au Chemin de la Ferme :

- 2 parcours Pratic'o (vert et bleu) pour le tout public
- 3 parcours Kle'o (vert, bleu et rouge) pour les enfants de 2 à 6 ans
- Un livret pédagogique (3 séances) pour l'école élémentaire



Documents disponibles :

A l'accueil de la Ferme des Aigrettes

ou

A la mairie

Et téléchargeables sur :

www.ville-marck.fr



LE JEU

Conseils aux accompagnateurs

Ce dépliant Kle'o comprend la carte de contrôle Kle'o pour l'accompagnateur et trois cartons de jeu avec les images des animaux pour l'enfant. Le jeu Kle'o est également composé d'un diplôme à colorier et à délivrer en cas de succès.

1) Donnez un carton à l'enfant et faites le tour de toutes les bornes de la carte avec lui. Aidez-le à repérer l'ensemble des images et montrez-lui comment poinçonner son carton, en utilisant ci-dessous l'intitulé "conseils aux enfants":

2) Positionnez-vous avec l'enfant au point de départ du jeu et donnez-lui un autre carton. Demandez-lui de trouver une image (ou plusieurs) soit en montrant l'image, soit en la nommant. Laissez l'enfant aller poinçonner son carton et revenir vers vous au point de départ pour vérifier le poinçon à l'aide du carton de contrôle.

3) Donnez-lui le dernier carton pour qu'il réalise le jeu en autonomie complète.

4) Le temps de jeu est estimé entre 45 min et 1h.

Conseils aux enfants

Bonjour ! Je m'appelle Kle'o le papillon et j'ai perdu tous mes amis les animaux.

Aide-moi à les retrouver. Pour cela, je vais te donner quelques conseils !

Comment poinçonner ton carton ?

Tu dois, par exemple, retrouver mon amie la souris !

1) Tu dois trouver la borne avec l'image de la souris.

2) Tu glisses le carton avec l'image de la souris dans la fente de la pince et tu appuies légèrement dessus.
Tu as bien poinçonné ton carton et tu as retrouvé mon amie la souris.

3) Continue l'aventure et retrouve mes autres amis.

Bravo, tu as retrouvé tous mes amis !

Merci de m'avoir aidé, demande ton diplôme Kle'o à colorier à ton accompagnateur.

LES AVENTURES DE KLE'O !

Le Chemin de la Ferme



A LA RECHERCHE DES AMIS DE
KLE'O !

À partir de 2 ans