

OPTIONS

CHASSE AU TRESOR

« A la recherche de Limou » !

Armé d'une gazette et de leur talent de détectives, les élèves devront retrouver Limou qui s'est perdu dans le Limousine Park.

■ Cycle 1

- L'objectif de la chasse au trésor est de retrouver Limou ;
- Les enfants devront compter sur les amis de Limou qui se trouvent sur le parc et répondre à leurs énigmes ;
- L'objectif final est de découvrir quelle sorte d'animal est Limou.

■ Cycles 2 & 3

- L'objectif de la chasse au trésor est de retrouver Limou ;
- Limou a laissé derrière lui des empreintes de pas. Autour de chacune d'entre elles se cache un livre à énigmes ;
- Les élèves devront toutes les résoudre afin de découvrir et de délivrer Limou.



FABRIQUE TES ANIMAUX DE LA FERME (cycles 1 et 2)

- Les élèves créent des animaux de la ferme grâce à différents matériaux ;
- Chaque élève repart avec sa création.

BATAILLE NATURE (cycle 2)

- Les élèves constituent des équipes de 3 ;
- Chaque équipe se voit remettre un panier et complète une liste avec les éléments qu'on retrouve sur le Limousine Park ;
- La première équipe à avoir identifié, trouvé et rapporté tous les éléments de la liste a gagné.

LA ROUE DE L'ALIMENTATION (cycles 1, 2 et 3)

- Les élèves constituent deux équipes ;
- Chacun leur tour, les élèves font tourner une grande roue pour désigner un aliment ;
- En fonction de leur niveau scolaire, les enfants devront identifier la provenance des aliments obtenus (animal, végétal, autres...). Les plus grands pourront par la suite les utiliser pour constituer un menu équilibré ;
- Un animateur explique après le jeu les améliorations à apporter aux menus réalisés ;

LA JOURNEE DE L'ELEVEUR (cycles 1, 2 et 3)

- Les élèves découvrent le travail d'un éleveur au sein de la ferme Limousine ;
- Les élèves apprennent à soigner les animaux, mesurer les rations et entretenir l'exploitation.

RECYCLE UN OBJET DU QUOTIDIEN (cycles 1, 2 et 3)

- Chaque élève se voit remettre un objet qu'on retrouve dans nos déchets du quotidien ;
- Avec ce déchet, les élèves doivent le recycler pour lui donner une nouvelle vie ;
- Les élèves emportent avec eux leur création.

LES MORCEAUX DE VIANDE (cycle 3)

- Les élèves constituent deux équipes ;
- Un animateur énonce les définitions des différents morceaux de la viande bovine ;
- En fonction des indications, les élèves doivent replacer les noms des morceaux sur une maquette de vache échelle 1 ;
- L'équipe qui donne le plus de bonnes réponses remporte le jeu.