

Fonctionnement

Les parcours sont disponibles au Parc Animalier des Monts de Guéret.

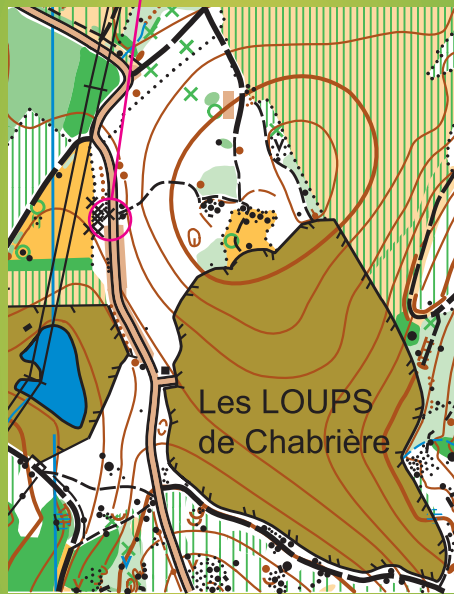
Vous pouvez également les télécharger sur le site de l'Office de Tourisme du Grand Guéret.

Pour plus de conseils, rendez-vous sur :

twix.creusois.free.fr



Départ
Parcours Kle'o



Présentation

La forêt de Chabrières s'étend sur plus de 2000 hectares au sud de Guéret.

Des légendes sont rattachées aux chaos granitiques qui en émergent : Pierre Chabranle, Pierre de l'Ermite, Pierre du Loup....

La forêt est parcourue par de nombreux sentiers à proximité des sites touristiques : Les Loups de Chabrières, l'Arboretum ou le Labyrinthe Géant des Monts de Guéret.

Consignes à respecter :

- Soyez prudents lors de la traversée de routes
- Respectez les propriétés privées, les cultures et les clôtures
- Respectez l'environnement

Afin de vous faire découvrir de manière originale la forêt de Chabrières, la Communauté d'Agglomération du Grand Guéret vous propose de pratiquer l'activité d'Orientation.

Sous forme ludique, sportive et pédagogique, les parcours proposés permettent la pratique de l'Orientation à tous les publics :

- Une Chasse au trésor Kle'o pour les enfants de 2 à 6 ans
- Un parcours facile pour tout public
- Un parcours difficile pour confirmé



Informations :

Office de Tourisme du Grand Guéret
1 rue Eugène France
23000 GUERET
Tél : 05 55 52 14 29
www.gueret-tourisme.fr

Kle'o,

la Chasse aux Trésors

CAP
ORIENTATION
www.cap-orientation.com



À la recherche
des amis de Kle'o

(à partir de 2 ans)



Parc Animalier
Les Loups de Chabrières



À toi de
jouer !



LES LOUPS DE CHABRIERES

LE JEU

LEGENDE	
Route	
Parking	
Chemin	
Sentier	
Rocher	
Zone de pierres	
Butte	
Limite de végétation	
Forêt	
Forêt dense	
Souche	
Arbre particulier	
Panneau Kle'o	
Borne de poinçonnage	



Bonjour ! Je m'appelle Kle'o, le petit papillon et j'ai perdu tous mes amis animaux. Aide-moi à les retrouver... Pour cela, je vais te donner quelques conseils !

Conseils aux accompagnateurs :

Le kit Kle'o est composé de la carte Kle'o pour l'accompagnateur, de trois cartons de jeu avec les images des animaux et d'un diplôme à colorier pour l'enfant.

a. 1^{er} temps : donnez un premier carton à l'enfant et faites le parcours avec lui. Aidez-le à repérer l'ensemble des images et montrez-lui **comment poinçonner son carton**.

b. 2^{ème} temps : positionnez-vous au point de départ du jeu et donnez-lui un deuxième carton. Demandez-lui de trouver une image (ou plusieurs) à la fois soit en lui montrant l'image, soit en la lui nommant. Une fois l'image trouvée, il vient vous montrer le poinçon. Vérifiez la concordance en comparant avec les poinçons de contrôle de la carte Kle'o.

c. 3^{ème} temps : s'il a bien compris, donnez-lui un troisième carton pour qu'il réalise le jeu en autonomie complète.

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

Conseils aux enfants :

Comment poinçonner ton carton ?

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

a. Tu dois trouver la borne en bois avec l'image de la souris.

b. Tu glisses l'image de ton carton de jeu correspondant à la souris dans la borne et tu appuies sur la pince. Bravo ! Tu as retrouvé ma première amie.

c. Continue l'aventure et retrouve tous mes autres amis. Bonne chance !

Tu as retrouvé tous mes amis ! Merci de m'avoir aidé. Je te donne ton diplôme Kle'o à colorier.

Je t'attends pour de nouvelles aventures...