



Sur les traces des animaux

Fiche pédagogique de l'ONF – Ecole de la campagne et de la forêt

1

Fiche pédagogique pour Centres de loisirs 8 – 12 ans.

25 enfants par groupe maximum.

Prévoir une tenue adaptée pour le parcours en extérieur (voir fiche conditions d'accueil).

Activité réalisable de mars à octobre

Thème

Promenade dans le Domaine de Marly le Roi afin d'appréhender la diversité du monde du vivant. Découverte des indices de présence des animaux (excréments, traces de repas, empreintes ...) et observation des petites bêtes du sol.

Organisation de la journée

(En fonction de l'heure d'arrivée et de départ, le programme suivant peut être aménagé).

Matin

- Récolte des végétaux pour l'atelier de création (en fonction de la saison).
- Fabrication d'animaux à l'aide d'éléments naturels (ex : renard, hérisson, libellule, papillon.)

Après-midi

- Découverte des animaux de la forêt par un parcours :
 - Observation des indices de présence des grands animaux.
 - Observation des petites bêtes de la litière.



La clé des champs

Fiche pédagogique de l'ONF – Ecole de la campagne et de la forêt

2

Fiche pédagogique pour Centres de loisirs 8 – 12 ans.

25 enfants par groupe maximum.

Prévoir une tenue adaptée pour le parcours en extérieur (voir fiche conditions d'accueil).

Activité réalisable de mars à octobre

Thème

Découverte des champs et cultures biologiques de l'agriculteur ainsi que de son hangar agricole. Réalisation d'un petit pain.

Organisation de la journée

(En fonction de l'heure d'arrivée et de départ, le programme suivant peut être aménagé).

Matin

- Parcours sur la plaine agricole.
- Selon la saison, explication des travaux agricoles, engins, des cultures.
- Visite facultative du hangar agricole.

Après-midi

- Découverte des ingrédients de la recette du pain.
- Préparation individuelle de la pâte.
- Cuisson des pains dans le four.



Une journée au potager

Fiche pédagogique de l'ONF – Ecole de la campagne et de la forêt

3

Fiche pédagogique pour Centres de loisirs 8 – 12 ans.

25 enfants par groupe maximum.

Prévoir une tenue adaptée pour le parcours en extérieur (voir fiche conditions d'accueil).

Activité réalisable de mars à octobre

Thème

Découverte du potager de l'école de la campagne et de la forêt. Observation, dégustation et réalisation de travaux manuels.

Organisation de la journée

(En fonction de l'heure d'arrivée et de départ, le programme suivant peut être aménagé).

Matin

- Visite du potager et apprentissage des outils.
- Découverte visuelle, olfactive et gustative des plantes aromatiques.
- Récolte panier du jour.

Après-midi

- Ateliers des travaux de saisons : désherbage, paillage, semis, repiquage, arrosage..



Rallye d'Enfer

Fiche pédagogique de l'ONF – Ecole de la campagne et de la forêt

4

Fiche pédagogique pour Centres de loisirs 8 – 12 ans.

25 enfants par groupe maximum.

Prévoir une tenue adaptée pour le parcours en extérieur (voir fiche conditions d'accueil).

Activité réalisable de mars à octobre

Thème

Réalisation d'un parcours fléché dans le domaine de Marly le Roi. A travers un questionnaire ludique, les enfants explorent une partie de la forêt ainsi que la plaine et ses champs. Les questions éveillent une curiosité concernant le patrimoine floristique, faunistique du lieu.

Jeu de Piste

- Le Rallye d'Enfer est un jeu de piste, qui fait appel au sens de l'orientation et à la mobilisation des connaissances.
- Il s'agit d'effectuer un parcours d'environ 3km divisé en 8 stations, à chacune il faut renseigner un questionnaire et/ou réaliser une activité.
- Ce rallye n'est pas un jeu de rapidité, l'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le maximum de points.

Organisation de la journée

(En fonction de l'heure d'arrivée et de départ, le programme suivant peut être aménagé).

Matin

- Formation des équipes, règles du jeu.
- Distribution du matériel et des rôles de chacun.
- Présentation du domaine, consignes de sécurité et de respect de l'environnement.
- Apprentissage de l'utilisation d'une boussole.

Après-midi

- Départ décalé des équipes avec un accompagnateur.
- Accueil des équipes à l'arrivée et correction.
- Proclamation des résultats et explications.



Rallye Royal

Fiche pédagogique de l'ONF – Ecole de la campagne et de la forêt

5

Fiche pédagogique pour Centres de loisirs 8 – 12 ans.

25 enfants par groupe maximum.

Prévoir une tenue adaptée pour le parcours en extérieur (voir fiche conditions d'accueil).

Activité réalisable de mars à octobre

Thème

Réalisation d'un parcours fléché dans le Domaine de Marly le Roi. A travers un questionnaire ludique, les enfants explorent une partie de la forêt ainsi que la plaine et ses champs. Les questions éveillent une curiosité concernant le patrimoine architectural du lieu.

Jeu de Piste

- Le Rallye d'Enfer est un jeu de piste, qui fait appel au sens de l'orientation et à la mobilisation des connaissances.
- Il s'agit d'effectuer un parcours d'environ 3 km divisé en 8 stations, à chacune il faut renseigner un questionnaire et/ou réaliser une activité après lecture de la fiche de station.
- Ce rallye n'est pas un jeu de rapidité, l'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le maximum de points.

Organisation de la journée

(En fonction de l'heure d'arrivée et de départ, le programme suivant peut être aménagé).

Matin

- Formation des équipes, règles du jeu.
- Distribution du matériel et des rôles de chacun.
- Présentation du domaine, consignes de sécurité et de respect de l'environnement.
- Apprentissage de l'utilisation d'une boussole, des jumelles et étalonnage du pas.
- Explication du système de communication Chappe.

Après-midi

- Départ décalé des équipes avec un accompagnateur.
- Accueil des équipes à l'arrivée et correction.
- Proclamation des résultats et explications.



Rallye Vert

Fiche pédagogique de l'ONF – Ecole de la campagne et de la forêt

6

Fiche pédagogique pour Centres de loisirs 8 – 12 ans.

25 enfants par groupe maximum.

Prévoir une tenue adaptée pour le parcours en extérieur (voir fiche conditions d'accueil).

Activité réalisable de mars à octobre

Thème

Parcours fléché dans le Domaine de Marly le Roi. A travers un questionnaire ludique, les enfants explorent une partie de la forêt. Les questions éveillent une curiosité concernant le patrimoine floristique d'une forêt.

Jeu de Piste

- Le Rallye d'Enfer est un jeu de piste, qui fait appel au sens de l'orientation et à la mobilisation des connaissances.
- Il s'agit d'effectuer un parcours d'environ 3 km divisé en 10 stations, à chacune il faut renseigner un questionnaire et/ou réaliser une activité. Sensibilisation à la diversité des arbres en abordant quelques notions : feuilles, fruits, écorces ...
- Ce rallye n'est pas un jeu de rapidité, l'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le maximum de points.

Organisation de la journée

(En fonction de l'heure d'arrivée et de départ, le programme suivant peut être aménagé).

Matin

- Formation des équipes, règles du jeu.
- Distribution du matériel et des rôles de chacun.
- Présentation du domaine, consignes de sécurité et de respect de l'environnement.
- Apprentissage de l'utilisation d'une boussole.

Après-midi

- Départ décalé des équipes avec un accompagnateur.
- Accueil des équipes à l'arrivée et correction à l'aide d'une feuille de route qui reprend les arbres et notions découvertes.



Rallye Vert

Fiche pédagogique de l'ONF – Ecole de la campagne et de la forêt

6



Rallye Futé

Fiche pédagogique de l'ONF – Ecole de la campagne et de la forêt

7

Fiche pédagogique pour Centres de loisirs 8 – 12 ans.

25 enfants par groupe maximum.

Prévoir une tenue adaptée pour le parcours en extérieur (voir fiche conditions d'accueil).

Activité réalisable de mars à octobre

Thème

Réalisation d'un parcours fléché dans le domaine de Marly le Roi. A travers un questionnaire ludique, les enfants explorent divers lieux : la mare, le potager, la forêt, la ferme, le rucher. Les questions développent les connaissances générales sur la nature.

Jeu de Piste

- Le Rallye d'Enfer est un jeu de piste, qui fait appel au sens de l'orientation et à la mobilisation des connaissances.
- Il s'agit d'effectuer un parcours de environ 3 km divisé en 8 stations, à chacune il faut renseigner un questionnaire et/ou réaliser une activité.
- Ce rallye n'est pas un jeu de rapidité, l'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le maximum de points.

Organisation de la journée

(En fonction de l'heure d'arrivée et de départ le programme suivant peut être aménagé).

Matin

- Formation des équipes, règles du jeu.
- Distribution du matériel et des rôles de chacun.
- Présentation du domaine, consignes de sécurité et de respect de l'environnement.
- Apprentissage de l'utilisation d'une boussole.

Après-midi

- Départ décalé des équipes avec un accompagnateur.
- Accueil des équipes à l'arrivée et correction à l'aide d'une feuille de route qui reprend les arbres et notions découvertes.