

Le Lac des Sapins

FACILE



4,5 KM

2 H

LAC DES SAPINS

Environnement

Si vous souhaitez profiter d'une balade autour du lac pour faire passer à vos enfants un message de respect de la nature, de l'environnement... alors demandez les fiches balades Movin Nature. Grâce à de petits jeux à pratiquer tout autour du lac, les enfants découvriront les gestes simples qui permettent d'atténuer notre empreinte sur l'écosystème et participent au changement de mentalité. À l'issue de la promenade, petits et grands auront été sensibilisés aux enjeux du développement durable. Un moyen ludique pour essayer de devenir une " famille durable " en adaptant ses pratiques quotidiennes à la maison, à l'école ou au jardin !
À vous de jouer !



3 lieux d'accueil du public

Lac des Sapins – Lamure-sur-Azergues – Tarare

**Office de tourisme
du Beaujolais Vert**

Lac des Sapins 69550 Cublize

Tél. : 04 74 89 58 03

accueil.cublize@beaujolaisvert.com

www.beaujolaisvert.com



Ce circuit a été financé par l'office de tourisme du Beaujolais Vert dans le cadre d'un partenariat avec la société Randoland, spécialisée dans les circuits familles.



RANDOLAND

Retrouvez encore plus de balades partout en France sur www.randoland.fr !

Pas à pas...

Suivre le sentier qui fait le tour du Lac des sapins dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Arrêtez-vous aux différents points indiqués sur le plan ci-dessous (1 à 8) pour découvrir les indices qui vous permettront de résoudre les énigmes. Les indices 3, 4, 7 et 8 font référence aux panneaux de la bande dessinée : « Il était une fois le Lac ».



Quelques jeux en forêt

DÉCOUVRIR EN AVEUGLE

Enlever souliers, et éventuellement chaussettes s'il n'y a aucun risque, et former une file indienne. Tenir les épaules de la personne devant vous. Le premier de la file sert de guide. Les autres se bandent les yeux avec un foulard et, en se tenant par les épaules, se laissent guider lentement. Il est recommandé de ne pas se parler pendant l'excursion.

Dans un endroit plaisant, mais pas trop accidenté et sans danger, le guide arrête la colonne et demande à chacun de découvrir cet endroit en aveugle, grâce aux autres sens disponibles et, à tâtons.

Après 5 minutes, les aveugles sont rappelés au centre par le guide grâce à un signal sonore.

Avant d'enlever le bandeau, on essaie de décrire l'endroit tel qu'on se le représente.

C'est alors seulement que les bandeaux pourront être enlevés et que la comparaison entre les impressions visuelles et les impressions tactiles pourra être faite. Laissez les enfants raconter leurs expériences. Parlez-leur aussi des vôtres. Les enfants sont heureux de se sentir à égalité en partageant leurs impressions et expériences.

LE ROBOT

But du jeu : guider son partenaire en utilisant seulement quelques instructions.

Matériel : 1 chronomètre (ou compter à haute voix), 1 bandeau (ou fermer les yeux).

Nombre de joueurs : 2 ou plusieurs équipes de 2 minimum.

Dans un espace sans danger, déterminer un point de départ et un point d'arrivée (poser un repère : pierre, vêtement,...).

Au top départ, le chrono est déclenché et le guide énonce ses instructions (avancer, reculer, à droite, à gauche, stop). Le robot doit les appliquer à la lettre. On arrête le chrono lorsque le robot atteint le point d'arrivée.

Variante : programme écrit à l'avance

écrire sur une feuille le programme que le guide pense devoir utiliser pour que le robot atteigne le but.

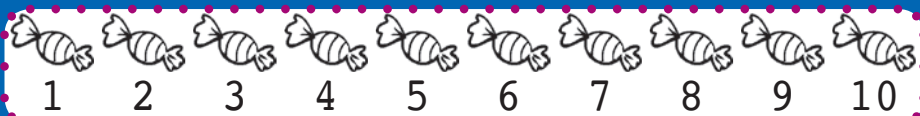
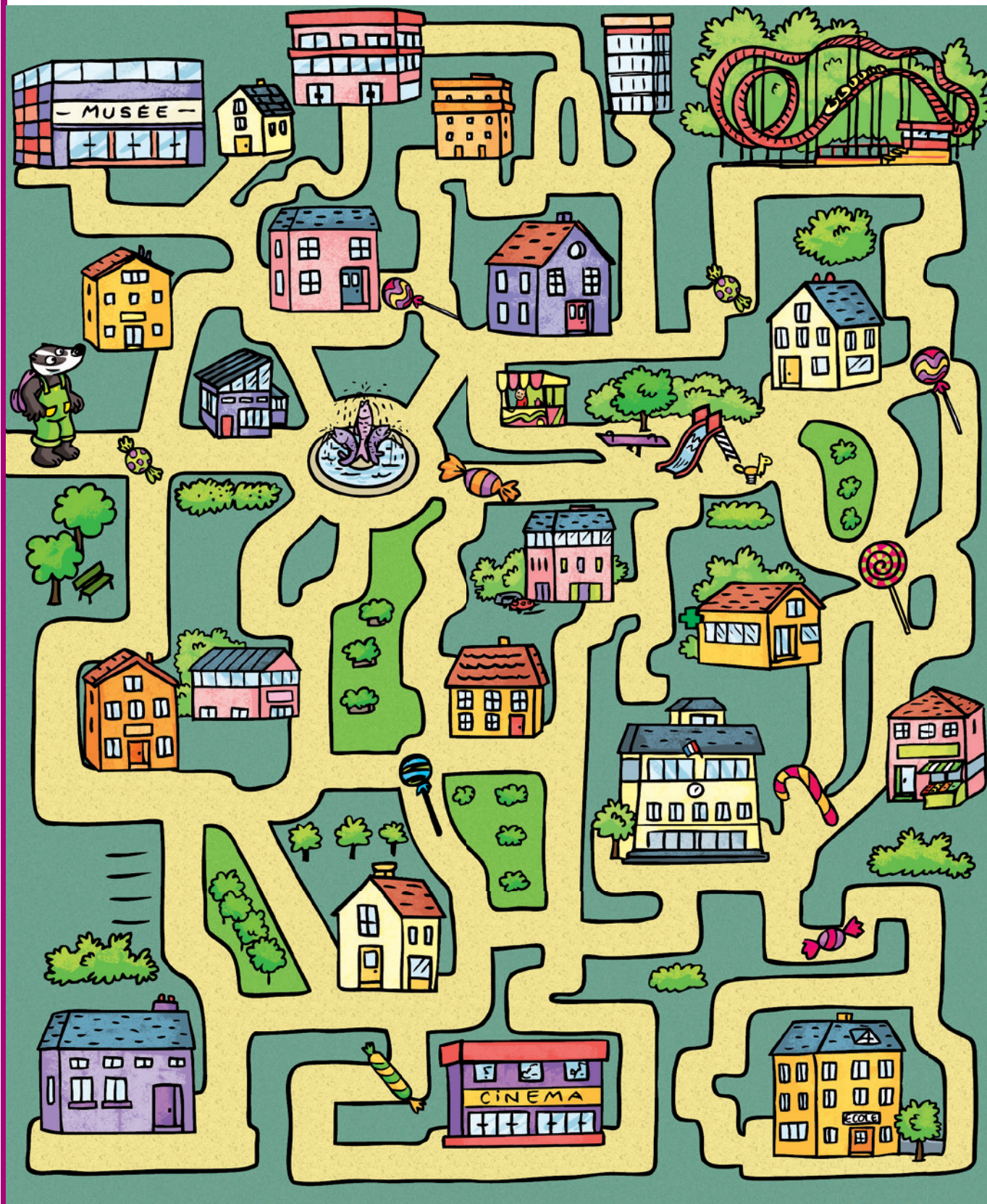
Exemple : Avancer de 12 pas – 1/4 tour à droite – Avancer de 3 pas – 1/4 tour à gauche – Avancer de 6 pas – STOP

A ce moment-là le robot s'arrête et on calcule la distance qui le sépare de l'arrivée prévue. L'équipe gagnante est celle dont le robot est le plus proche du but.

Le lac des sapins

L'inspecteur Rando est parti se promener en ville.
Mais quel parcours va-t-il emprunter ?

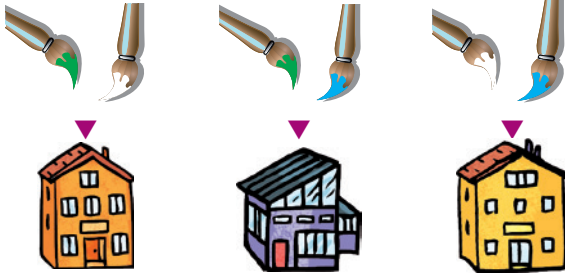
Trace le chemin parcouru par l'inspecteur Rando en utilisant les informations de la page suivante.
Chaque fois que l'inspecteur Rando trouvera un bonbon sur son passage, colorie, dans l'ordre, la frise en bas de page. En fin de parcours, note dans la case réponse le nombre de bonbons coloriés.



Ta réponse

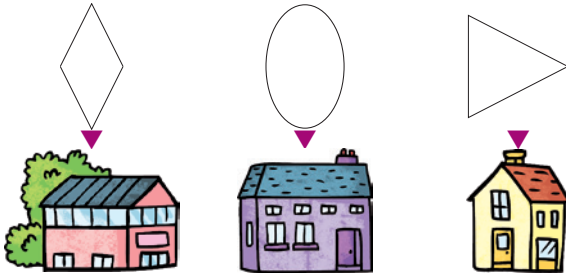
1 Les véhicules électriques

Quels pinceaux ont permis de peindre les places de parking des véhicules électriques?
Tu vas trouver la première étape de l'Inspecteur Rando.



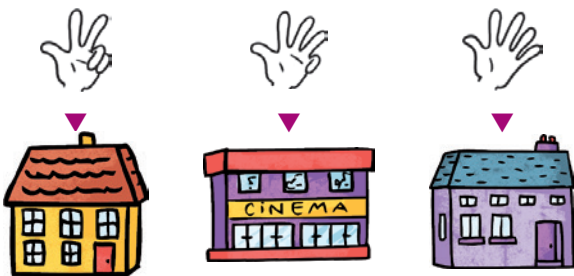
2 La baignade biologique

Quelle forme ont les symboles de couleurs indiquant le niveau de danger de la baignade?



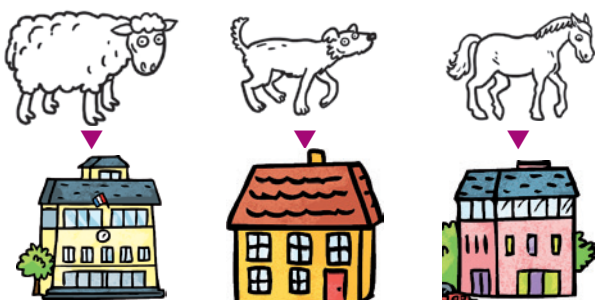
3 Trions nos déchets

Combien comptes-tu d'animaux sur l'affiche?



4 L'entretien du Lac des Sapins

Quels sont les animaux représentés en bas à droit de l'affiche ?



5 Un entretien respectueux

Quel groupe d'étiquettes te permet de reconstituer le mot effacé sur cette photo?



6 La Forêt de l'aventure

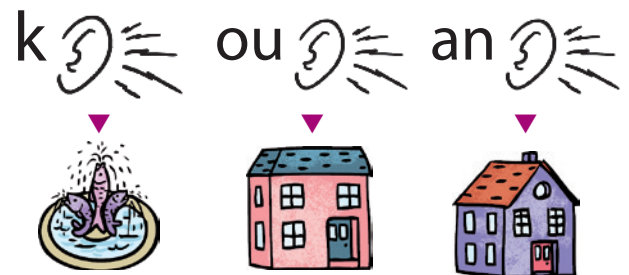
À partir de quel âge peut-tu faire le parcours enfant ?

6 ans 7 ans 5 ans



7 Les événements du lac

Lis (ou écoute) le troisième mot de la troisième vignette. Quel son entends-tu deux fois ?



8 Le traitement de l'eau

Quel animal pourrais-tu rencontrer si tu étais à la place du personnage représenté sur les trois vignettes du bas ?

