



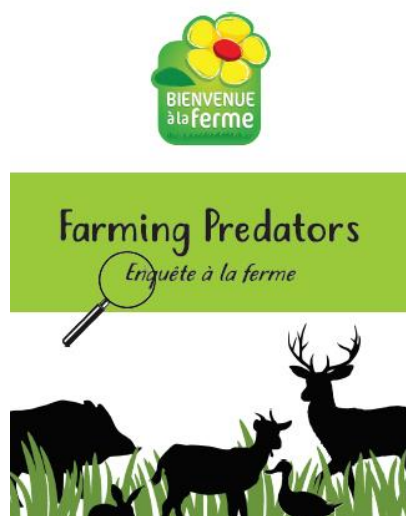
Des outils d'animation « Bienvenue à la ferme » pour vos fermes... clé en main

Enquête policière : Qui a volé l'œuf ?



Objectif	Retrouver qui a volé les œufs de la poule Irène ? On apprend en s'amusant sur les caractéristiques des prédateurs de la poule.
Public	Familles, Avec des centres de loisirs en autonomie mais impérativement pour les groupes accompagnés d'un animateur. (Avec des 6èmes a été utilisé)
Règles du jeu	Positionner sur un périmètre donné les 5 bâches = stations. Pour résoudre l'enquête, les familles devront passer à chaque station dans l'ordre qu'elles le souhaitent et répondre à la question en s'aidant du livret. Se joue en famille à partir de 6 ans.
Conseil	Y jouer avant Etre claire dans les consignes S'entraîner à présenter le jeu
Matériel	5 bâches extérieures 65cm x50cm 50 livrets d'enquêtes
Tarif	70 € HT

Enquête policière : Farming prédateur ?



Rapport d'enquête

Tu commences à avoir une petite idée, mais ce n'est pas très clair. Alors, il est temps de mettre de l'ordre dans tes idées. Reporte ici les réponses de chaque atelier pour faire la synthèse.

Noms des animaux	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4
Canard				
Chèvre				
Chevreuil				
Cochon				
Lapin				
Lièvre				
Oie				
Poule				
Renard				
Sanglier				
Vache				

A présent, avez-vous une idée de l'animal nuisible sur notre ferme ? Note les suspects que tu as repérés :

Nous savons aussi qu'il détruit beaucoup les cultures de la ferme. Maintenant dirige toi au dernier atelier pour vérifier ton suspect.

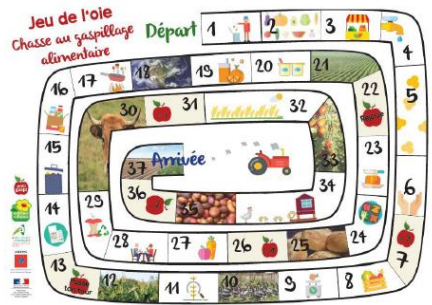


Objectif	Retrouver qui a fait des dégâts dans les cultures de la ferme ? On apprend en s'amusant sur les animaux sauvages ou domestiques qui environnent la ferme.
Public	Familles
Règles du jeu	Positionner sur un périmètre donné les 9 bâches = stations. Pour résoudre l'enquête, les familles devront passer à chaque station dans l'ordre qu'elles le souhaitent et répondre à la question en s'aidant du livret. Se joue en famille à partir de 6 ans.
Conseil	Y jouer avant Etre claire dans les consignes S'entraîner à présenter le jeu
Matériel	11 bâches extérieures 65cm x 50cm 50 livrets d'enquêtes
Tarif	70 € HT

Outil d'animation de sensibilisation à la lutte contre le gaspillage alimentaire :

Jeu de l'oie

Chasse au gaspillage alimentaire



Objectif	Sensibiliser au problème sociétal du gaspillage et notamment le gaspillage alimentaire dans les programmes scolaires (ref. développement durable)
Public	Famille Centre de loisirs Ecoles : cycles 2 (adapter les questions) et 3 et collèges
Règles du jeu	Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur seul lance le dé et avance jusqu'à la case correspondante. Chaque case correspond à une question (inscrite dans ce livret). C'est uniquement au joueur qui vient de jouer de répondre à sa question. Que la réponse donnée par le joueur soit bonne ou mauvaise, cela n'a pas d'incidence sur son jeu.
Conseil	Y jouer avant Etre claire dans les consignes S'entraîner à présenter le jeu Nécessite votre présence tout au long du jeu
Matériel	Plateau de jeu sur grande bâche : 1,50m x 2,15m Livret questions avec réponses Livret règles du jeu adaptable en 3 variantes (si besoin fiche retour expérimentation)
Tarif	55 € HT

Outil d'animation de sensibilisation à la lutte contre le gaspillage alimentaire :

Conte japonais - KAMISCHIBAI



Objectif	<p>Sensibiliser au gaspillage alimentaire les petits avec l'histoire de deux poules qui ne supportent plus manger le pain dur que les humains ne mangent pas... de manière imagée et participative les petits feront le parcours du grain de blé au pain avec une sorcière, des lutins dililing , un âne hihan tagada avec ses sabots.....</p> <p>Ici on travaille l'imaginaire...</p>
Public	<p>Familles avec des petits, Maternelles et cycle 2</p>
Règles du jeu	<p>S'entraîner à présenter le jeu 30 mn maximum</p>
Conseil	<p>S'entraîner pour raconter l'histoire de manière participative devant sa famille Maitriser son texte (conte assez court).</p>
Matériel	<p>19 magnifiques illustrations réalisées par une artiste Annick Morgand Format A3 cartonné Conte rédigé par les fermes pédagogique Se positionne sur un Kamishibai (non fourni)</p>
Tarif	<p>35 € HT</p>

Nouveau Jeu animation : Escape Game



Règle du Jeu

Respectez le périmètre de Jeu donné par le maître des lieux
Vous n'avez que ... min pour résoudre les énigmes !

En ... min, reconstituez la formule pour obtenir la Graine du futur,

et reprenez les 5 qualités de cette dernière.

Sur la Ferme, 5 stations de jeu vous attendent.

Sur chaque station, vous avez 2 missions :

1. Deviner une qualité de la Graine du Futur
2. Résoudre des énigmes pour obtenir le code d'une boîte

Dans chaque boîte est cachée une pièce de puzzle.

Une fois les 5 pièces obtenues, la formule se dévoile.

Vous devrez la présenter aux maîtres des lieux pour gagner la graine du futur sans

oublier valider les 5 qualités.

Pour réussir utilisez à chaque station votre livret d'enquête !

Objectif	Retrouver les 5 qualités de la « Graine du futur » et la formule scientifico-philosophique On y aborde les grands sujets : réchauffement climatique, nourrir la planète, rendement... On rentre dans la peau de l'agriculteur : « Qu'est-ce que je vais devoir cultiver demain dans mes champs ? »
Public	Familles avec ados ou enfants accompagnés à partir de 10 ans, Collèges de la 6ième à la 3ième
Règles du jeu Conseil	Se l'approprier en y jouant soi-même en famille ou avec amis Bien travailler son intro au jeu Bien préparer son périmètre de jeu et son matériel Se joue à l'intérieur ou extérieur//Privilégier l'extérieur Possibilité de gérer 4 familles en même temps Durée : 1 h de jeu mais vous pouvez mettre la durée qui vous convient
Matériel	6 bâches 84cm x 59cm Formules scientifiques philosophiques 50 Livrets de jeu Règles du jeu et fiche réponses Fiche fournitures et conseils <i>(Ne sont pas fournis ni les boites, ni les cadenas)</i>
Tarif	100 € HT Se former à l'utilisation de cet outil : Le 8 octobre 2021 à Rennes Contact Anita Bertin : 06.33.26.89.59