

Fonctionnement

Le Parc des Moulins est ouvert toute l'année de 9h à 19h30.

Les parcours Kle'o se situent près de l'aire de jeu "Annelise Abit" accessible par la rue Guillaume le Bé.

Afin de préserver ce site, il est demandé aux promeneurs de rester sur les sentiers aménagés et de respecter la tranquillité du sous-bois et de ses habitants.

Les chiens doivent être tenus en laisse et leurs déjections ramassées par leurs propriétaires.



Parc des Moulins

Situé au cœur de Troyes (1 rue des ponts), à seulement 15min à pied de la place de l'Hôtel de Ville, le Parc des Moulins s'étend sur 18 hectares dont 15 d'espaces naturels.

Il doit son nom à la présence de deux moulins dits de La Rave et Notre Dame dont les premières traces remontent au X^e siècle.

Grâce à la voie verte qui le traverse, le promeneur cycliste ou piéton pourra découvrir la richesse des paysages le constituant : bois, clairières, prairies, vergers, berges de Seine...



Plus d'informations :

Service des sports
Maison des Associations
63, avenue Pasteur
10000 Troyes
Tél : 03 25 42 20 20
Mail : s.sports@ville-troyes.fr



Kle'o, la Chasse aux Trésors

CAP
pédagogie
www.cap-orientation.com



À la recherche
des amis de Kle'o

(à partir de 2 ans)

Troyes
Parc des Moulins

À toi de jouer !

Troyes

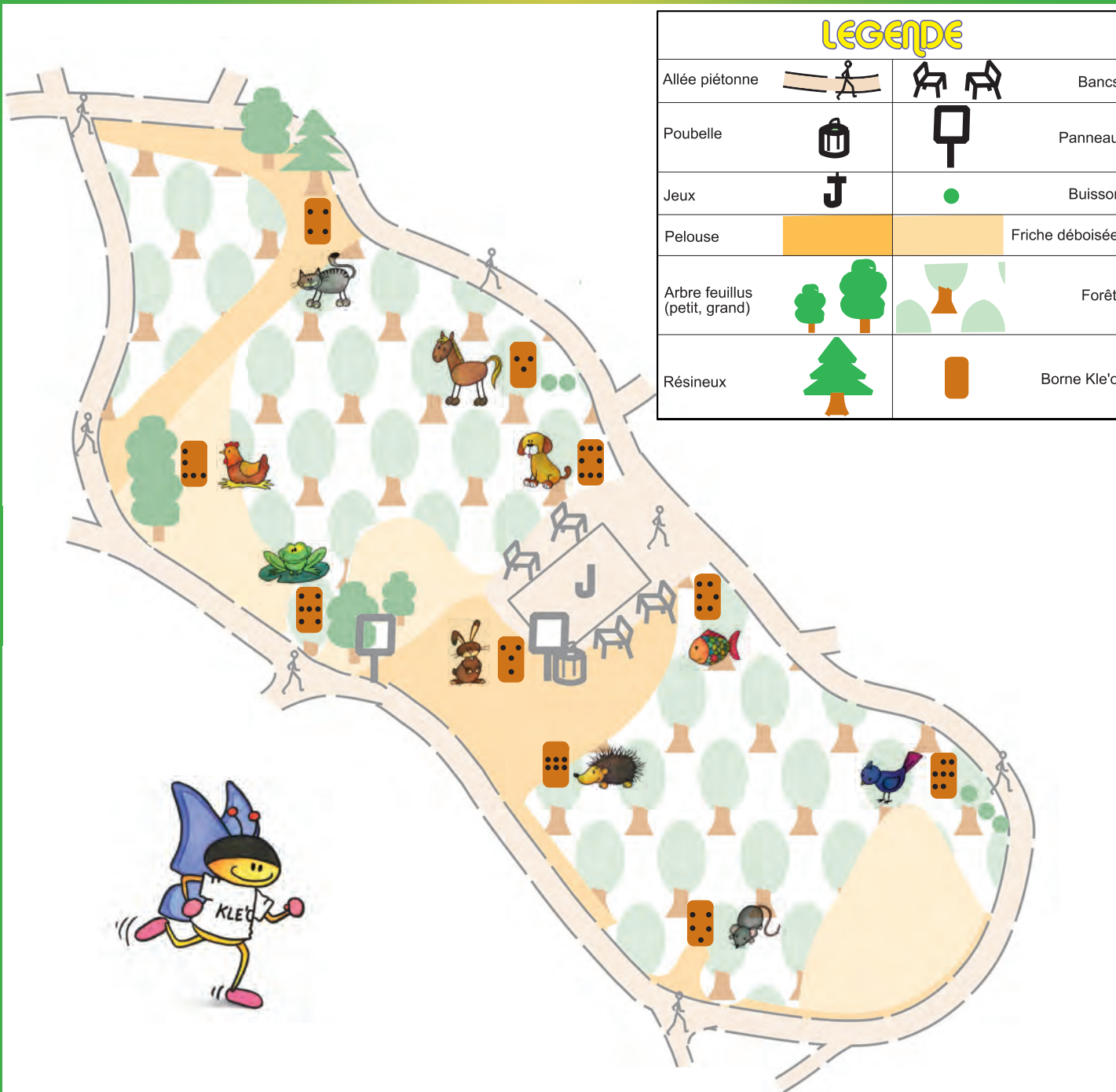
CNDS
Le sport pour tous
Commissariat général à l'égalité des territoires

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DES SPORTS,
DE LA JEUNESSE,
DE L'ÉDUCATION
POPULAIRE ET DE
LA VIE ASSOCIATIVE

TROYES - PARC DES MOULINS

Les 3 conseils de Kle'o



1. Règles de jeu pour les encadrants :

a. Donner un premier carton d'images à l'enfant. Faites le parcours ensemble. Lui montrer et lui expliquer l'utilisation (Voir Comment ça marche ? ci-dessous).

b. Donner un deuxième carton d'images à l'enfant. Lui faire trouver une image à la fois (ou plusieurs) soit en lui montrant l'image, soit en la lui nommant. Il doit revenir vous montrer le poinçon (vous pouvez les comparer avec les poinçons de contrôle sur les bornes kle'o de la carte ci-contre).

c. Le troisième carton d'images permet à l'enfant de réaliser le parcours seul.

Temps de jeu : 45 min à 1h.

2. Comment ça marche ?

Bonjour ! Je m'appelle Kle'o, le petit papillon et j'ai perdu mes amis animaux. Aide moi à les retrouver...

a. Aide moi à retrouver mon amie la souris. (Borne avec l'image de la souris)



b. Glisse son image (3 cartons de jeu dans le document) dans la borne et appuie sur la pince.



Bravo ! Tu as retrouvé ma première amie.

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

3. Bravo ! Tu as retrouvé tous mes amis.

Tu peux avoir ton diplôme Kle'o à colorier.

A bientôt pour de nouvelles aventures...