

Deux équipes s'affrontent sur différentes épreuves en pleine nature. Qui seront les meilleurs aventuriers ?

## Séquences d'animation

### Introduction

Devenir de vrais aventuriers, explication des règles et des épreuves.

### 1 Épreuve d'adresse

Connaître les arbres du marais.

### 2 Portrait d'animaux

Découvrir les espèces présentes aux Prés du Hem.

### 3 A l'aveugle

Découvrir des éléments naturels.

### 4 Questions pour un aventurier

Évaluer les acquis des enfants.

### 5 Conclusion

Désigner les vainqueurs et vérifier les acquis.

## OBJECTIF

Savoir travailler en équipe : coordination, entraide et organisation. Découverte ludique de la faune et de la flore des Prés du Hem : béréty, jeu de réflexion et d'adresse.

## Thèmes du programme

**Comprendre** et s'exprimer à l'oral.

**Expérimenter**, produire, créer.

**Développer** sa motricité et construire un langage du corps.

### Questionner le Monde

- Pratiquer des démarches scientifiques.
- Imaginer, réaliser.
- S'approprier des outils et des méthodes.
- Pratiquer des langages.
- Se situer dans l'espace et dans le temps.

## Pratique

### Durée

1h30

### Période

Toute la saison d'ouverture des Prés du Hem.

### Tarif

5 € par enfant, une gratuité tous les 10 enfants.

### Contact

presduhem@lillemetropole.fr  
Tél: 03 20 63 11 27

Sauter, courir, jouer  
dans les flaques,  
et se salir les mains...  
font partie de  
l'animation !  
Susceptible d'être  
annulée en cas de  
mauvaise météo.