



cap guéry

centre montagnard

# Catalogue

## Animations nature

### Printemps-Eté 2024



Des activités pour  
apprendre en s'amusant !

En compagnie de notre  
animateur nature

Pour une éducation à  
l'environnement et au  
développement durable

# Le Cap Guéry, en quelques mots

---

Le centre montagnard Cap Guéry est un centre d'activités inspiré des infrastructures nordiques de **pleine nature** situé entre la Chaîne des puys et le massif du Sancy en Auvergne. Sa vocation est d'offrir des **moments de détente** aux familles, groupes scolaires et centres de loisirs en favorisant le retour aux **valeurs essentielles de la nature** et la **préservation de l'environnement**.

Il se situe au col de Guéry, à 1265 mètres d'altitude: entre le lac récemment classé en ENS (Espace Naturel Sensible) et le fabuleux panorama des roches Tuilière et Sanadoire.



*Le chalet d'accueil du Cap Guéry ©*

# Infos pratiques

---

Lors de votre venue sur le centre, **une salle hors-sac** pour vous restaurer et des **toilettes** sont mis à votre disposition. Si vous souhaitez vous balader sur le site du Guéry, de nombreux itinéraires de promenades et randonnées sont au départ de notre chalet d'accueil.

Nous vous recommandons le parcours renard (balisé en **orange**) pour une balade de moins d'1h. Si vous avez plus de temps, le sentier de découverte du Guéry (balisé en **bleu** et d'une durée de 2h) est idéal pour admirer de superbes panoramas sur le massif du Sancy et le plateau du Guéry !



# Terra Alta ©

---

Le sentier Terra Alta fait parti de nos offres de découverte, et vous permet de découvrir la **richesse** des habitats naturels du site et leur **biodiversité** par différents supports: jeux en bois, panneaux d'information, parcours suspendu, etc.

Parcours sans difficulté, d'une distance d'**1km** environ avec **20** mètres de dénivelé.



**Ce catalogue vous présente nos offres d'animations à destination des scolaires et centres de loisirs.**

Elles sont adaptées aux programmes des cycles 2 et 3 (du CP au Cm2).

**Un animateur nature est mis à votre disposition et assure l'activité.**

Les animations ont lieu sur notre sentier, durant la période estivale (de mai à septembre).



Le nombre d'enfants par animation est fixé à **15** maximum.

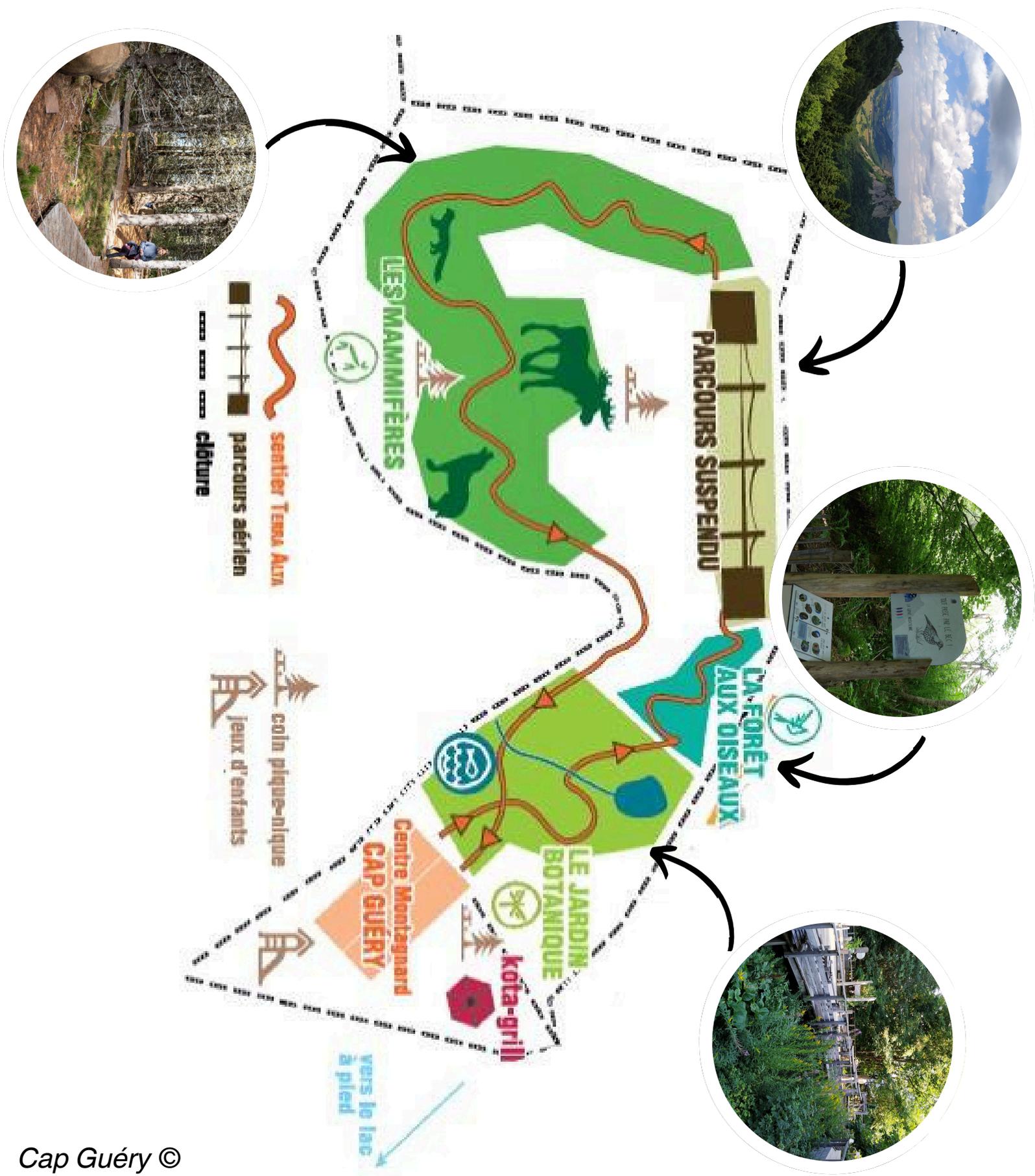


Chaque animation dure **1 heure** environ.

Tarif d'une animation : **7€ par enfant (3.50€ l'entrée+3.50 l'animation)**

**A prévoir pour les enfants :** chaussures fermées (de marche idéalement); de l'eau, casquettes et crème solaire, vêtement de pluie (en cas de mauvais temps)

# Plan du sentier et points d'intérêts



# Animation n°1 : A la découverte des plantes du Guéry



Temps forts	Objectifs pédagogiques
<b>Recueil des connaissances :</b> L'animateur complète le schéma d'une plante à fleur avec les enfants	Comprendre la structure d'une plante
<b>Jeu</b> > <b>“retrouve cette plante”</b> : En petits groupes, les enfants doivent retrouver quelques plantes. Apport de connaissances par l'animateur (propriétés médicinales/culinaires, toxicité, reproduction, nutrition)	Apprendre à observer la flore qui nous entoure ; Découvrir la botanique; solliciter le travail en équipe
<b>Partage des inspirations :</b> Land-arts réalisés en petits groupes sur le thème des plantes	Faire appel à sa créativité

- **Durée** : 1 h
- **Lieu** : jardin écologique du Terra Alta
- **Approches pédagogiques** : ludique, scientifique et artistique

# Animation n°2 : Balade nature sur le paysage



Temps forts	Objectifs pédagogiques
<p><b>Observations :</b></p> <p>Balade sur les différents espaces du sentier. Dans chaque espace, l'animateur demande de décrire l'environnement. Des indices sont à la disposition des enfants pour les orienter.</p>	<p>Faire découvrir la mosaïque d'habitats du site du Guéry et ses oiseaux ; comprendre que l'écosystème de la forêt de montagne est un milieu complexe</p>
<p><b>Jeu &gt; "La trace de l'Homme dans le paysage" :</b></p> <p>Sur la plateforme d'observation. Un premier jeu consiste à identifier des traces laissées par l'Homme sur une reproduction du paysage.</p>	<p>Comprendre que le paysage n'est pas toujours d'origine naturelle mais bien souvent façonné par l'Homme</p>
<p><b>Jeu &gt; "Quel habitat pour quel oiseau ?" :</b></p> <p>Dans ce deuxième jeu, le groupe doit replacer les oiseaux abordés sur une reproduction du paysage.</p>	<p>Comprendre que les oiseaux ont des exigences en terme d'habitat naturel.</p>
<p><b>Partage des inspirations "dessine moi le paysage" :</b></p> <p>Les enfants peuvent réaliser des dessins du paysage ou un moment de la balade qu'ils ont préféré.</p>	<p>Faire appel à sa créativité ; comprendre que l'interprétation d'un paysage est propre à chacun</p>

- **Durée :** 1 h
- **Lieu :** sentier Terra Alta
- **Approches pédagogiques :** scientifique, artistique et sensorielle

# Animation n°3 : Nos amis à poils, les Mammifères



Temps forts	Objectifs pédagogiques
<b>Recueil des connaissances</b> : L'animateur demande aux enfants de décrire un Mammifère et quels indices il peut nous laisser	Comprendre ce qu'est un Mammifère (caractéristiques physiques)
<b>Jeu &gt; "Quelle trace appartient à qui ?"</b> : Les enfants doivent retrouver des empreintes cachées autour d'eux et associer chaque empreinte à son propriétaire	Être capable de faire la différence entre une empreinte de carnivore et d'herbivore ; Apprendre à reconnaître certaines empreintes
<b>Jeu &gt; "Qui mange qui ?"</b> : En petits groupes, les enfants doivent reconstituer plusieurs chaînes alimentaires.	Comprendre l'organisation d'une chaîne alimentaire (producteurs, consommateurs et décomposeurs)
<b>Jeu &gt; "Proie-Prédateur"</b> : Inspiré du colin maillard. L'un des enfants est désigné comme la proie et a les yeux bandés, tandis que d'autres sont désignés comme les prédateurs. Ceux-ci doivent récupérer un objet aux pieds de la proie sans se faire repérer. Qui sera le plus discret ?	Comprendre les spécificités d'une proie et d'un prédateur; faire appel à d'autres sens que la vue
<b>Moulage d'empreintes</b> : Les enfants ont la possibilité de réaliser un moulage dans de l'argile a ramener à l'école	Apprendre à mouler une empreinte

- **Durée** : 1 h
- **Lieu** : sentier Terra Alta
- **Approches pédagogiques** : scientifique, artistique et sensorielle

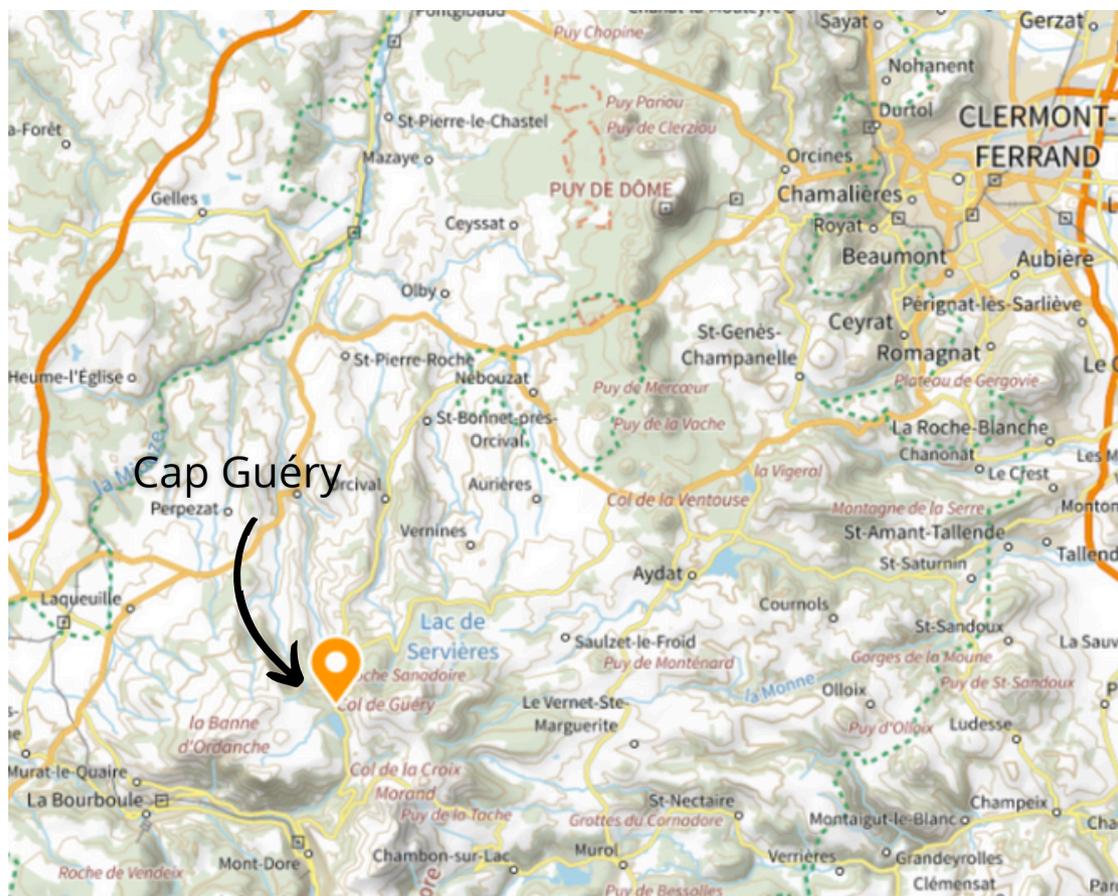
# Animation n°4 : Nos amis à plumes, les Oiseaux



Temps forts	Objectifs pédagogiques
<b>Recueil des connaissances :</b> L'animateur demande aux enfants de décrire un Oiseau; ses critères d'identification	Comprendre ce qu'est un Oiseau (caractéristiques physiques)
<b>Jeu &gt; Silhouettes :</b> Les enfants doivent associer une silhouette en taille réelle avec l'oiseau auquel elle correspond.	Reconnaître quelques silhouettes d'Oiseau
<b>Jeu &gt; "Bec-Outil" :</b> Les enfants doivent associer un outil de bricolage/de jardinage à un oiseau.	Comprendre l'adaptation des becs d'Oiseau par rapport à leur alimentation
<b>Partage des inspirations :</b> Land-art réalisé par les enfants sur le thème des oiseaux	Faire appel à sa créativité
<b>Observation d'oiseaux :</b> Sur la plateforme d'observation, les enfants auront peut-être la chance d'observer quelques oiseaux. Des jumelles sont mises à leur disposition	Apprendre à se servir de jumelles

- **Durée :** 1 h
- **Lieu :** Chalet de l'espace "Mammifères"
- **Approches pédagogiques :** Ludique et sensorielle

**Accès routier :**  
**A 45 min de Clermont-Ferrand,**  
**15 min du Mont-Dore et Orcival**



## Renseignements, tarifs et réservation

**Centre montagnard Cap Guéry**  
**Col du Guéry - 63240 Le Mont-Dore**  
**04 73 65 20 09**  
**[info@capguery.com](mailto:info@capguery.com)**  
**[www.capguery.com](http://www.capguery.com)**

**Suivez nous aussi sur**



**Office de tourisme**  
**Auvergne VolcanSancy**  
**04 73 65 89 77**

