

Fonctionnement

L'originalité de l'espace «Sport nature» Lande St-Gabriel réside à la fois dans sa capacité à accueillir des utilisateurs diversifiés sur des activités multiples liées aux sports de pleine nature, et à fédérer des partenaires internes, externes, locaux, départementaux et régionaux.

Sur le site, les utilisateurs de tout niveau peuvent découvrir :

- des pistes de VTT (3 niveaux de pratique),
- des modules d'apprentissage VTT,
- le tir à l'arc,
- des parcours de Course d'Orientation,
- un parcours de swin-golf,
- un espace multi-activités (détente, pique-nique, cerfs-volants...),
- des parcours de randonnées



Lande St-Gabriel

L'espace «Sport nature» Lande St-Gabriel appartient à la Ville de Tourlaville. Il s'agit d'un espace naturel de 35 ha que la municipalité a décidé d'aménager et de dédier à la pratique des sports de nature pour tous.

Par ce projet, elle souhaite :

- créer un site référent dans la pratique des sports nature « verts » (pratiques sportives liées au VTT, randonnées, course d'orientation, golf, cerf-volant, tir à l'arc...) du Nord-Cotentin.
- répondre à la demande croissante relative à ces activités sportives, familiales et populaires.



Plus d'informations :



Ville de Cherbourg en Cotentin
Direction des Sports

30, place Napoléon

CHERBOURG EN COTENTIN

Tél. : 02 33 87 87 07

E-mail : direction.sport@cherbourg.fr

Site : www.cherbourg.fr

Kle'o,

la Chasse aux Trésors



À la recherche des amis de Kle'o

(à partir de 2 ans)



À toi de jouer!!



ESPACE SPORT NATURE LANDE ST-GABRIEL

Les 3 conseils de Kle'o



LEGENDE

Allée piétonne	Abrupt de terre	Paroi franchissable	Arbre feuillus
Parking	Levée de terre	Rocher-zone de pierre	Lampadaire
Pelouse	Poteau-pilône	Butte allongée	Borne Kle'o
Forêt	Clôture infranchissable	Petit ravin	
Forêt impénétrable	Bâtiment	Borne incendie	



1. Règles de jeu pour les encadrants :

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

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



- 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.

- 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...