



Les fiches activité de

## LA MAISON DE LA VACHE QUI RIT

### DÉCOUVERTE DE L'HISTOIRE

**Publics :**

cycles 1, 2, 3 / centres de loisirs /  
centres spécialisés



**Durée de l'atelier :**

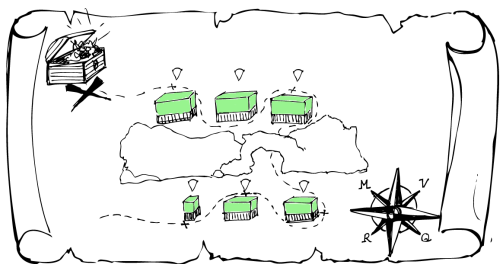
1h-1h30

**Infos et réservation :**

03 84 43 54 10  
contact@lamaisondelavachequirit.com



# LA CHASSE AU TRÉSOR



Les enfants partent en équipes à la conquête de La Maison de La Vache qui rit pour y découvrir tous ses secrets. Qui a inventé La Vache qui rit ? D'où vient-elle ? Dans quels pays mange-t-on son fromage ?

Autant de questions et d'énigmes à élucider. Munis d'une carte et d'une boîte à indices, ils sont guidés par la présentation des objets de la collection, et doivent résoudre quiz et énigmes.



## JEU DE PISTE



Les épreuves sont adaptées à l'âge des enfants et à leur niveau de lecture et de compréhension. Ce jeu de piste sollicitera la logique et le sens d'observation des plus petits, tandis que l'attention et l'esprit de déduction des plus grands seront mis à rude épreuve. Ce parcours ludique permettra aux enfants d'avoir une vue d'ensemble de l'histoire de la célèbre vache rouge.

## MISE EN COMMUN



L'esprit d'équipe est la clé de l'activité !  
Chaque équipe obtient un indice. Une fois mis en commun ils permettront aux équipes de découvrir l'emplacement du trésor de La Maison de La Vache qui rit.

Thèmes associés : histoire locale, jeu de piste, esprit d'équipe.



Les fiches préparatoires de

## LA MAISON DE LA VACHE QUI RIT

### DECOUVERTE DE L'HISTOIRE

**Publics :**

cycles 1, 2, 3 / centres de loisirs /  
personnes en situation de handicap



**Durée de l'atelier :**

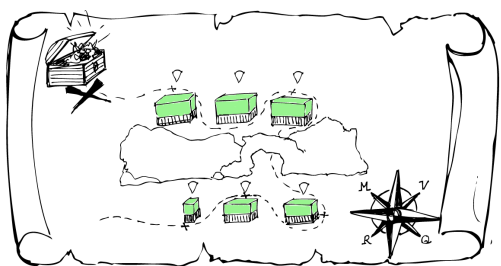
1h-1h30

**Infos et réservation :**

03 84 43 54 10  
contact@lamaisondelavachequirit.com



# LA CHASSE AU TRÉSOR



L'animation permet de rendre accessible aux plus jeunes 100 ans d'histoire d'une marque emblématique et d'un savoir-faire français, grâce à un parcours ludique sous forme d'énigmes à résoudre en équipes. Cette chasse au trésor mobilise de nombreuses compétences chez les élèves :

- Organiser, réunir ou assembler différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble.
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un musée.
- Ordonner des événements.
- Extraire des informations d'un document pour répondre à une question.
- Coopérer et mutualiser.



## POUR ALLER PLUS LOIN

D'autres sites de la région proposent des visites ludiques sous forme de jeux de piste, aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

C'est notamment le cas de **la ville de Moirans en Montagne** dont l'office du tourisme propose trois parcours découverte autour du personnage de Ludy. *Dès 4 ans*. Son **Musée du Jouet** offre quant à lui deux jeux de piste selon le niveau des élèves : « Des idées de génie » (Cycle 3) et « Abracadabra » (Cycle 4).

**Salins-les-Bains** met à disposition le jeu de piste « Le Maître des secrets » afin de découvrir la ville grâce à un parcours d'une heure trente. *À partir de 6 ans*.



Thèmes associés : Histoire locale, jeu de piste, esprit d'équipe.