

Printemps

Biodiversit'Haies / Hiver

Jouons dehors

Été

Approche : ludique.

Lieu : au pied de la haie ou dans n'importe quel autre lieu.

Âge : à partir de 8 ans.

Nombre : tous les scouts de ton groupe, minimum 10 scouts pour certains jeux.

Durée : variable en fonction des jeux

Matériel : oui, en fonction des activités.

Automne

Mise en contexte

L'hiver on a souvent moins de temps (à cause des examens, des fêtes, des journées plus courtes, de la météo...) pour préparer des activités aux petits oignons pour les scouts.

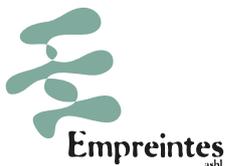
Une stratégie qui a fait ses preuves consiste à recycler les grands jeux traditionnels, déjà bien connus de tous, en adaptant leurs mécanismes aux grands groupes, aux thématiques, à l'extérieur et à la saison. Dans cette fiche on te propose trois revisites (un Stratégo, une Bataille navale et un Monopoly) auxquelles on a évidemment donné un habillage « nature et haies » !



Libre à toi de reproduire cette démarche avec n'importe lequel de tes jeux de table préférés !

Hiver





Printemps

Mise en œuvre

• ACTIVITÉ 1 : « TOUS AUX ABRIS ! » (Stratège) •

Objectifs

- Découvrir les notions de prédateur/prédaté et de chaîne alimentaire.

Timing

Au moins 30 minutes selon les dimensions du terrain et le nombre de participants.

Déroulé

Le but est de collecter les abris correspondant à chaque espèce pour qu'elles puissent passer l'hiver tranquillement.

- Former deux équipes de nombre égal.
- Chaque équipe reçoit des cartes **Rôles** ainsi que 5 cartes **Abris**. Les rôles sont par exemple : asticot, rougegorge, écureuil roux, renard, hibou Grand-Duc. Les abris correspondent à ceux de chaque espèce.
- Suivant le nombre de joueurs, on prévoit le même **rôle** pour plusieurs joueurs, à l'exception du plus fort et du plus faible (on aura ainsi plusieurs rougegorges, écureuils roux, renards mais un seul asticot et un seul hibou grand-duc). Exemple pour une équipe de 10 joueurs, on peut avoir : 1 asticot, 3 rougegorges, 3 écureuil roux, 2 renards et 1 hibou grand-duc.
- Les **abris** correspondent aux lieux de vie ou de chasse des animaux dans la haie :
 - Le hibou grand-duc vit généralement dans un **trou d'arbre** ou de falais. Mais il apprécie les haies pour y chasser les autres animaux.
 - Le renard vit dans un **terrier** qu'il a rarement creusé lui-même. Il récupère un terrier de lapin ou de blaireau par exemple.
 - L'écureuil roux se construit un **nid de branchage**, appelé hotte, qu'il installe en haut d'un arbre.
 - Le rougegorge familier s'abrite dans les **branches d'un arbuste touffu**, comme l'églantier, le prunellier, bref partout dans la haie.

- L'asticot vit dans **des lieux humides** ou dans de la matière organique en décomposition.
- Les équipes se construisent un camp où installer leurs 5 cartes **Abris** : leur « haie ».
- Chaque joueur reçoit une carte **Rôles**.
- Au signal, les équipes se mettent en quête de la haie adverse pour l'assiéger et, s'ils arrivent à y pénétrer, repartir avec un des 5 abris qui s'y trouvent.
- Quelques joueurs restent également à proximité de leur haie pour protéger ses abris.

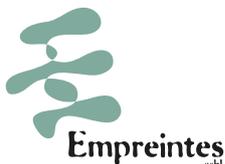


- Lorsqu'un joueur est touché par un adversaire, un duel s'engage. Le rôle le plus faible remet sa carte au rôle le plus fort.
 - **Le hibou Grand-Duc** se nourrit de toutes sortes de proies et gagne donc sur le rougegorge, l'écureuil roux et le renard.
 - **Le renard** est omnivore, il mange de tout : des rongeurs, des oiseaux, des larves, des insectes, des baies, des tubercules ... Il gagne donc sur l'asticot, le rougegorge et l'écureuil roux
 - **L'écureuil roux** est également omnivore. Il ne mange pas que des noix ! Il mange aussi des baies, des graines, des œufs, des petits oiseaux, des glands ... Il gagne donc sur l'asticot et le rougegorge
 - **Le rougegorge familier** se nourrit surtout d'invertébrés. Il gagne donc sur l'asticot
 - **L'asticot** est le plus faible, mais tôt ou tard, lorsque le hibou grand-duc sera mort, il le mangera ! Il gagne donc sur le hibou grand-duc

Été

Automne

Hiver



Printemps

- Si les joueurs sont du même niveau, ils font une prise foulard.
- Un joueur sans vie retourne dans sa haie pour obtenir un nouveau rôle et repartir à l'assaut de l'autre haie.
- **Le vol des abris** : une fois le camp adverse repéré, le joueur se saisit d'un seul des abris, et le rapporte dans sa haie. Si le joueur qui porte l'abri est attrapé par un joueur de l'équipe adverse, un combat s'engage selon les règles ci-dessus. Le gagnant peut continuer son chemin et rapporter l'abri dans sa haie.
- Le jeu s'arrête quand une équipe parvient à rapporter dans sa haie un abri de la haie adverse pour chacune des espèces qui y vivent où y chassent.

Matériel

- 3 ou 4 cartes **Rôle** par joueur précisant l'espèce et ses interactions avec les autres espèces pour permettre aux joueurs qui se font prendre leur carte de rester dans le jeu
- 5 cartes **Abri** par équipe



Automne

Hiver

• ACTIVITÉ 2 : « ACTIVITÉ 2. CHASSE AUX PROVISIONS » (Bataille navale) •

Objectifs

- Découvrir le régime alimentaire de l'écureuil et sa manière d'enfourer ses provisions.

Timing

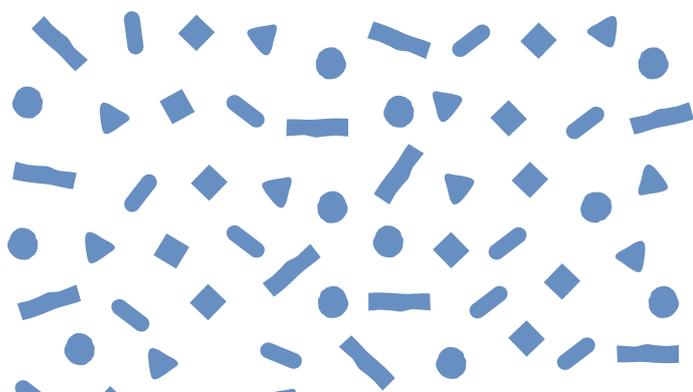
30 à 45 minutes

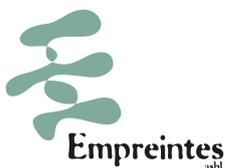
Déroulé

- Former deux équipes.
- Chaque équipe se construit un camp, symbolisant le nid d'un écureuil dans une haie.
- Donner deux grilles à chaque équipe. La grille A servira à cacher les provisions de son écureuil. La grille B sera utilisée pour noter les tentatives de débusquer les provisions de l'écureuil de la haie voisine.
- Sur leur grille A, les équipes cachent leurs provisions en veillant à ce qu'elles soient espacées d'au moins une case et ne touchent jamais le bord de plus d'une case.

Provisions à cacher :

- 3 noisettes : 3X 1case
- 2 châtaignes : 2X 2 cases
- 1 pomme de pin : 1X 3 cases
- 1 morceau de pomme : 1X4 cases
- 1 grillon : 1X5 cases
- Chaque équipe désigne un écureuil qui devra rester au camp. Il est chargé de remplir les grilles en fonction des informations ramenées par ses coéquipiers et de distribuer les papiers d'attaque.
- Les autres scouts doivent rejoindre le nid adverse avec un morceau de papier nommant une case.
- Ceux qui réussissent à entrer dans le camp adverse donnent leur papier à l'écureuil qui vérifie sur sa grille si le coup correspond à une cachette de provision. Il répond « Grignoté », « Tout mangé » ou « Dans la haie » en fonction de l'impact. Le joueur retourne dans son camp pour cocher sa tentative sur la grille B, obtenir un nouveau papier et repartir.
- Sur le chemin entre les deux nids d'écureuil, si un scout se fait toucher par un autre, ils réalisent une prise foulard. Celui qui perd, donne son pa-





Printemps

pier d'attaque à l'adversaire et retourne dans son camp en cherchant un nouveau.

- L'équipe qui a mangé toutes les provisions du voisin en premier, remporte la partie !

Matériel

- Deux grilles par équipe - une pour placer ses provisions, une pour noter ses recherches de localisation des provisions de l'autre équipe.
- Petits papiers sur lesquels les capitaines noteront les coups (= le numéro des cases).
- Foulards.

Été



Automne

• ACTIVITÉ 3 : « TERRAINS FERTILES » (Monopoly) •

Objectifs

- Les scouts devront planter un maximum de haies sur des terrains plus ou moins riches. Certaines seront accueillantes pour la biodiversité, composées d'arbustes qui offrent des abris et de la nourriture, même en hiver. D'autres sont moins riches et n'offrent qu'un accueil réduit, comme les haies d'épicéas, par exemple. À eux de valoriser au mieux les terrains dont ils disposent pour créer des réseaux denses et augmenter la biodiversité de toute la région.

Timing

2h

Hiver

Déroulé

PLATEAU DE JEU

- Réalise un plateau de jeu comparable à celui du Monopoly. Les « rues » sont des bords de champs et de prés, composés de terrains dont la qualité du sol est variable et va du plus pauvre au plus riche au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la case départ.
- Prévois entre 16 et 24 cases **Terrain**, 2 cases **Chance**, 2 cases **Poisse**, 2 cases **Pluie**, 2 cases **Compost** ainsi qu'1 case **Journée de l'arbre**.

Cases Terrain (16 à 24) :

Il faut 4 variétés de terrains, de différentes qualités, avec différentes orientations, disposés sur les 4 côtés du plateau de jeu. Prévois 4 ou 6 cases par variété de terrains, ou plus en fonction du nombre de joueurs.

Pour chaque case **Terrain** prépare une carte donnant ses caractéristiques, ainsi que les ressources nécessaires pour le valoriser en termes de variétés de plants, d'ensoleillement, d'eau, d'apport de matières organiques.

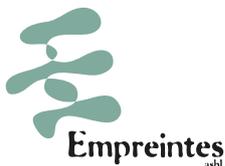
Plus le terrain est riche, plus on peut y planter de variétés différentes et moins il faut apporter de matières organiques, d'eau et d'ensoleillement. À l'inverse, si le terrain est pauvre, on ne peut y planter que les quelques variétés qui supportent les conditions, et il faudra apporter les apports nécessaires (eau, soleil, matière organique).

Exemple de carte :

Tu peux moduler le nombre de plants différents ou la quantité de ressources en fonction du temps dont tu disposes. Pour imaginer tes cartes, utilise les infos ci-dessous.

Tu peux imposer les variétés de plants, mais leur nombre est égal à 6 pour tous les terrains. Pour les ressources, noircis les cases inutiles en fonction du tableau d'infos ci-dessous.

Nom de terrain					
Caractéristiques du sol					
Plants					
Ensoleillement					
Eau					
Matières organiques					



Printemps

Été

Automne

Hiver

Infos :

Nom du terrain (à toi de l'inventer)	Type de sol	Caractéristiques	Plants - nombre de variétés différentes	Soleil	Eau (Pluie, rivière...)	Matières organiques (Compost - Paillage)
1	Acide	Pauvre – peu accueillant	Uniquement épicéa	6	6	6
2	Argilleux	Sec et dur par temps chaud – mou et collant par temps humide – Riche en éléments fertiles – retient l'eau	3 variétés au choix sauf épicéa	5	3	2
3	Sableux	Léger – se réchauffe facilement – Facile à cultiver – devient moins accueillant si trop de soleil – ne retient pas l'eau	4 variétés au choix – sauf épicéa	2	4	4
5	Limoneux	Accueillant pour beaucoup de plantes différentes – sensible à l'érosion solaire et pluviale – nécessite une forte densité	Toutes les variétés	3	2	3

Cases Chance (2) :

Ocasion de tirer une carte *Chance*.

Exemple de carte Chance :

(possibilité d'en prévoir plusieurs de chaque sorte)

- Les scouts de la région participent au projet « Plant'Action ». Tu reçois 1 plant par terrain.
- Les noisetiers plantés l'année passée se multiplient. Si tu as planté des noisetiers, tu en reçois 1 supplémentaire.
- Si elle est dense (plus de 2 arbustes) et diversifiées (plus de 2 variétés) y a de plus en plus d'animaux dans ta haie. Ils produisent de la matière organique. Tu reçois 1 matière organique si ton terrain est dense **ou** diversifié et 3 matières organiques s'il est dense **et** diversifié.
- Les scouts ont planté des haies diversifiées sur de nombreux terrains, cela crée un réseau qui permet la circulation des animaux. Tu peux piocher une nouvelle carte chance.

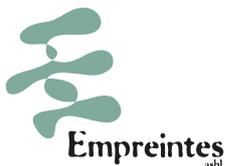
- De nombreux organismes (vers de terre, araignées, larves d'insectes ...) se sont installés dans le sol au pied de ta haie et transforment les feuilles mortes, les brindilles etc ... en matières organiques assimilables. Tu reçois 1 ressource matière organique en plus.
- Des oiseaux viennent explorer ta haie pour y installer leur nid quand le printemps arrivera. Ta haie est très accueillante ! Tu peux relancer le dé.
- ...

Cases Poisse (2) :

Risque de recevoir une carte *Poisse*.

Exemple de carte Poisse :

- Une pluie torrentielle s'abat sur la région. Si ta haie est sur un sol limoneux et qu'il y a moins de 3 arbustes plantés, le sol s'érode. Tu perds 1 arbuste.
- L'oïdium, champignon qui se répand très ra-



Printemps

pidement entre plants de la même espèce arrive dans ta haie. S'il y a plus de 2 arbres de la même espèce dans ta haie (sauf épicéa), tu dois les traiter et passer ton tour.

- Une invasion de scolyte, petit coléoptère qui s'installe sous l'écorce des épicéas. Si tu en as planté sur ton terrain, tu dois les enlever.
- Si tu as planté des épicéas, tu dois les tailler. Passe ton tour.
- ...

Cases Pluie (2) :

Risque de recevoir une carte *Poisse*.

Cases Compost (2) :

Risque de recevoir une carte *Poisse*.

Cases Journée de l'arbre (2) :

Risque de recevoir une carte *Poisse*.

Été

PHASE 1 : S'APPROPRIER DES TERRAINS

- Chaque équipe joue le dé à son tour afin d'avancer sur le plateau.
- Le dé est « mobile », transporté par un animateur qu'il faut attraper afin de pouvoir le lancer et revenir ensuite au plateau de jeu et avancer.
- Seules les cases « terrains » sont actives à ce stade qui sert à les distribuer selon le résultat donné par le dé. Si les joueurs tombent sur d'autres cases, tu peux imaginer de petites épreuves.
- Fin 1re phase – chaque équipe a la responsabilité d'un nombre de terrains matérialisés par les cartes.

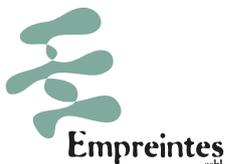
PHASE 2 : PLANTER LES HAIES

- Chaque équipe lance le dé à son tour. Le dé est à présent sur le plateau de jeu.
- Cette phase-ci, toutes les cases sont actives :
 - o Cases **Chance** : lorsque les scouts tombent sur une case **Chance**, ils doivent poursuivre un animateur identifiable (gilet fluo, perruque, chapeau de magicien ...) et l'attraper. Il leur fait passer une épreuve les autorisant à piocher une carte **Chance**.
 - o Cases **Poisse** : lorsque les scouts tombent sur une case **Poisse**, ils se font poursuivre par un autre animateur qui, s'il les rattrape, leur fait piocher une carte **Poisse**.
 - o Les autres cases (**Pluie**, **Compost**, **Journée de l'arbre**) donnent directement les effets expliqués plus haut.
- Si les scouts arrivent sur une case dont ils possèdent le terrain, alors, ils peuvent commencer à y planter une haie. Pour ce faire, il leur faut poursuivre les animateurs afin de récolter les ressources figurant sur leur carte ou échanger avec les autres équipes qui peut-être disposent de ressources intéressantes.
- Chaque animateur incarne 1 ressource différente.
- Dès qu'un animateur est touché, il dévoile la ressource qu'il incarne, les scouts jettent le dé qui leur indique combien de cette ressource ils

Automne



Hiver



Printemps

peuvent disposer. Si le nombre est plus élevé que les besoins de leur haie, ils gardent les surplus pour un autre terrain ou pour effectuer des échanges.

- o Plants : Épicéa - Ronce - Aubépine - Cornouiller mâle - Prunelier - Noisetier (lancer un autre dé avec le nom des variétés autant de fois que le nombre obtenu au 1er lancé – respecter les contraintes de sol pour attribuer les plants)
- o Matière organique
- o Eau
- o Soleil
- Il est possible de matérialiser l'acquisition de ressources de différentes manières : cases à cocher d'une certaine manière sur la carte et pour les surplus, gommettes de couleurs, jetons...
- En cours de jeu, les animateurs peuvent changer leurs spécificités de manière à rendre plus complexe la recherche de ressources.

PHASE 3 ÉVENTUELLE

Tu peux imaginer une troisième phase dans laquelle entrent en jeux des animaux de toutes sortes attirés par des fruits ou des abris.



Été

Automne

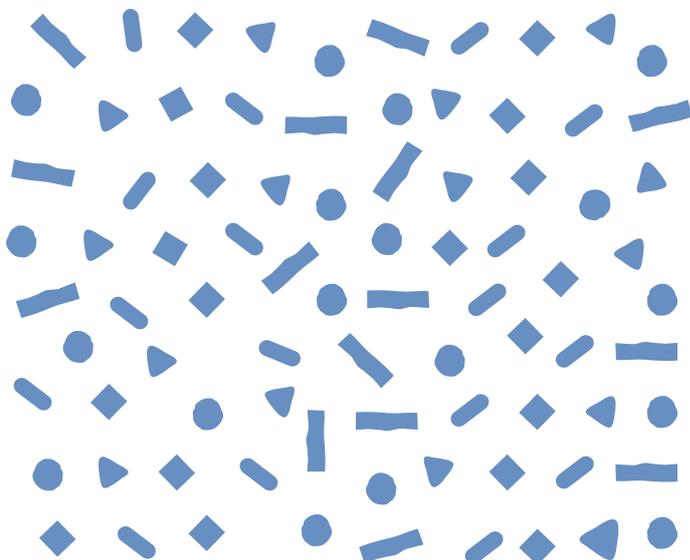
Hiver

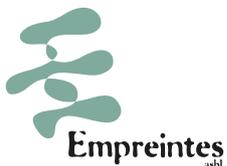
FIN DE LA PARTIE

- Tu peux arrêter le jeu après un certain temps (4 tours de plateau par exemple pour symboliser les saisons) ou dès qu'une équipe a planté tout ce qu'elle pouvait sur les terrains dont elle avait la responsabilité.
- Ensemble, on regarde le résultat et on compte les points. Tu peux attribuer des points à chaque terrain entièrement planté. Il peut y avoir des points bonus si tous les terrains sont plantés. Plus il y a d'espèces différentes, plus il y a de points (progression 1 points si 1 espèce ; 3 points si 2 ; 5 points si 3 ...).
- Fais un débriefing avec tes scouts sur l'importance de planter des haies denses et diversifiées. Elles sont plus accueillantes pour la biodiversité, permettent de résister aux vents violents, aux inondations, aux maladies et augmentent la biodiversité. Les terrains seulement plantés d'épicéas sont plus fragiles et moins accueillants.

Matériel

- Un plateau de jeu sur le modèle du Monopoly
- Cartes **Chance**
- Cartes **Poisie**
- Plusieurs dés
- Éléments pour matérialiser les ressources





Printemps

Conclusion

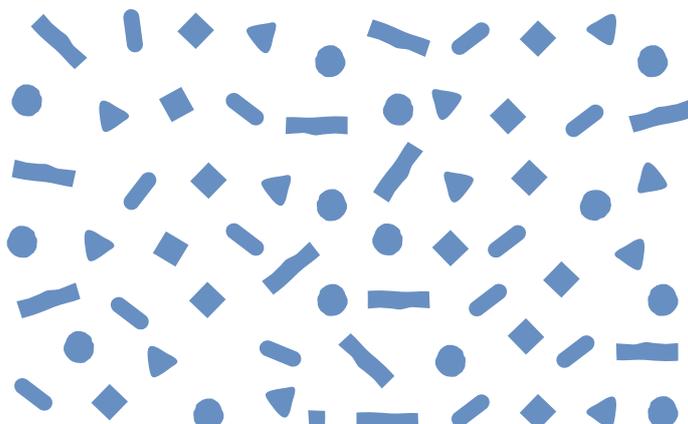
Avec un peu d'imagination et un bon équipement pour affronter n'importe quelle météo, même l'hiver on peut jouer dehors et en apprendre sur la nature !

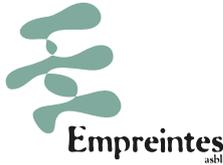
Été



Automne

Hiver





Printemps

Biodiversit'Haies / Hiver

Animaux à la trace

Été

Approche : scientifique, sensorielle, ludique.

Lieu : au pied de la haie, dans la forêt, aux bords des chemins...

Âge : à partir de 8 ans.

Nombre : seuls, par deux ou en petits groupes.

Durée : variable en fonction des activités.

Matériel : oui.

Automne

Mise en contexte

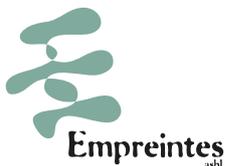
Les traces laissés par les animaux sont nombreuses, surtout en forêt ou dans la haie, mais tu devras être très attentif pour les débusquer.

Il s'agit principalement d'empreintes, mais ce ne sont pas les seules traces du passage des habitants de la forêt. Tu trouveras aussi des traces de leurs repas, des crottes (laissées), des traces de leur passage (coulées), des os, des crânes, des plumes et des poils, des traces de leurs bains (souilles) ou de leurs épouillages (housures, frottoirs) ... Bref, si tu cherches bien, tu trouveras partout des indices prouvant que de nombreux animaux vivent dans la haie.



Hiver





Printemps

Mise en œuvre

• ACTIVITÉ 1 : « SACS À SURPRISE » •

Objectifs

- Coopérer et identifier par le toucher différentes traces d'animaux.

Déroulé

- Avant l'activité, collecte différentes traces d'animaux : pomme de pin rongées, noisette grignotées, crins d'animaux, coquille d'escargot, plumes...
- Place chaque trace dans un petit sac en tissu fermé par un cordon. Suspends ces sacs dans les arbustes de la haie, à différentes hauteurs (accessibles tout de même).
- Le jeu se fait par 2. Un a les yeux bandés, l'autre le guide, à la voix ou en l'accompagnant.
- L'objectif est de trouver un maximum de sacs en un temps donné et, au toucher, d'en deviner le contenu.
- Le temps écoulé, changer de rôle.
- Variante : les sacs peuvent être répartis sur une corde traçant un parcours le long de la haie ou tendue entre des arbres à différentes hauteurs (voir activité « Fil d'Ariane »).

Matériel

- Petits sacs en tissu
- Corde
- Traces récoltées

• ACTIVITÉ 2 : « CHASSE AUX TRACES » •

Objectifs

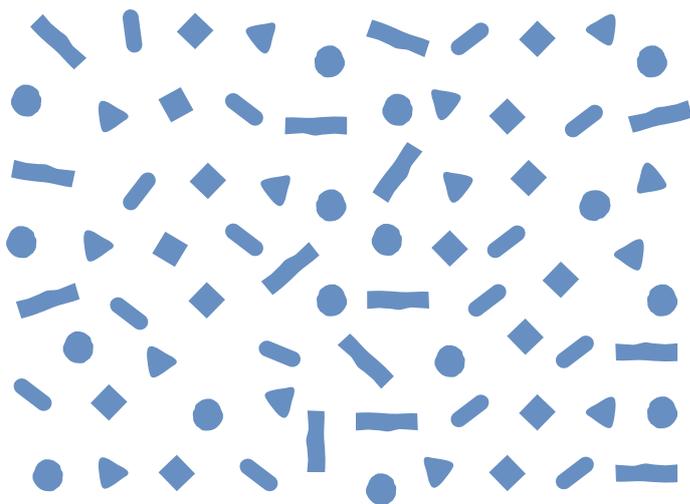
- Éveiller l'attention des scouts aux vivants qui les entourent.
- Identifier différentes traces laissées par des animaux.

Déroulé

- Au cours d'une balade, invite les scouts à partir à la chasse aux traces. Des êtres vivants sont présents là où nous passons et où nous jouons. En prendre conscience permet de mieux respecter leurs lieux de vie.
- Donne-leur une partie ou l'entièreté du tableau ci-dessous. Tu peux aussi avec les plus jeunes, leur donner des petits défis, par exemple : cherche une trace laissée par un escargot, un oiseau, une araignée, un gros animal ...
- Que faire avec les traces récoltées : les observer, les identifier ou imaginer qui a pu les produire et dans quelle circonstance, dessiner l'auteur de la trace en action...
- Tu peux aussi organiser un rallye-photo.

Matériel

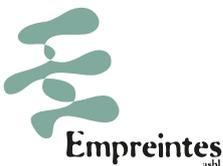
- Pour la récolte : pots en verre avec couvercle, sachets
- Des carnets de chasse avec la description des traces et une place pour y placer des observations, des dessins ou des photos.



Été

Automne

Hiver



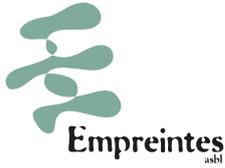
Printemps

Été

Automne

Hiver

Ce que tu vois	À quel endroit	Qu'est-ce que c'est ?	Qui a laissé cette trace et pourquoi ?
Un passage entre les herbes, sous une clôture ou dans les feuilles mortes.	Dans la forêt, dans un champ ...	Une coulée.	C'est un passage fréquent d'un animal : sanglier, renard, mulot ... en fonction de la taille de la coulée, tu peux le déduire.
Une large cuvette boueuse légèrement creusée, plus ou moins large en fonction de l'intensité de l'usage.	Au pied d'un arbre maculé de boue ou en tout cas tout près de lui.	Une souille.	C'est la baignoire du sanglier. Il se roule dedans pour se débarrasser des parasites.
Un tronc montre une écorce lisse et enduite de boue jusqu'à un mètre de hauteur.	Dans un sous-bois aéré, à l'écart des chemins fréquentés, mais au bord d'une coulée.	Une housure.	C'est un sanglier qui après avoir pris un bain de boue dans la souille s'est débarrassé de la boue en se frottant sur un tronc tout proche. Tu trouveras peut-être quelques poils qu'il y a perdu.
Une montgolfière à l'envers.	Dans la végétation qui brunit et se dessèche.	Un cocon et une pouponnière.	L'argiope frelon ou argiope faciée, la plus grosse araignée tissant des toiles pièges dans nos régions. Elle y a déposé ses œufs, bien à l'abri. Les petites araignées naissent et passent l'hiver au chaud dans cette pouponnière.
Une noisette coincée dans un tronc d'arbre mort avec de nombreux débris à son pied.	Dans un sous-bois.	Une forge.	Le pic épeiche se sert du tronc comme d'une enclume et martèle avec son bec la noisette jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment fendue et qu'il puisse la manger.



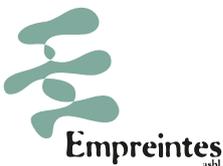
Printemps

Été

Automne

Hiver

<p>Une noisette coincée dans le tronc d'un arbre sans qu'il y ait de débris à son pied.</p>	<p>Là où il y a des chênes leur écorce bien dessinée.</p>	<p>Une forge (aussi)</p>	<p>La sitelle torcheplot qui n'utilise qu'une seule fois chaque forge et donc n'accumule donc pas de déchets au pied de l'arbre.</p>
<p>Une noisette grignotée.</p>	<p>Partout où il y a des noisetiers.</p>	<p>Un reste de repas.</p>	<p>Différents animaux, voir fiche automne, se préparer à l'hiver</p>
<p>Une masse allongée, de mousse isolante.</p>	<p>Sur un rameau dénudé de ses feuilles, sur une pierre, sur la paroi d'une cabane ...</p>	<p>Un cocon de mousse isolante.</p>	<p>Une mante religieuse a sécrété un liquide marron qu'elle a battu vigoureusement comme des œufs en neige. Elle y a déposé ses œufs avant de mourir à l'automne.</p>
<p>Un trou de 10cm de diamètre et autant de profondeur qui contient de grosses crottes, souvent informes.</p>	<p>À la limite d'une prairie ou d'un champ labouré.</p>	<p>Un pot de chambre !</p>	<p>Un blaireau qui prend bien soin de creuser un trou pour y déposer ses crottes, mais ne le rebouche pas.</p>
<p>Un labyrinthe gravé sous une écorce.</p>	<p>Là où il y a des épicéas.</p>	<p>Des galeries.</p>	<p>L'ips typographe, minuscule coléoptère. Les adultes creusent dans l'écorce une chambre nuptiale pour s'accoupler. Puis, la femelle creuse une longue galerie sous l'écorce et dépose ses œufs tout du long. Les larves rongent l'aubier, bois tendre</p>



Printemps

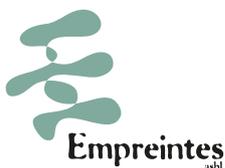
Été

Automne

Hiver

<p>Des débris de coquilles d'escargots.</p>	<p>Sur une pierre ou juste à côté, aux abords d'un champ.</p>	<p>Les restes d'un repas.</p>	<p>La grive musicienne mange des escargots et utilise la pierre, comme enclume, pour briser leur coquille avec son bec.</p>
<p>Une coupelle en terre ou en foin.</p>	<p>Au creux de la haie, particulièrement visibles quand il n'y a plus de feuilles.</p>	<p>Des nids</p>	<p>Le merle noir ou la grive musicienne font des nids comparables, avec des branches, des herbes et de la boue. Mais le merle achève le sien avec des herbes sèches, la grive lisse l'intérieur de son nid avec de l'argile.</p>
<p>Des petits tas de terre avec parfois des boudins de terre plus ou moins longs.</p>	<p>Dans les prés.</p>	<p>Des taupinières.</p>	<p>Une taupe qui creuse sa galerie évacue la terre à la surface provoquant de petits monticules. Elle peut porter sur ses épaules jusqu'à 10 fois son propre poids.</p>





Printemps

• ACTIVITÉ 3 : « CONSTRUCTION D'EMPREINTOSCOPIES » •

Objectifs

- Fabriquer des empreintoscopes.

Déroulé

- Pour fabriquer un empreintoscope, suis le modèle du site eveil-et-nature.com accessible via ce QRCode :



- Décalque-le (ou imprime-le) sur des feuilles transparentes et découpe les empreintes. Assemble-les avec des attaches parisiennes. Chaque scout peut construire le sien.
- Ensuite, en petit groupe, partez à la recherche de traces. Dès que vous en trouvez une, comparez-la à celles d'un empreintoscope. Elles sont grandeur nature.

Matériel

- Feuilles transparentes
- Feutres permanents
- Ciseaux
- Attaches parisiennes



Été

Automne

Hiver

• ACTIVITÉ 4 : « EMPREINTES EN PLÂTRE » •

Objectifs

- Garder une trace des empreintes de pas des animaux identifiées grâce à l'activité précédente.

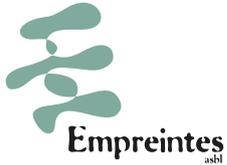
Déroulé

- Nettoie bien les abords de l'empreinte en évitant de l'abîmer.
- Place une bandelette de carton autour de l'empreinte et enfonce-la légèrement. Tu peux consolider ton dispositif en faisant un petit bourrelet de terre autour du carton.
- Dilue le plâtre selon les indications figurant sur l'emballage. Ton mélange doit ressembler à une crème épaisse.
- Verse doucement la préparation de plâtre et attends environ 15'.
- Tu peux maintenant démouler l'empreinte.
- Une fois le moulage bien sec, prends le temps de bien le nettoyer et de l'identifier. Tu peux aussi écrire la date et le lieu où tu l'as réalisé. Te voilà en possession du « négatif » de ton empreinte.
- Si tu veux obtenir le « positif », il faudra refaire, à peu de choses près, la même opération de retour au local : bien nettoyer le « négatif », l'entourer d'une nouvelle bande de carton souple attachée avec de la ficelle, le badigeonner d'huile (pour éviter que le nouveau plâtre ne colle à l'ancien) et verser à nouveau du plâtre.

Matériel

- Carton souple
- Plâtre
- Eau





Printemps

Conclusion

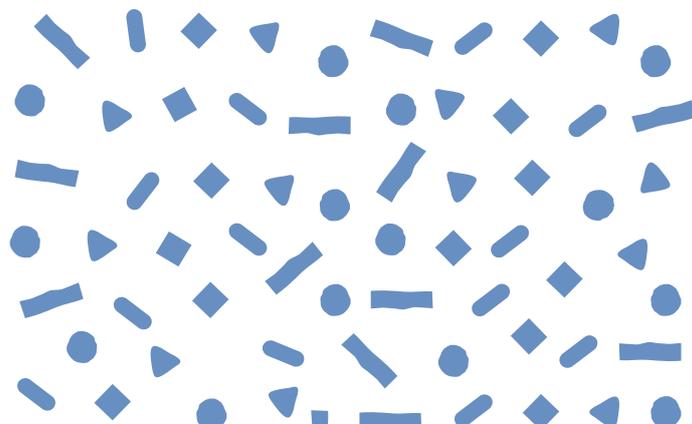
La nature semble être au repos et pourtant, si tu es attentif, tu peux débusquer la trace d'une multitude d'être vivants.

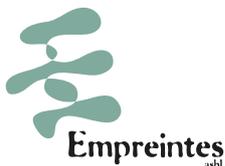


Été

Automne

Hiver





Printemps

Biodiversit'Haies / Hiver

Les sens en hiver

Été

Approche : affective, ludique, analytique et sensorielle.

Lieu : à proximité de la haie, veiller à se trouver dans une forêt mixte pour l'activité Empreintes au crayons gras.

Âge : à partir des baladins.

Nombre : de 2 à 20.

Durée : variable en fonction des activités.

Matériel : oui.

Automne

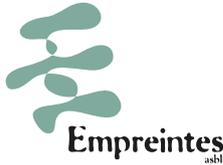
Mise en contexte

Une chouette pente, un sol glissant tellement il est boueux ou enneigé, de vieux vêtements et un sac de course réutilisable pour se protéger les fesses et le tour est joué : glissades à gogo au programme !

Jouer dehors quel que soit le temps, faire de la neige, du gel, du vent ou de la pluie une opportunité : il n'y a pas de mauvais temps, que de mauvais équipements...et l'hiver est une formidable occasion de solliciter l'émerveillement par tous les sens !



Hiver



Mise en œuvre

• ACTIVITÉ 1 : « CHASSE AUX TRÉSORS DE PLUIE » •

Objectif

- Changer de regard sur le « mauvais temps », s'émerveiller.

Durée

- 10 min.

Déroulé

- Après la pluie, partir à la recherche des gouttes qui se sont déposées au creux des feuilles, au bout des brindilles, sur les toiles d'araignées...
- Qui trouvera le plus grand nombre d'endroits différents où se nichent les gouttelettes ?
- Et si on les photographiait pour faire une exposition ?
- Et si on les observait à la loupe : quels secrets nous dévoilent-elles ?
- Et si on les recueillait dans un récipient, peut-être entreront-elles dans une potion magique de notre fabrication ? Ou bien on pourrait en faire des glaçons !

Matériel

- Loupes



• ACTIVITÉ 2 : « DÉCORATIONS EN GLAÇONS » •

Objectif

- Attirer l'attention sur la beauté de la nature en hiver.

Durée

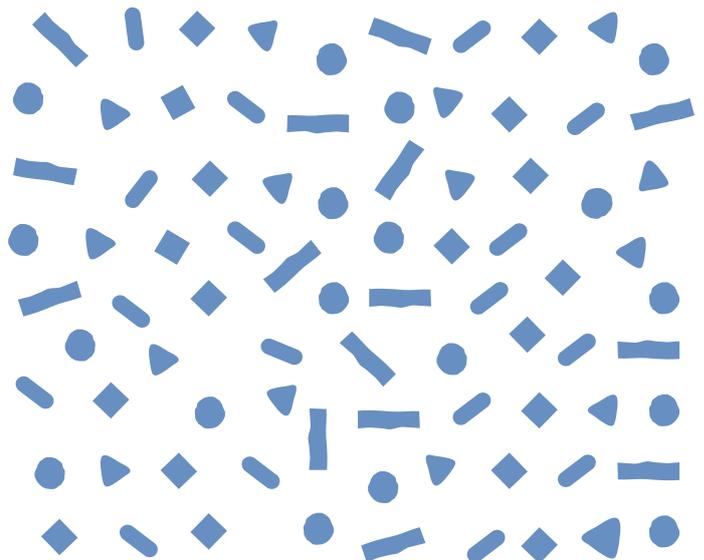
- 15 minutes pour la confection des glaçons + moins 24h de congélateur.

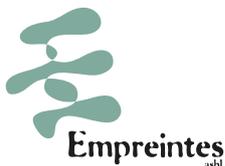
Déroulé

- Remplir d'eau différents récipients.
- Plier en deux un bout de ficelle, faire tremper les deux extrémités dans l'eau.
- Ramasser des feuilles colorées, des fruits et des fleurs d'hiver et les plonger dans l'eau.
- Après les avoir placés à l'extérieur et exposés au gel (ou au congélateur s'il ne fait pas assez froid), les démouler et les pendre sur un support pour décorer. Parfois il sera nécessaire de réchauffer le moule par le dessous pour pouvoir extraire plus facilement le glaçon.
- Ces glaçons peuvent même servir de boule de Noël pour l'extérieur (à condition que la température soit inférieure à zéro degré).

Matériel

- Récipients de formes différentes (bacs à glaçons, coupelles, tasses, etc.), ficelle, ciseaux, pierres, éléments naturels récoltés dans la haie.





Printemps

• ACTIVITÉ 3 : « SIROP D'ÉGLANTIER » •

Objectif

- Exploiter la biodiversité présente sur le lieu, découverte de l'églantier et du nom de son fruit le cynorhodon.

Durée

- 15 min.

Déroulé

- S'arrêter devant un églantier
- Cueillir une baie (une fois que le gel aura ramolli leur chair), et la presser entre les doigts pour en extraire un ketchup naturel : le cynorhodon a une teneur en vitamine C supérieure à l'orange et un seul de ses fruits apporte la dose quotidienne recommandée en vitamine C !

Attention, seule la pulpe est intéressante, car ses poils urticants lui ont aussi donné le nom de « gratte-cul » et servent de poil à gratter...

- Proposer une potion magique anti-refroidissement :
 1. Sans préparation : faire goûter une tisane d'églantier ou de la confiture de Cynorhodon déniché chez un producteur local.
 2. En la préparant soi-même :
 3. Rassembler le matériel suivant : entonnoir, presse-purée ou moulin à légumes, filtre à café, casserole, bouteille stérilisée.
 4. Rassembler les ingrédients suivants : 500 g cynorhodons frais, 0.5 L eau, 800 g sucre (ou miel).
 5. Laver les fruits, enlever la mouche, les couvrir avec l'eau dans la casserole et chauffer 10min.
 6. Écraser les fruits et laisser macérer durant 1h. Pendant ce temps, stériliser les bouteilles.
 7. Filtrer à travers un filtre à café pour éliminer la peau, les graines et les poils urticants.
 8. Ajouter de l'eau pour avoir le même volume de liquide qu'au début. Cette étape sert à avoir 1L de sirop au final.
 9. Incorporer le sucre et chauffer légèrement

jusqu'à dissolution complète.

10. Verser jusqu'au goulot dans une bouteille stérilisée, fermer et retourner la bouteille jusqu'à refroidissement. Ceci créera un vide d'air limitant le développement des moisissures.
11. Étiqueter et conserver au frais et à l'abri de la lumière jusqu'à un an.

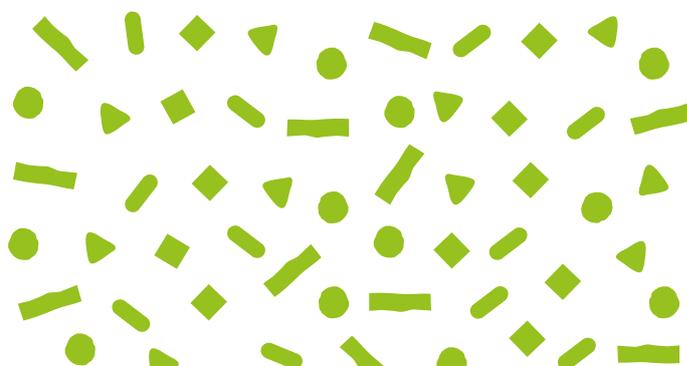
Bonus : autres recettes à base de Cynorhodon :

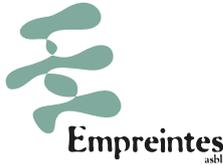


Été

Automne

Hiver





Printemps

• **ACTIVITÉ 4 : « EMPREINTES AU CRAYON GRAS »** •

L'écorce des arbres, c'est comme leur empreinte digitale : chaque essence a la sienne, définissant son identité singulière. Fissures, craquelures et cabossages : se laisser surprendre par la texture du tronc rugueux du chêne, la peau lisse du châtaignier ou l'écorce en petites plaques du sapin... Prendre plaisir à les identifier en associant à chaque écorce les feuilles qui vont avec. Garder précieusement leurs empreintes comme une œuvre d'art unique, un catalogue d'échantillons des arbres de ta haie qui te permettra d'en retrouver les différentes essences ou en faire un memory visuel ou tactile!

Objectif

- Reconnaître quelques essences d'arbres par leur écorce.

Déroulé

Attention : pour cette activité assure toi de te rendre dans un endroit diversifié du point de vue des espèces végétales afin de récolter des empreintes différentes !

- Des photos d'écorce d'arbres de différentes essences sont distribuées aux Scouts. Ils doivent essayer de retrouver à quel arbre elles appartiennent.
- Ensuite ils forment des duos : un scout a les yeux bandés à l'aide de son foulard, et l'autre le guide en le tenant jusqu'à un tronc dont l'écorce lui semble d'une texture intéressante. Le premier touche l'écorce et essaye de repérer les caractéristiques. Son compagnon le ramène alors au point de départ et lui retire le foulard. Il doit alors retrouver la surface qu'il a touchée.
- Ensuite, avec un papier et un fusain ou un pastel tenu sur la tranche (en ayant enlevé le papier protecteur), il réalise une empreinte de l'écorce qu'il a touchée.
- Pour terminer, les scouts échangent leurs dessins et essaient de deviner de quel arbre chaque empreinte provient.

Matériel

- Fusains fait maison (voir fiche Biodiversit'Haies n°3) ou pastels, feuilles A5 de récupération (pas trop épaisses).

Pour aller plus loin : fabrique une boîte à toucher en moulant les écorces avec de l'argile ou de la pâte autodurcissante :

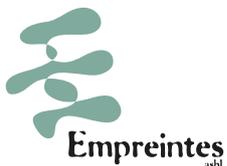


Été

Automne

Hiver





Printemps

Conclusion

De courtes et plutôt simples activités dans la nature, même l'hiver, peuvent être proposées aux scouts et leur permettre d'appréhender toutes les beautés de la nature.



Été

Automne

Bonus

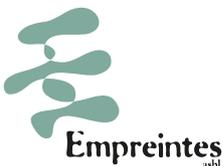
Découvre une artiste hors du commun : fascinée par la beauté des arbres, Constance Fulda réalise de grandes empreintes sur papier de leurs écorces :



ET



Hiver



Printemps

Biodiversit'Haies / Hiver

Création de jeux naturels

Été

Approche : affective, ludique, analytique et sensorielle.

Lieu : à proximité de la haie.

Âge : à partir des baladins.

Nombre : de 2 à 20.

Durée : de 15 min à 4h (selon les activités que le groupe a envie de vivre).

Matériel : oui.

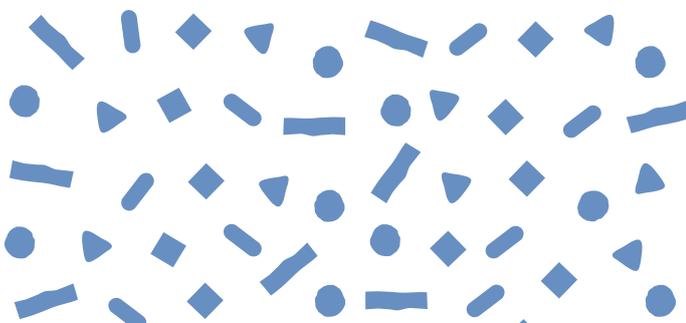
Automne

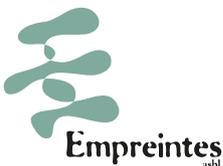
Mise en contexte

Et si, le temps d'une réunion, tu invitais les scouts à retrouver le plaisir enfantin et ancestral de s'amuser avec quelques cailloux, créer des jeux ou du land-art en utilisant les matériaux que nous offre la nature ? Finalement, pourquoi acheter du matériel quand on peut le trouver gratuitement tout autour de soi ?



Hiver





Printemps

Mise en œuvre

• JEUX D'ADRESSE •

1. En petits groupes, les scouts pensent à un maximum de jeux d'adresse ou d'extérieur auxquels ils aiment jouer et en prennent note sur des petits papiers.
2. Les petits papiers sont rassemblés dans un sac.
3. Par deux ou trois, ils tirent un papier au sort et sont mis au défi de recréer le jeu en question uniquement avec des éléments trouvés autour d'eux.
4. Les autres sont invités à tester chaque jeu.

Quelques idées : Awalé, Dames, Dominos sur pierre ou sur écorce, Marelle, Morpion, Pé-tanque, Quilles, Toupie, osselets, billes...

• PETECA MAISON •

1. Récolter des marrons.
2. Percer chacun de trois trous et y insérer 3 grandes plumes.
3. Lancer le marron en l'air : en retombant il tourne comme un épervier, d'où son nom !
4. Au Brésil ce jeu ancestral s'appelle la Peteca et se joue à 2 joueurs qui se lancent le marron à l'aide de la paume de la main, un peu comme des joueurs de tennis ou de badminton sans raquette.



• MÉMORY DE LA NATURE •

1. Constituer des paires d'éléments naturels (par exemple grâce à un cherche et trouve, voir fiche 1 du Wood'kit p.19) et les cacher dans des trous recouverts de feuilles ou de pierres par exemple (ou sous des bols identiques)
2. Le premier joueur découvre 2 éléments de son choix : s'il trouve deux éléments identiques, il gagne la paire, la retire du jeu et peut rejouer.
3. S'il ne crée pas de paire, il replace les éléments face cachée et c'est au joueur suivant de tenter sa chance en essayant de se souvenir de l'emplacement des éléments qui ont déjà été retournés.

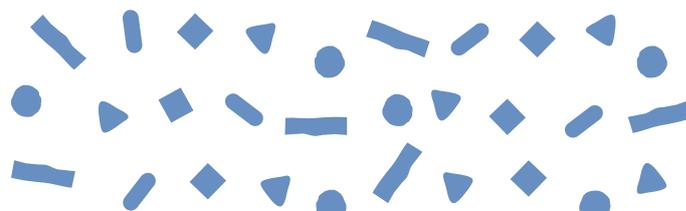
Truc : on peut augmenter la difficulté en jouant par association d'idées et en constituant par exemple des paires « feuille de chêne » et « gland », « feuille de noisetier » et « noisette » etc. On peut aussi jouer non plus avec des paires mais 3 éléments identiques...

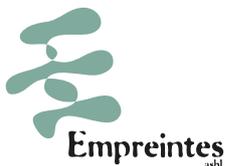


Été

Automne

Hiver





Printemps

• JEU DES 7 FAMILLES •

1. Réaliser 42 supports de cartes en écorce de pin (en les fendants délicatement les couches de l'écorce).
2. Coller sur la carte-écorce les différents éléments de chaque famille : herbe, feuille, brindille, lichen, plume, fleur, écorce.
3. Distribuer 6 cartes à chaque joueur, les cartes restantes constituent la pioche.
4. A tour de rôle chacun demande à un autre joueur de son choix une carte pour compléter une famille.
5. Soit il l'obtient et rejoue, soit il pioche et cède sa place au joueur suivant.

• BONNETEAU •

1. Réaliser 3 caches avec des éléments naturels (cônes en feuilles, éléments creux comme des coquilles de noix).
2. Un joueur dissimule un élément naturel sous l'un des trois cônes.
3. A l'autre joueur de trouver sous quelle cache se trouve l'élément.

• CHAMBOULE-TOUT •

1. Superposer des éléments de même nature (ou obliger à alterner !): branches, coquilles de noix, galets... et construire la tour la plus haute possible qui tienne en équilibre.
2. Faire tomber le plus d'éléments possible en un deux ou trois lancers de projectile (par exemple des cailloux).

• CERCEAUX •

1. Faire des petits anneaux avec des lianes de lierre de chèvrefeuille ou de clématite
2. Les lancer sur une cible définie de commun accord en convenant ensemble d'une distance de tir : soit des branches d'arbre pour qu'ils s'y accrochent, soit des bâtons plantés dans le sol.
3. Il est possible d'attribuer une valeur à chaque cerceau en fonction de son diamètre.

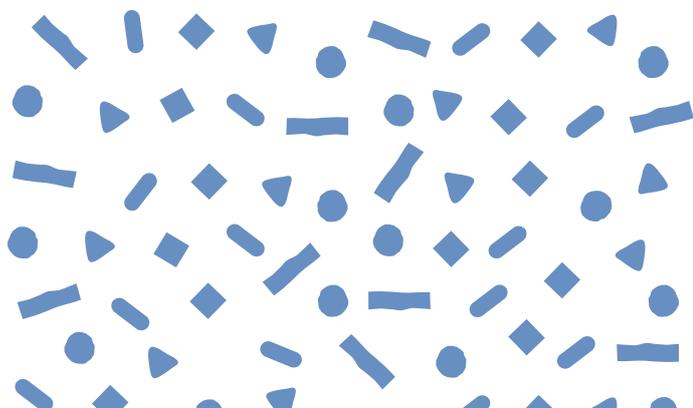
Saviez-vous qu'il existe 3 lianes indigènes en Belgique ? Pas de quoi jouer au Tarzan mais on peut compter sur le lierre, le chèvrefeuille et la clématite pour créer ses propres jeux naturels !

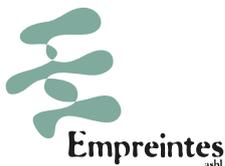
Été

Automne



Hiver





Printemps

• CIBLE •

1. Récolter des collections de cailloux, de pommes de pin, de bouts d'écorces.
2. Les positionner en cercles concentriques pour représenter une cible.
3. Attribuer un nombre de points aux différentes zones de la cible
4. S'en éloigner et y lancer un objet pour marquer un maximum de points.

• PARCOURS DE BILLES •

1. Récolter des collections de cailloux, de pommes de pin, de bouts d'écorces.
2. Les positionner en cercles concentriques pour représenter une cible.
3. Attribuer un nombre de points aux différentes zones de la cible
4. S'en éloigner et y lancer un objet pour marquer un maximum de points.

Truc : s'il a neigé, profiter de l'aubaine pour créer des montées, des descentes, des obstacles, des ponts, des tunnels !



Été

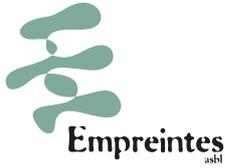
• PARCOURS DE COULEURS •

1. Créer un dé de 5 faces de couleurs plus une face multicolore qui sert de face « joker ».
2. Pour créer le parcours, enchaîner des cercles de couleur réalisés à base de feuilles ou de tout élément naturel (autant de cases que l'on désire). But du jeu : arriver le premier sur la dernière couleur.
3. Comment jouer : la première case est par exemple rouge, pour pouvoir avancer sur cette case il faut donc tirer la face rouge du dé ou la face joker.
4. Chaque joueur joue à tour de rôle pour arriver sur la case suivante.
5. On peut rejouer si on a obtenu un joker.
6. On peut aussi créer des « échelles » : telle couleur permet de sauter directement jusqu'à son autre occurrence et inversement pour les « serpents » qui font retomber plus bas dans le parcours !
7. Comme au jeu de l'oie, certaines cases peuvent obliger à passer son tour, à revenir à la case départ ou à tomber dans un puits et attendre d'être libéré par l'arrivée d'un autre joueur.
8. On peut jouer avec des pions ou créer un parcours géant grandeur nature !

Automne



Hiver



Printemps

Conclusion

Pourquoi acheter du matériel quand on peut le trouver gratuitement tout autour de soi ? Faire ses jeux à partir d'éléments naturels, c'est faire avec ce que l'on a, ce que l'on trouve autour de chez soi, qui varie en fonction des lieux et des saisons. C'est aussi ne plus être consommateur, être capable de créer et construire par soi-même, faire preuve d'imagination...



Été

Automne

Bonus

Les jeux avec les bâtons sont inévitables en forêt. Pour éviter les bagarres et risques qui y sont liés, un « permis bâton » peut être délivré, en fonction du comportement de chacun. Une série de règles peut être discutée (pas de jeu avec un bâton plus grand que soi, jouer avec un bâton toujours vers le bas...). En parallèle, des jeux peuvent être proposés.

- Le cercle mouvant – placer d'abord les bois par ordre de taille
- Le bâton en équilibre
- La bagarre de pied
- Le combat de coq (préciser qu'il ne faut pas frapper, mais bien pousser)
- L'attrape bâton
- Le T
- Le mikado inversé (peut-être l'occasion d'un cercle de parole)
- La course relai
- Le jeu des bâtons de fort Boyard

Hiver