



« HAIES LES SCOUTS »

Jeu à postes pour vivre et comprendre le monde de la haie avec tes scouts.

Cette activité peut se vivre **peu importe la tranche d'âge** de tes scouts (des Baladins aux Pionniers). À toi de sélectionner les défis qui correspondent le plus à ton groupe ou de les adapter si besoin.

POURQUOI UN JEU SUR LES HAIES ?

- Les haies et alignements d'arbres présentent un **intérêt majeur** pour la préservation de la biodiversité, fixent le carbone et favorisent l'agriculture à plus d'un titre.
- Pour toutes ces raisons et d'autres encore (reprises en détail à la fin de cette conduite), la Wallonie via son projet **Yes We Plant**, (yesweplant.wallonie.be) ambitionne de planter **4000 km de haies ou 1 million d'arbres**.
- Via notre campagne **PLANT'ACTION**, nous désirons associer notre fédération à ce très bel élan en faveur de la création de zones boisées en invitant nos groupes locaux (unités ou sections) à mettre sur pied leur propre projet de plantation de haies ou à prendre part à un projet déjà existant.
- Tout cela pour que les scouts sachent **à quoi ils participent** et en **comprennent les enjeux**.
- Maintenant, **à toi de te l'approprier** et d'embarquer tes scouts à la rencontre du monde hyper intéressant des haies et de tout ce qui s'y cachent ! **Bon amusement !**

TRAME DU JEU

PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Jeu à postes en étoile.
- Un point central (p.c.) défini où se trouve une vue du ciel d'un paysage triste et désolé en noir et blanc (annexe 1).
- En petits groupes, les scouts passent par différents postes. Chaque poste met en avant un avantage des haies et permet aux scouts d'en prendre conscience.
- Une fois le poste vécu par le petit groupe, celui-ci gagne une **parcelle de vie**, c'est-à-dire une pièce colorée et pleine de vie (annexe 2) qui permet de revitaliser et restaurer le paysage morne et stérile.
- Une fois tous les groupes passés par tous les postes, le paysage a intégralement retrouvé sa santé et le jeu est gagné ! Bravo les scouts !

PRÉPARATION DU JEU

- Lis une première fois entièrement **cette conduite**.
- **Imprime** les deux annexes.
- Définis-le nombre de groupes et le nombre de postes qu'il y aura.
- Ces deux nombres cumulés te permettront de savoir **en combien de pièces (ou parcelles de vies) découper l'annexe 2**.
- En staff, attribuez-vous les postes et choisissez votre **organisation** (voir ci-dessous).
- **Rassemble le matériel** nécessaire.
- Accueille tes scouts à la réunion.
- **Let's play !**



ORGANISATION

En fonction de **la réalité de ton groupe**, plusieurs choix sont possibles pour réaliser cette activité :

- chaque petit groupe est **accompagné par un animateur** durant toute l'activité et cet animateur est responsable de tous les défis à réaliser ;
- les petits groupes sont **autonomes** et passent de poste en poste (avec un défi par animateur, ou bien plusieurs défis par animateurs selon la taille de ton staff) ;
- **jeu de piste collectif** : un parcours de +/- 3-4 km est préalablement défini, le groupe s'élance sur ce parcours et réalise autant d'arrêts qu'il y a de défis.

TIMING

Il est possible de décliner cette activité en simple réunion de 3h ou en journée complète. Voici quelques indications pour t'aider à bien **calculer le timing idéal de ton activité** et le nombre de postes à préparer :

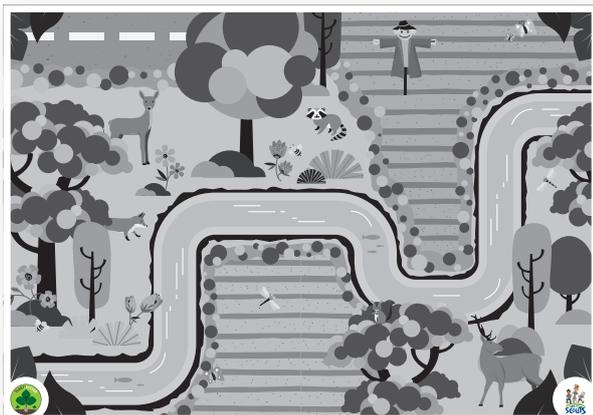
- Le lancement du jeu prend entre 10 et 20 minutes.
- Un défi prend en moyenne 10 à 12 minutes.
- Il te faut prévoir les temps de déplacement entre les défis et les passages aux p.c.
- La clôture et le débriefing du jeu te prendra lui aussi environ 15 à 20 minutes.

QUELQUES TRUCS EN PLUS

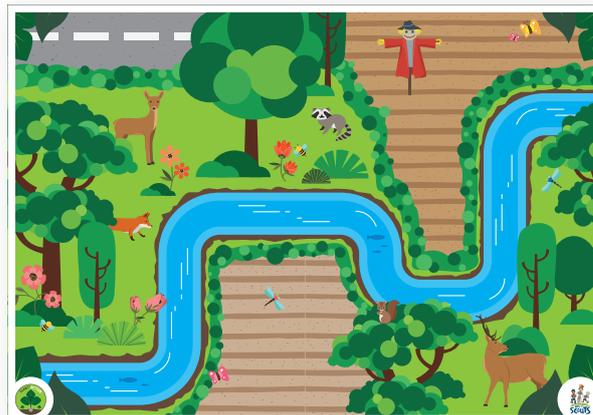
- **L'annexe 1** est composée de quatre A4 en noir et blanc, connecte-les pour obtenir le premier plateau de jeu.
- **L'annexe 2** est composée de quatre A4 en couleurs, permettant de recouvrir le premier plateau de jeu. C'est à partir de cette annexe que tu dois découper les **parcelles de vie**.
- N'hésite d'ailleurs pas à donner un peu de relief aux **parcelles de vie** : un peu d'ouate, de peinture verte, de cure-dents ou de fil de fer et voici de vraies haies 3D à coller sur ton plateau de jeu !
- **Sois créatif également dans les postes**. Ceux qui sont décrits dans cette conduite ne sont que des propositions. Tes idées peuvent être aussi bonnes, si pas meilleures, et toi seul connais les terrains de jeux et le matériel dont tu disposes réellement.

ACTIVITÉ

1. Rassemblement au début de l'activité, le staff **joue une saynète** semblable à celle-ci :
« *Imaginez un monde où chaque jour des millions d'arbres, de haies et d'arbustes sont coupés, incendiés, maltraités, décimés ! Un monde où les animaux ont de moins en moins d'espace pour vivre et disparaissent, espèce après espèce. Un monde où les végétaux ne sont plus assez nombreux pour fixer le carbone produit par l'activité humaine ! Un monde gris, morne, pollué, triste et ténébreux ! Ce monde nous le vivons tous les jours, ce monde le voici ! Heureusement, il existe une prophétie qui dit qu'une armée de petits soldats verts permettra de s'extirper de ce monde maléfique ! En (re)plantant des haies et des arbres sur le territoire, partout où cela est possible, la vie réapparaîtra ! Ces petits soldats verts aujourd'hui, c'est vous ! Ensemble, partons à la découverte du monde passionnant des haies et arbuste, collectons des **parcelles de vie** et recouvrons ainsi, autant que possible, l'infâme monde pollué ! »*



Monde sinistre et pollué



Monde plein de vie

2. Le staff **explique aux scouts** que chaque poste du jeu sera l'occasion de découvrir un avantage des haies et de prendre pleinement conscience de l'importance cruciale que celles-ci ont sur le monde du vivant !

3. Postes

| Poste 1 : Tous aux abris ! | B / L / É / P |
|--|---------------|
| <p>Message à délivrer Les haies permettent à une multitude d'espèces (végétales comme animales ; petites, moyennes ou grosses) de se protéger des prédateurs, de l'activité humaine, du froid ou de la chaleur ou encore des intempéries... Elles sont un véritable refuge pour la biodiversité !</p> | |
| <p>Message à délivrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les scouts sont des petits animaux (oiseaux, insectes, petits mammifères...). • L'animateur est un prédateur (rapace, chat...). • Les scouts, positionnés derrière une ligne de départ, doivent, au signal, traverser une zone préalablement définie pour rallier la zone refuge en face. • D'autres petites zones refuges (cerceaux, cordes...) sont également disposées dans la zone à franchir. Elles permettent aux scouts de s'y arrêter au besoin pour échapper au prédateur. • Les scouts touchés par l'animateur durant leur traversée, c'est-à-dire ceux n'ayant pas trouvé de refuge à temps, sont éliminés. • À chaque tour, l'animateur retire une des petites zones refuges pour symboliser la disparition des haies. Ce qui rend le jeu de plus en plus difficile. <p><u>Évolution possible</u> : les premiers éliminés peuvent rallier l'animateur en devenant à leur tour des éléments néfastes pour les petits animaux : un chasseur, le soleil qui tape dur, le froid de l'hiver, le pneu d'une voiture roulant à grande vitesse, etc.</p> | |

| Poste 2 : À table ! | L / É / P |
|--|-----------|
| <p>Message à délivrer Les haies servent littéralement de garde-manger à de nombreuses espèces. La matière végétale, morte ou vivante, nourrit chenilles, vers, limaces et autres micro-organismes. Ceux-ci alimentent de plus gros insectes qui, à leur tour, sont mangés par des oiseaux, des petits mammifères et ainsi de suite. L'humus produit au pied des haies sert également de substrat aux végétaux eux-mêmes. Il s'agit donc d'un cercle vertueux.</p> | |
| <p>Déroulement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les scouts ont quelques minutes pour inventer une saynète en deux temps symbolisant le garde-manger que sont les haies : <ul style="list-style-type: none"> - 1^{er} temps : une haie existe, tout le monde a de quoi s'alimenter. - 2^e temps : pas de haie, le frigo est vide, personne ne trouve quoi se mettre sous la dent et donc tout le monde est affamé. | |

| Poste 3 : Viens faire un petit tour à la maison ! | B / L / É / P |
|--|---------------|
| <p>Message à délivrer Les haies, alignements d'arbres et taillis sont des habitats naturels pour de nombreux animaux, microscopiques ou non : vermisseaux, coccinelles, abeilles, papillons, araignées, mésanges bleues, grives, merles, crapauds, musaraignes, hérissons, lièvres, etc. Moins de haies signifie donc moins de zone d'habitat pour toutes ces espèces.</p> | |
| <p>Déroulement Les scouts ont 10 minutes pour réaliser une cabane (à la hauteur de leur tranche d'âge) permettant à tous (+ l'animateur) de tenir à l'intérieur... Un peu comme une haie est capable d'accueillir diverses espèces !</p> | |

Poste 4 : Dégâts des eaux

B / L / É / P

Message à délivrer

Les haies et les arbres jouent un rôle important dans la lutte contre **l'érosion des sols** et **l'apparition d'inondation**. Lors de gros orages, l'eau ruisselant en abondance peut éroder les sols, c'est-à-dire user sa couche de surface et l'emporter avec elle. Les haies peuvent contrer ce phénomène grâce à leur réseau de racines et à leur capacité d'absorption. De plus, en absence d'éléments physiques pour la capter, la retenir et la ralentir, l'eau arrive beaucoup trop vite dans les cours d'eau et les fait déborder.

Matériel

- un seau vide avec une graduation à 1L
- une bouteille d'eau d'1L
- un bout de tuyaux en PVC (+/- 15 cm de Ø et +/- 1m de long)

Déroulement

- L'animateur installe le tuyau très légèrement en pente, avec le seau en dessous.
- 1^{er} temps : les scouts déversent le contenu de la bouteille d'eau dans le tuyau vide et chronomètrent le temps qu'il faut à l'eau pour se rejoindre totalement le seau. Cela est évidemment très rapide.
- 2^e temps : les scouts bourrent le tuyau de petits branchages, de feuilles, de mousses, d'humus... en tassant bien le tout. On refait passer 1L dedans et on mesure le temps qu'il faut pour que le litre entier gagne le seau.
- Pour plus de contexte, l'animateur explique que le tuyau vide est semblable à un grand champ sans végétation racinaire ou à une grande surface bétonnée (une ville ou un parking par exemple). Le tuyau une fois rempli, fonctionne quant à lui comme une bande boisée.
- Bonus : l'animateur peut diffuser [cette vidéo](#) aux scouts.



Poste 5 : Jardin divers

L / É / P

Message à délivrer

Les **haies vives** (= haies avec différentes espèces végétales en son sein) sont de véritables **catalogues de nos espèces végétales**. Dans la nature, **une multitude de plantes se côtoient** généralement et chacune a ses spécificités. Planter des **haies vives**, c'est s'assurer de garder une biodiversité végétale riche et variée.

Matériel

De quoi permettre aux scouts d'identifier des espèces végétales, par exemple des guides de référence (récoltés auprès de Grand-papy, à la bibli de l'unif ou de quartier...). Tu peux aussi télécharger une application de reconnaissance des espèces végétales telle que *Seek*, *PlantNet*, *Clés de forêt*, *PlantSnap*... pour valider les hypothèses des scouts et leur montrer comment elle s'utilise.

Déroulement

- Se trouver près d'une haie vive.
- L'animateur explique brièvement ce qu'est une haie vive.
- L'animateur explique brièvement comment utiliser le(s) guide(s).
- Les scouts doivent chacun identifier, de façon sûre et certaine, un, deux ou trois espèces végétales différentes (nombre à adapter selon ton groupe).
- Chaque scout doit ensuite présenter au reste du groupe les plantes qu'il a identifiées et, pour chacune d'elle, donner une information utile, insolite ou marrante que le guide (ou l'appli) lui a appris.



Poste 6 : Se déplacer sans être vu

B / L / É / P

Message à délivrer

Les haies et bandes boisées sont de magnifiques **corridors écologiques** ! Ceux-ci assurent des connexions à l'abri des regards entre des réservoirs de biodiversité, offrant ainsi aux espèces des conditions favorables et sécurisées à leur déplacement et à l'accomplissement de leur cycle de vie.

Déroulement

- Idéalement, jeu à vivre en milieu boisé.
- L'animateur se poste en hauteur (point haut, colline, mirador) avec les scouts situés à plus ou moins 50 mètres.
- Au signal, les scouts doivent s'approcher de l'animateur. Quand celui-ci pense reconnaître un joueur, il cite son prénom, s'il a juste, le joueur repart à 50 mètres et doit recommencer son approche.
- Pour ne pas se faire reconnaître et réussir à atteindre le point haut, les scouts doivent se camoufler le mieux possible et utiliser les cachettes fournies naturellement par le terrain : arbres, buissons, fourrés... un petit peu finalement comme s'ils empruntaient des corridors écologiques.

Poste 7 : Brise-vent !

B / L / É / P

Message à délivrer

Un intérêt très recherché des haies et alignements d'arbres est leur **effet brise-vent** ! En formant des obstacles naturels sur lesquels vient buter le vent, ce dernier voit sa vitesse cassée et donc son intensité. Des vents moins rapides favorisent les rendements agricoles, limitent l'érosion éolienne, préservent les cultures, la biodiversité et les édifices humains... Bref, briser la puissance du vent est intéressant à plus d'un titre.

Matériel

- un objet plutôt léger qui tiendra sur la tête d'un scout (un plot ou un gobelet en plastique par exemple) ;
- un objet plat et un peu rigide qui permettra de créer du vent (grand carton, morceau de tôle, couvercle de bac en plastique...) ou une pompe à ballon, à vélo voire même un soufflet pour feu de cheminée.



Déroulement

- Un scout a la lourde responsabilité de transporter l'objet léger sur sa tête (sans pouvoir s'aider des mains) d'un point A à un point B.
- L'animateur a le rôle du vent et, tout en restant à 2-3 mètres du transporteur, doit essayer de faire tomber l'objet. Ne souffle pas d'air avec ta bouche, c'est pas très covid-safe, utilise ton objet créateur de vent.
- Les autres scouts jouent le rôle de la haie brise-vent. Ils doivent protéger la marchandise du transporteur en faisant écran avec leur corps.

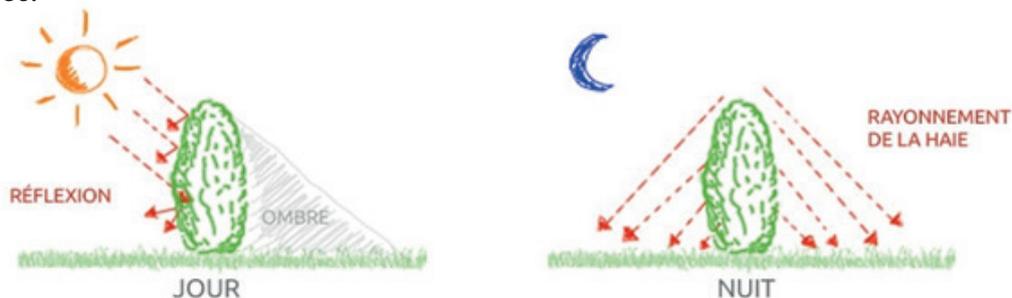


Poste 8 : Microclimat japonais

B / L / É / P

Message à délivrer

Le climat est influencé par le voisinage direct d'une haie. En été, lors des fortes chaleurs, elle fournit une **ombre appréciable** permettant notamment de contrer la surchauffe des terres de surface. Par ailleurs, en journée, elle **réfléchit la chaleur** et en **emmagasine pour la restituer la nuit**. Ce microclimat généré par la haie dans sa proximité immédiate est bénéfique pour toute une série d'espèces, végétales comme animales.



Matériel

Une lampe de poche puissante.

Déroulement

- L'équipe est divisée en deux groupes.
- Le groupe A doit réaliser un jardin japonais avec la consigne de se limiter dans le nombre d'haies et d'arbres.
- Le groupe B réalise également un jardin japonais avec la consigne inverse : faire figurer une multitude de haies et d'arbustes.
- Une fois fait, avec la lampe de poche en guise de soleil (pour bien voir les zones d'ombre), l'animateur profite des deux réalisations pour expliquer aux scouts le phénomène de microclimat décrit ci-dessus.

Poste 9 : Du pollen en veux-tu en voilà !

B / L / É

Message à délivrer

Beaucoup d'espèces d'arbres, d'arbustes et de plantes présentes dans les haies sont en fait **mellifères**, c'est-à-dire qu'elles produisent de bonnes quantités de nectar et de pollen, qui plus est de qualité et facilement accessibles par toute sorte de **pollinisateurs**. Planter des haies participe donc à la **sauvegarde** de cette catégorie d'insectes plutôt fragiles que sont les abeilles, les bourdons, les papillons, certains diptères... pourtant **essentiels à la vie sur terre** car sans eux pas de fleurs, pas de fruits, pas de plantes... Bref, pas de vivants !

Matériel

Une quantité importante de bouchons de liège par exemple (mais tu peux utiliser tout autre petit objet approprié).

Déroulement

- L'animateur cache des dizaines de bouchons (pollen) dans une haie (pour que ce soit drôle, il faut qu'il y en ait vraiment beaucoup).
- Comme s'ils étaient des pollinisateurs, les scouts ont cinq minutes pour en récolter un nombre préalablement défini.
- S'ils réussissent à atteindre la quantité désirée dans le temps imparti, ils remportent la parcelle de vie.



Message à délivrer

Par leur masse et la nature des matériaux qui les composent (bois, feuillages...), les haies ont un pouvoir d'absorption du bruit non négligeable, c'est ce qu'on appelle l'**effet brise-bruit**. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si autant de haies et de bandes arbustives sont présentes le long des grands axes routiers. De la même manière, les haies plantées autours des maisons permettent à leurs habitants de gagner en quiétude. Planter des haies contribue à lutter contre la pollution sonore.

Matériel

Un smartphone avec une appli sonomètre capable de mesurer les décibels (pas obligatoire).

Déroulement

- 1^{er} temps : dans un grand champ (ou un parc) sans obstacles, les scouts communiquent à distance les uns des autres (une mesure au sonomètre peut être prise). L'animateur attire leur attention sur le volume de ce qu'ils entendent.
- 2^e temps : dans un grand champ (ou un parc) avec une bande boisée au milieu, les scouts communiquent de la même manière qu'avant, mais en étant cette fois-ci des deux côtés de la bande boisée. Ils peuvent constater l'effet brise-bruit de celle-ci (une nouvelle mesure au sonomètre peut être prise afin de corroborer la constatation).

TU VEUX PLUS DE POSTES ?

Si tu souhaites créer encore plus de postes pour ton activité, **voici d'autres avantages que les haies présentent** et que tu pourrais décliner sous forme de petits jeux

- **Les haies fixent le CO₂** : le dioxyde de carbone (CO₂) représente 77% des émissions de gaz à effets de serre (GES) d'origine humaine. Les haies, grâce à la photosynthèse, peuvent fixer une partie de ce CO₂, le transformer en dioxygène (O₂) et améliorer ainsi la qualité de l'air.
- **Les haies filtrent la pollution** : un peu comme pour le CO₂, les haies ont une capacité non négligeable d'absorption de la pollution. Notamment grâce à leurs feuillages ou leurs racines.
- **Les haies produisent de la nourriture** : les haies peuvent être une source intéressante de denrées alimentaires destinées aux humains : noisettes, mûres, baies, petits fruits, prunelles, tisanes, etc.
- **Les haies produisent du fourrage** : les haies peuvent être une source intéressante de complément fourrager, c'est-à-dire que certaines espèces de végétaux se révèlent être un supplément alimentaire très intéressant pour le bétail en plus de l'herbe de pâture.
- **Les haies ont des applications médicales** : certaines essences d'arbustes ou de plantes présentes dans les haies ont des vertus médicinales et rentrent dans la composition de certains traitements. Les haies peuvent donc aider à guérir des maladies ou à soulager certaines douleurs ou troubles de la santé (sommeil, digestion, problèmes de peau, etc.).
- **Les haies délimitent le paysage** : les haies permettent de démarquer les propriétés territoriales, elles sont des clôtures naturelles efficaces et sont un habillage esthétique de nos campagnes.
- **Les haies produisent du bois et de la biomasse** : les coupes de haies peuvent servir de bois de chauffage, de bois d'œuvre ou pour des activités d'artisanat tels que la vannerie. Elles peuvent également être broyées pour être transformées en énergie via un procédé de biomasse.



TU VEUX PLUS DE CONTEXTE ?

Voici un extrait du site web de l'action **Yes We Plant !** de la Wallonie :

Aujourd'hui, la faune et la flore belge (les plantes, les animaux, les champignons...) compte 7 725 espèces indigènes. On estime que près d'un tiers d'entre elles ne sont pas en bonne santé. Elles sont rares, menacées (de quasi menacées à gravement menacées), ou éteintes en Belgique. Il n'est plus à démontrer que la biodiversité rend une multitude de services et permet de rendre notre territoire plus résilient face aux changements climatiques.

Il est possible d'améliorer notre biodiversité de plusieurs manières : en créant des réserves naturelles mais aussi en densifiant le réseau de voies de communication vertes. On l'appelle aussi maillage ou réseau écologique, couloirs ou corridors écologiques, trame verte. Quel que soit le nom qu'on lui donne, c'est une véritable autoroute pour les oiseaux, mammifères, les insectes, les plantes... Les haies sont un véritable allié pour améliorer ce réseau. Elles favorisent la dissémination et la migration des espèces, ainsi que la recolonisation des milieux perturbés. Elles structurent les espaces et diversifient nos paysages. Avec les vergers, elles offrent un abri et une source d'alimentation à la faune locale, qui aidera à la pollinisation, à lutter contre les indésirables et bien plus encore...

En milieu agricole, des alignements d'arbres ou d'arbustes ont tout leur sens. Ils peuvent modérer le risque d'inondation en limitant l'érosion et en stabilisant les berges des rivières. Une haie abritera les cultures et prairies du soleil, du vent ou des intempéries. Le bétail pourra se nourrir de haies fourragères et bénéficier des bienfaits des plantes sauvages qui poussent à leurs pieds. Voilà une alimentation plus naturelle et résolument locale pour les troupeaux ! Quant aux tailles de haies, elles pourront être considérées comme du bois de chauffage ou comme une nouvelle source de revenus. À l'instar des récoltes de fruits des vergers qui pourront être dégustés, transformés par l'artisanat local ou valorisés en circuits courts.

Enfin, les arbres fixent une part importante de carbone : utile, quand on sait que la Wallonie entend réduire de 55 % les gaz à effet de serre d'ici 2030.

Bref, la présence de haies vives, d'arbres alignés et de vergers offre bien plus qu'un cadre de vie plus agréable. En résumé, les planter présente de nombreux avantages pour la biodiversité, l'agriculture, le bien-être animal, la régulation du climat et la stabilisation des sols. Recréer ou maintenir ce patrimoine vert est donc un geste fort. Que nous le fassions chez nous, en groupe dans le quartier, dans la commune, en ville, à la campagne...



PLANT ACTION





