

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.

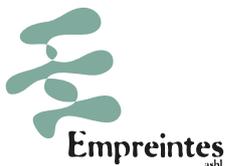
Une stratégie qui a fait ses preuves consiste à recycler les grands jeux traditionnels, déjà bien connus de tous, en adaptant leurs mécanismes aux grands groupes, aux thématiques, à l'extérieur et à la saison. Dans cette fiche on te propose trois revisites (un Stratégo, une Bataille navale et un Monopoly)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

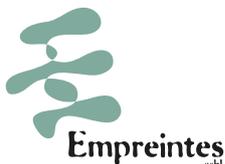


- Lorsqu'un joueur est touché par un adversaire, un duel s'engage. Le rôle le plus faible remet sa carte au rôle le plus fort.
 - **Le hibou Grand-Duc** se nourrit de toutes sortes de proies et gagne donc sur le rougegorge, l'écureuil roux et le renard.
 - **Le renard** est omnivore, il mange de tout : 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 noisettes ! 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



Été

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

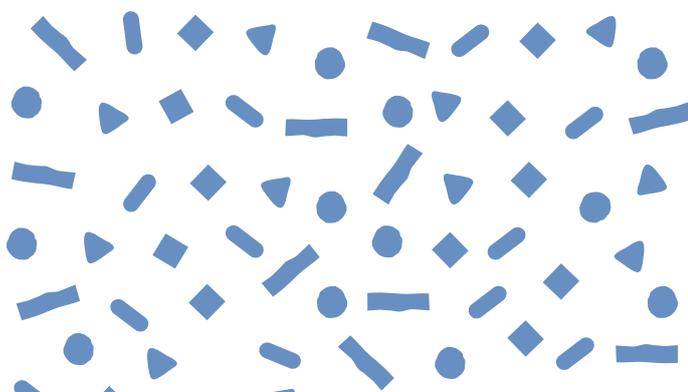
30 à 45 minutes

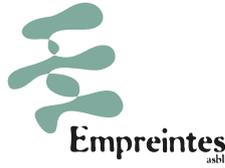
Déroulé

- 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 écureuil.
- 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.

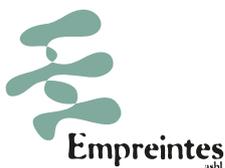
Plus le terrain est riche, plus on peut y planter de variétés différentes et moins il faut apporter de matières organiques, d'eau et d'ensoleillement. À l'inverse, si le terrain est pauvre, on ne peut y planter que les quelques variétés qui supportent les conditions, et il faudra apporter les apports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

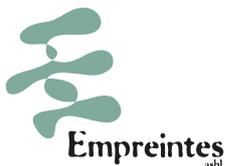
- De nombreux organismes (vers de terre, araignées, larves d'insectes ...) se sont installés dans le sol au pied de ta haie et transforment les feuilles mortes, les brindilles etc ... en matières organiques assimilables. Tu reçois 1 ressource matière organique en plus.
- Des oiseaux viennent explorer 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.

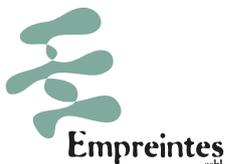
PHASE 2 : PLANTER LES HAIES

- 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

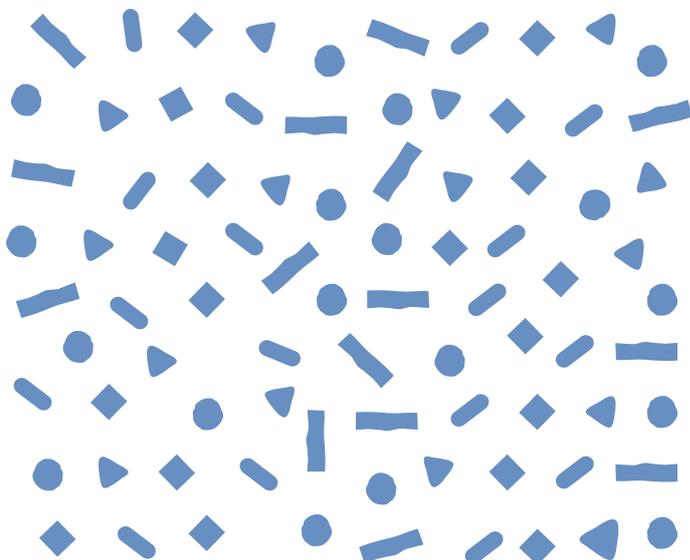
Hiver

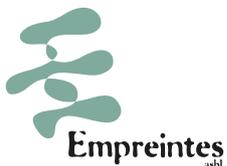
FIN DE LA PARTIE

- 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

