

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.

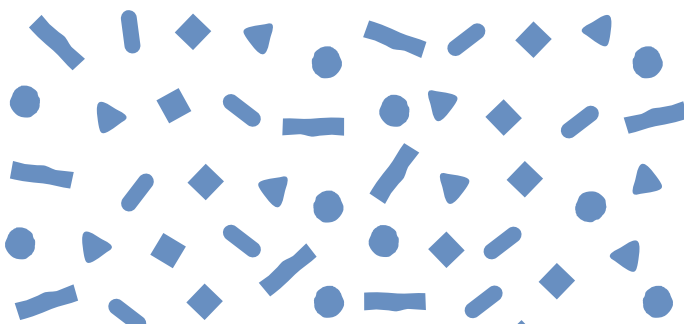
Automne

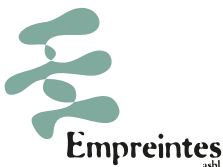
### Mise en contexte

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.

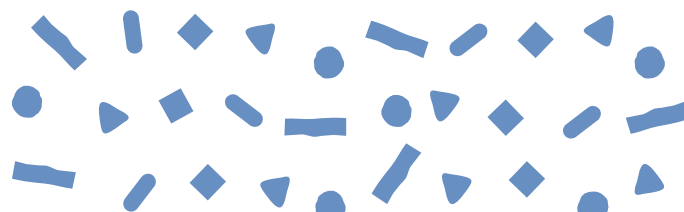
**Truc :** on peut augmenter la difficulté en jouant par association d'idées et en constituant par exemple des paires « feuille de chêne » et « gland », « feuille de noisetier » et « noisette » etc. On peut aussi jouer non plus avec des paires mais 3 éléments identiques...

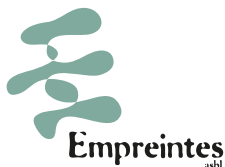


Été

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.

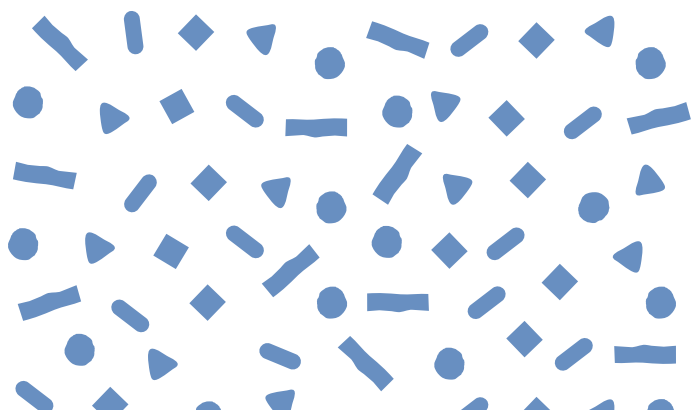
**Saviez-vous** qu'il existe 3 lianes indigènes en Belgique ? Pas de quoi jouer au Tarzan mais on peut compter sur le lierre, le chèvrefeuille et la clématite pour créer ses propres jeux naturels !

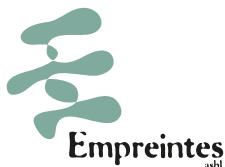
Été

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

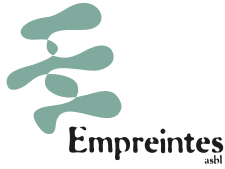
• PARCOURS DE COULEURS •

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