



19. Mission aventure

Installer le camp, jouer dans la nature, on sait faire ! S'arrêter, prendre le temps d'écouter le vent dans les arbres. Tourner très vite sur soi-même au milieu des arbres jusqu'à ne plus savoir où l'on est ! S'arrêter devant une toile d'araignée, luisante de rosée. Suivre le chemin brillant d'un escargot... Ces expériences, ne sont pas toujours prévues alors pourquoi ne pas tenter de les vivre sur un week-end ?

Le village des insectes

Durée

15 minutes petit jeu

Matériel :

Pelles

Objectifs

- Créer une cité insectes
- Observer les insectes
- Apprivoiser la nature et la comprendre
- Faire vivre un moment de proximité avec la faune

Durée

15 minutes petit jeu

Matériel :

Cartons et papier, raffia pour baliser le parcours

Objectifs

- Développer l'observation
- Connaître des espèces d'arbres différentes
- Savoir quels éléments permettent de reconnaître un arbre

Déroulement

- il s'agit de créer une cité des insectes. On souhaite créer des espaces accueillants, des cadres de vie chaleureux pour nos amis les insectes.
- Répartir les participants en équipes.
- Chaque équipe creuse un carré de terre de 1m² sur 5cm de profondeur pour créer le cadre dans lequel elle va créer son espace. Les chefs peuvent aider chaque équipe pour creuser les carrés de terre.
- Les équipes créent au choix : un monde, un paysage, une ville, une maison, un lieu qui puisse accueillir des insectes dans des conditions de vie royale. Ce petit monde est créé exclusivement avec des éléments naturels : bouts de bois, feuilles, pierres, feu, eau...

Cette activité peut être organisée comme un concours entre équipes, différents critères permettant d'évaluer les créations : originalité, esthétique, variété des matériaux...

L'arbre mystère

Préparation

- Préparer et baliser un parcours.
- Choisir 5 arbres d'espèce différente, 4 seront signalés, un 5° sera l'arbre mystère. Choisir les espèces en fonction du lieu et du niveau de connaissance des participants.
- Repérer de manière visible les 4 arbres et afficher leur nom.
- Préparer 4 indices différents permettant de retrouver le 5° arbre mystère.
- Cacher ces indices dans chacun des 4 arbres.
- Préparer un jeu par équipe de feuille de chacun des 4 arbres.

Déroulement

- Présenter l'activité : les équipes devront chercher 4 arbres d'espèce différente à l'aide de leur feuille. A chaque fois qu'elles trouveront un arbre signalé par son nom, elles devront chercher un message caché donnant des indices pour trouver l'arbre mystère (replacer le message pour les équipes suivantes).
- L'objectif est que toutes les équipes retrouvent l'arbre mystère.

Exemple d'arbres signalés en privilégiant les espèces les plus communes : chêne pédonculé, robinier, faux acacia, châtaignier, frêne, aulne, saule...

Exemple d'arbre mystère : hêtre.

Exemple d'indices :

Son écorce est gris argent et lisse est très rarement craquelée. Il peut mesurer à l'âge adulte de 20 à 30 m de haut. Ses fruits, nommés faînes, sont comestibles, ses fleurs sont des chatons. Ses feuilles sont ovales, d'un vert brillant et poilues.