

# 14. Vivre un quart d'heure nature en camp



## Objectifs

- Découvrir les arbres qui nous entourent en camp
- Ouvrir les yeux sur la nature que l'on voit tous les jours

## Matériels

- Une grande carte sur un panneau, préparée à l'avance, où sont placées les principales installations du camp en guise de points de repère
- Des feutres
- Une feuille des principaux arbres présents sur le lieu de camp ou en bordure.

**Vivre un camp de scoutisme c'est avant tout passer une semaine en pleine nature, s'y installer confortablement et prendre plaisir à se réveiller loin du bitume, des voitures et de la télévision. Mais parfois, la nuit au cœur de la forêt, ce monde un peu sauvage qu'on ne connaît pas peut faire peur. Les quarts d'heure nature sont là pour mieux connaître et apprivoiser cet environnement inhabituel.**

Le lieu idéal pour faire vivre un quart d'heure nature est évidemment le camp. Les louveteaux et les jeannettes vivent en pleine nature pendant une semaine, pour certains c'est souvent la première fois d'où l'importance de faire vivre ce temps.

**Sentir :** La peuplade se réunit à un endroit propice du camp pour vivre un quart d'heure nature. Il est important que ce temps débute par l'utilisation d'un des « 5 sens » pour que l'activité puisse être ressentie par les enfants. Par exemple les louveteaux et les jeannettes, peuvent s'allonger par terre, fermer les yeux, sentir l'herbe, toucher un tronc... Après ce temps il est important de leur faire décrire leur ressentie.

**Comprendre :** Cela dépendra du sens que les chefs et cheftaines souhaiteront donner à ce temps, de la manière de présenter cette activité aux enfants en lien avec le lieu de camp...

**Agir :** Plusieurs activités peuvent être proposées à la peuplade pour vivre ce quart d'heure nature. Cette action sous forme de jeux pourra prendre des formes variées afin d'être ludique et surtout qu'elle puisse permettre de comprendre une partie de l'écosystème du camp

**Donner du sens :** Cette étape est très importante. elle va permettre à chacun de s'approprier ce temps, de mieux comprendre l'environnement du camp dans lequel vont vivre les louveteaux et les jeannettes pendant une semaine.

## La carte « nature » du camp

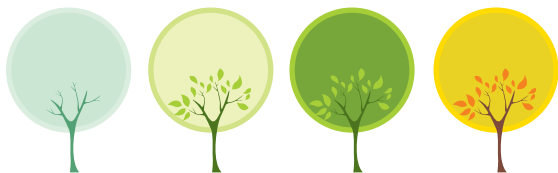
### Déroulement

On commence tous en cercle, pour présenter les feuilles des principaux arbres présents sur le lieu de camp, sans indiquer où ils sont.

On envoie les louveteaux et les jeannettes chercher sur le lieu de camp la place de tous les arbres dont on vient de parler.

Lorsqu'un enfant est sûr d'avoir trouvé l'emplacement d'un de ces arbres, il revient vers la carte pour y inscrire son emplacement.

On peut terminer ce temps par quelques mots sur le respect des arbres et des jeunes pousses. Rappeler que les arbres sont des êtres vivants et que faire une entaille dans leur écorce permet à des parasites de les attaquer, comme lorsqu'on se fait une coupure.



### Objectifs

- Découvrir par le toucher que tous les arbres sont différents
- Apprendre à faire confiance et à coopérer

### Matériels

- Le foulard des enfants

### Toucher et sentir un arbre

#### Déroulement

Par équipes de 2, l'un des enfants a les yeux bandés, l'autre est son guide. L'enfant qui a les yeux ouverts conduit l'« aveugle » vers un arbre de son choix. Les chefs peuvent les orienter vers certains arbres ayant des particularités au toucher.

L'« aveugle » le touche et essaie de retenir sa grosseur, la forme de ses branches, la texture de son écorce, ses signes distinctifs : mousse au pied, petits défauts... De retour au point de départ, l'enfant retire son bandeau et essaie de retrouver « son » arbre, celui qu'il a touché. Il est possible de toucher tous les arbres que l'on veut avant de trouver le sien...

Ensuite, on inverse les rôles.

#### Variante

Si les espèces d'arbres sont connues (si on a fait le quart d'heure nature – la carte « nature » du camp par exemple – le guide peut demander à l'« aveugle » le nom de l'arbre qu'il touche.

#### Idée +

- le feu
- les petites bêtes du camp
- les bruits de la tombée de la nuit

