



# 4. Animation Veillée Affût – utilisation des sens

## Animation Affût

### Durée

modulable,  
minimum 2h00  
(durant une veillée)

### Public

Louveteaux-Jean-  
nettes ou scouts-  
guides

### Objectifs

- Apprendre et mettre en œuvre les attitudes propices à l'approche des animaux
- Apprivoiser l'obscurité (comprendre les bruits et être capable de se déplacer en silence)
- Faire vivre un moment de proximité avec la faune nocturne
- Utiliser ses sens
- Exprimer ce que l'on a vécu devant le groupe

### Moyens

- Apprendre à utiliser ses sens la nuit (jeux d'approche de nuit)
- Affût et observation dans le noir
- Mimer, conter une histoire vécue

## Déroulement

5 minutes : chant

10 minutes : Introduction du sujet :

- Quels animaux des bois connaissez-vous ?
- Est-ce que vous les avez déjà vus ?

Après que tous ceux qui le veulent aient pu s'exprimer, on explique qu'on va aller faire un affût pour observer les animaux des champs et de la forêt à la tombée de la nuit.

20 minutes : La nuit, on peut repérer les animaux par leurs cris ou par leurs bruits spécifiques. Faire un ou deux exemples de cris pour illustrer.

Les joueurs sont par binôme. On donne un cri d'animal/un signal à chaque binôme. Une des deux personnes de chaque binôme se bande les yeux, l'autre doit le guider le long d'un parcours par son seul cri d'animal. Pour limiter la portée des cris, on peut décréter que les joueurs n'ont le droit que de fredonner ou de siffler (pas de cris articulés et/ou bouche ouverte).

Une fois que tous les binômes ont terminé le parcours, on échange les rôles. On peut varier en n'autorisant les cris d'animaux que lorsque le bras de l'animateur est levé.

Exemple d'animaux : abeille, chouette, grillon, sanglier, vache, loup, etc.

30 minutes : La nuit, on peut ne percevoir que des bruits de passages ou de présence.

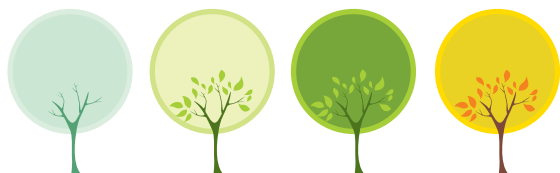
La moitié du groupe se bande les yeux et forme une ligne (les joueurs doivent être espacés de 30 m). Les autres joueurs doivent essayer de traverser la ligne sans se faire repérer ; il est interdit de courir. A chaque fois qu'un joueur adverse les pointe du doigt, ils retournent à la case départ (un chef veille à ce que cela soit bien le cas). Lorsque tout le monde est passé, on échange les groupes.

15 minutes : On sort du lieu de vie des hommes et on rentre dans le territoire de la faune nocturne. On fait parcourir un fil d'Ariane les yeux bandés (ou non selon la nature du groupe) aux jeunes pour symboliser leur sortie du camp. On peut imiter la chouette à un moment du parcours et leur demander de faire un signal lorsqu'ils l'entendent. Ils doivent se sentir en confiance durant le parcours. Dès qu'ils sont arrivés, ils doivent être le plus silencieux possibles pour ne pas se faire repérer par les animaux.

Les chefs / cheftaines les attendent à l'arrivée du fil d'Ariane, et emmènent chacun un groupe au fur et à mesure que les jeunes arrivent (nombre de jeune/nombre de chefs) jusqu'à un point d'affût défini ensemble au préalable.

Si certains jeunes ne souhaitent pas participer à l'affût, un(e) chef/taine peut retourner auprès du coin veillée avec eux ; ils remplaceront alors l'affût par une gamelle ou un autre jeu d'approche dans le noir.

45 minutes : Une fois que chaque équipe est en place, une personne vérifie le temps et note tout ce que l'équipe voit et ressent durant l'affût.



**30 minutes :** Tout le monde se rassemble au coin veillée. On laisse quelques minutes à chaque groupe pour reprendre ses notes, puis chaque groupe doit présenter aux autres le déroulement de son affût par un mime ou un conte.

**5 minutes :** Chant de fin de veillée

On peut terminer la veillée avec une boisson chaude.

.....

### **Points d'attention/difficultés à surmonter**

Vérifier au préalable la compatibilité du site avec un affût (proximité d'un site favorable à l'observation de la faune, sens du vent, météo, etc.).

Repérer et marquer à l'avance les places d'affût (elles doivent être repérables facilement même de nuit).

Ajuster l'heure de commencement de la veillée pour que l'affût puisse se faire à la tombée de la nuit, entre chien et loup.

Préparer le fil d'Ariane avant la veillée.

### **Précisions**

Les compétences que l'on cherche ici à développer chez l'enfant sont ici ceux qui sont utiles pour l'observation de nuit :

- Distinguer les mouvements de nuit en utilisant les sens autres que la vue, notamment l'ouïe, mais également l'odorat,
- Se mouvoir en silence,
- La domination des peurs liées à la nuit (du noir, de l'inconnu, etc.);

l'aisance de chaque jeune à aborder le monde de la nuit peut être très hétérogène au sein d'un même groupe en fonction du vécu de chacun. Pour que cette expérience ne soit traumatisante pour personne, un chef/une cheftaine restera en permanence avec chaque groupe. D'autre part, tout jeune qui ne voudra pas participer à l'affût en aura la possibilité (une activité de substitution sera organisée avec un chef/une cheftaine).

### **Trame de l'activité**

1/ La nuit est un univers qui nous est largement inconnu, propice à l'aventure.

2/ On voit moins bien la nuit, ce qui impose de changer nos moyens de perception et d'orientation les plus usités pour s'appuyer d'avantage sur les autres sens.

3/ Pour se fondre dans le monde de la nuit, il faut savoir ne pas se faire repérer.

4/ Tous les bruits de la nuit ont une explication naturelle.

### **Matériel à prévoir**

Feuilles de chant.

Guitare

Ficelle pour le fil d'Ariane.

Demander à chacun de venir à la veillée avec son foulard, des vêtements sombres, chauds, et qui ne craignent rien.

