



15. Animation vie dans la nature

Durée :

modulable 1h15 à 2h

Public :

Louveteaux-Jean-
nettes & Scouts-
Guides (8 – 14 ans)

Objectifs

- Se mettre en observation
- Reconnaître plusieurs espèces de plantes courantes et présentes sur le lieu de camp
- Comprendre que les plantes ne poussent pas n'importe où, et qu'elles peuvent apporter des indications sur l'environnement dans lequel elles poussent
- Utiliser la nature pour fabriquer des produits/objets utiles/ludiques

Moyens

- Recherche / observation / reconnaissance par équipe
- Fabrication d'objets et d'instruments avec des éléments naturels
- Jeux

Déroulement

.....
Étape 1 (15 min) : Légende Cherokee contée par un ermite de la forêt, dépositaire du savoir des anciens : annexe 1

.....
Étape 2 (30 min) : Pour utiliser les plantes, il faut déjà arriver à les reconnaître : course aux plantes.

On répartit les enfants par équipes de 2 à 5. En 15 min, chaque équipe doit rapporter le plus vite possible (choisir en fonction de ce qui est présent sur le site) :

- 5 plantes demandées par le druide (fiches ou indices fournis)
- 3 feuilles d'essences d'arbres différentes

On effectue un retour tous ensemble pour voir ce que chacun a trouvé.

.....
Étape 3 (30 min) : On peut utiliser la nature pour fabriquer des produits d'utilité quotidienne : l'étal du chaman.

Chaque équipe doit fournir l'étal avec l'un des éléments suivants.

- Lessive (à fabriquer à base de cendre) : annexe 3
- Coffret d'allume-feux (hérisson avec différentes essences, pomme de pins, écorce de bouleau, amadou ; coffret en écorce de pin, de chêne ou autre)
- Purin d'ortie (orties + eau)
- Salade végétale (oseille, plantain, pissenlit, petite pimprenelle, bourrache, ail des ours, benoite commune, menthe, reine des prés, mûres, fraises des bois, etc.).
- Trousse à bobos végétale (achillée millefeuille, plantain, millepertuis, menthe, feuilles de ronce, mauve, fleurs de vipérine, etc.)

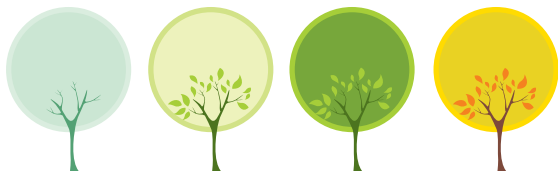
Chaque équipe doit faire deviner l'utilité de son savoir en le mimant aux autres (mime, sketch, publicité, rébus, pictonary, etc.).

.....
Étape 4 (45 min) : On peut confectionner des objets utiles et ludiques à partir de plantes : l'art des bardes.

Chaque équipe doit confectionner un objet à partir d'un schéma ou d'indices.

Ex :

- Un balai/pagne avec des genêt/fougères
 - Un arc et des flèches avec des tiges de noisetier
 - Un sifflet avec une tige de sureau ou de frêne
 - Un kazou avec une paille ou un pissenlit
 - Un sifflet avec une cupule de chêne
 - Un sifflet en frêne + lierre
-



Remarque

On peut ne garder que l'une ou l'autre des deux dernières étapes en fonction des préférences pédagogiques et du temps imparti.

Points d'attention/difficultés à surmonter

Briefer les chefs sur leur rôle avant l'activité : les chefs jouent comme les jeunes, et lancent les mouvements si besoin. Ils vont en priorité soutenir les groupes dans lesquels des jeunes n'accrochent pas.

Repérer le terrain pour vérifier que toutes les espèces cibles s'y trouvent.

Repérer à l'avance les zones dangereuses.

Matériel à prévoir

Conte (annexe 1)

Déguisement de druide de la forêt

Fiches de la course aux plantes + indices

Fiches et indications pour les éléments de l'étal du druide

Vinaigre blanc (pour désinfecter les éléments collectés avant consommation)

Fiches et matériel pour l'art des bardes (tiges de noisetier, sureau, frêne)

Annexe 1

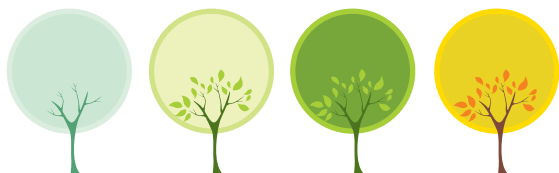
Légende Cherokee (adaptée)

Il y a bien longtemps, les êtres humains vivaient en harmonie avec la nature. Ils parlaient le même langage que les animaux, les plantes, les montagnes. Ils chassaient et pêchaient seulement pour satisfaire leurs besoins, et toujours ils offraient une prière en remerciement lorsqu'ils avaient retiré la vie. A cette époque bénie, leur fontanelle restait molle toute la vie et les humains recevaient à travers cette membrane les informations du créateur leur permettant de vivre harmonieusement. De ce fait, ils faisaient preuve d'innocence et de simplicité comme un enfant.

Mais le temps passa et l'ange du mal fit durcir la fontanelle coupant ainsi la communication entre l'homme et le principe divin. Les hommes devinrent alors méchants et cruels et ils prélevèrent sur la nature plus qu'ils n'en avaient besoin. Ils tuèrent les animaux et s'entretenaient pour le plaisir, le sport, ou la cupidité.

Voyant cela, l'Ours, guide de tous les animaux, organisa une grande réunion et suggéra d'utiliser contre l'homme des arcs et des flèches comme celui-ci faisait contre eux. Mais l'ours à cause de la forme de ses pattes ne pouvait se servir de l'arc... C'est alors que le daim s'avança et dit : « Nous allons amener aux hommes la maladie, chacun de nous créera une maladie et tant que les hommes vivront en disharmonie avec la nature et oublieront leurs prières de remerciements, ils seront malades ». Le daim créa donc les rhumatismes et l'arthrite et chaque animal fit de même.





Apprenant la décision des animaux, les plantes organisèrent également une assemblée et après maintes délibérations, elles arrivèrent à la conclusion que la sanction était trop dure. Elles décidèrent alors que chacune d'entre elles guérirait une maladie de telle sorte que si l'homme utilisait son intelligence, il soit capable de guérir les maladies et de retrouver ainsi son équilibre. Toutefois, si l'homme abusait de leurs pouvoirs, il retomberait malade tout comme avant. Presque toutes les plantes se mirent d'accord, sauf quelques unes qui décidèrent de garder leur indépendance.

Depuis lors, les hommes naissent, vieillissent, tombent malades et meurent. Mais ceux d'entre nous qui connaissent la nature, et savent bien utiliser les plantes qui guérissent peuvent soigner la maladie ou atténuer les souffrances. Ces savoirs se sont transmis de génération en génération, pour arriver aujourd'hui jusqu'à vous.

👉 Annexe 2

Lessive à base de cendre (camper autrement en respectant la nature)

Ingrédients :

De la cendre de bois, et uniquement de bois - non traité (fine)

De l'eau (idéalement, de pluie ou de rivière)

Préparation :

Dans un faitout, faire bouillir de l'eau.

À ébullition, rajouter la moitié du volume en cendres (les parties les plus fines).

Mélanger.

Retirer du feu, laisser reposer 12h en remuant de temps en temps.

Filter à travers un tissu pour ne retenir que la partie liquide. On récupère une solution jaune-transparente visqueuse qui ne mousse pas.

Utilisation :

Ce produit s'utilise par trempage du tissu pendant quelques heures (puis rinçage à l'eau claire).

Attention : peut être irritant. Éviter tout contact avec les yeux et les muqueuses.

