WOOD'Kit

Ce fichier d'activités vous aidera à vivre des activités avec les jeunes.

L'esSENSiel pour animer en forêt et en rivière, réalisé par l'asbl Empreintes avec la complicité des cinq fédérations de mouvements de jeunesse wallonnes, du DNF, de la SRFB, de PEFC et sous la coordination du Service public de Wallonie (Département du Développement - Directon de la CREA).

Wallonie

LA FORÊT EST UN MILIEU NATUREL À LA FOIS GRANDIOSE ET FRAGILE, À DÉCOUVRIR TOUT EN S'AMUSANT

Il est magique de s'y promener, d'y jouer ou encore de simplement observer ou d'écouter les multiples bruits, et encore plus d'en apprécier le calme et le silence. La forêt est un lieu de connexion directe entre les hommes (particulièrement la jeunesse) et la nature. Elle peut être également un magnifique terrain de jeu, avec ses règles à respecter.

Le milieu forestier est complexe et demande une grande attention pour ne pas l'abîmer, voire le détruire. Si on peut bien sûr penser aux feux de forêt qui peuvent engloutir des centaines d'hectares en très peu de temps, de petits actes individuels peuvent aussi avoir de graves répercussions pour la nature.

Afin de mieux appréhender ces règles de bonne conduite, ce dossier pédagogique permettra aux animateurs d'explorer avec les jeunes toutes les facettes ludiques du milieu forestier, de mieux le découvrir tout en apprenant à le respecter.

Bon séjour en Wallonie !

René COLLIN

Ministre de l'Agriculture, de la
Nature et de la Ruralité

Conception / Textes : Elise Rouard & Marine Dessard (2017) | *Empreintes asbl*
Mise en page / graphisme : Valérie Gilson | SPW - *DD (CREA)*

Illustrations : Anne Herbiet | *Empreintes asbl*
Olivier Stassin | SPW - *DD (CREA)*
Valérie Gilson | SPW - *DD (CREA)*

Photos de couverture du classeur: Photos GCB et les Scouts

Photos : Christine Veeschkens | SPW - *DD (CREA)*
Jean-Benoit Maréchal, Vinciane Schonert, Grégory Motte,
Lionel Raway, Philippe Simier, David Mercier
Les Scouts, Le Patro, Les Faucons Rouges,
Les Guides Catholiques de Belgique, Les Scouts, Les Guides Pluralistes,
SRFB et les contrats de Rivière.

Cher animateur,

Tu tiens dans les mains un fichier d'activités qui te permettra de faire vivre des animations dans la nature à des jeunes (enfants et adolescents) de 5 à 18 ans.

Ce ficher est au départ un dossier pédagogique de PEFC Belgium – association qui donne un label aux forêts qui sont gérées durablement. Il s'appelait « La forêt source de vie » et était destiné aux enseignants.

Ce dossier a été adapté, modifié pour et avec les mouvements de jeunesse par l'asbl Empreintes (organisation de jeunesse qui vise à rendre les jeunes davantage acteurs de leur environnement). Les informations à propos de la forêt ont été complétées avec des fiches autour de l'eau et des rivières wallonnes avec l'aide des Contrats de Rivière (associations qui mettent autour d'une même table tous les acteurs de la vallée d'une rivière).

En 2017, ce fichier t'est donné en complément de la brochure « Camps de vacances, guide pratique à l'intention des animateurs » que tu reçois du Service public de Wallonie (SPW).

La richesse de cet outil est de réunir, autour de la table et de sa réalisation, une organisation de jeunesse (Empreintes), les 5 mouvements de jeunesse francophones (les Faucons rouges, le Patro, les Scouts et Guides Pluralistes, les Guides Catholiques de Belgique et les Scouts), la Société Royale Forestière Belge (SRFB), PEFC Belgium, les Contrats de Rivière (CR) et le SPW (Département Nature et Forêt et du Développement). Il est conçu grâce au subside du Ministre René Collin et au support de la Direction de la Communication en Ressources naturelles, Environnement et en Agriculture (CREA) – Cellule Sensibilisation à l'Environnement.

L'outil Wood'Kit **souhaite relever plusieurs défis :**

- **éduquer** les jeunes à la multifonctionnalité de la forêt,
- les **initier** à la complexité du système aquatique de nos rivières,
- leur **fournir** les informations et les démarches pour organiser leur camp en Wallonie.

L'objectif de ce fichier est que toi, animateur des mouvements de jeunesse (MJ), perçoives la forêt, la rivière comme un cadre où tu es un visiteur et que tu te sentes capable de les respecter tels des lieux de vie. Pour y parvenir, l'outil « Wood'kit, l'esSENSiel pour animer en forêt et en rivière », propose des activités d'animation à vivre et des fiches infos.

Concrètement, les 30 fiches ont été pensées pour être lues de différentes manières en fonction de tes besoins ou tes envies…

VIA 3 PORTES D'ENTRÉE POUR SENSIBILISER À LA FORÊT ET À LA RIVIÈRE ET INVITER À LA GESTION DURABLE, À LES RESPECTER, À LES PROTÉGER :

- « **Je fais une animation nature** »
  Il s'agit d'une animation nature proprement dite autour des sens et de la découverte du milieu.

- « **Je joue dans les bois** »
  Il s'agit d'utiliser les bois de manière fonctionnelle à travers les jeux. La forêt est un superbe cadre pour ton jeu mais tu pourrais le faire ailleurs si besoin…

- « **Je prépare mon camp** »
  Il s'agit d'utiliser les bois avant et pendant un camp. La forêt, la rivière sont perçues comme fournisseurs de matériaux de construction, d'eau… Ici, la nature est un lieu de vie.

VIA 3 THÉMATIQUES POUR COMPRENDRE LA FORÊT, L'ÉCOSYSTÈME AQUATIQUE ET S'Y SENTIR BIEN :

- Les **interactions homme/nature** : il s'agit de comprendre et connaître les métiers de la forêt, la gestion d'un bois, d'une rivière, les comportements humains et leurs conséquences positives ou non, les nuisances engendrées…

- Le **biotope** : il s'agit de comprendre un milieu de vie assez stable et qui abrite une faune, une flore et une fonge (ensemble des champignons qui s'y trouvent).

- **Bien-être dans la nature** : il s'agit de satisfaire ses sens et de prendre du plaisir à être dans un environnement naturel…

VIA 4 AXES POUR DÉCOUVRIR ET VIVRE LES ACTIVITÉS

- Je vais en forêt et je comprends, je découvre.
  Ce sera l'axe 1 « **comprendre** »

- Je vais en forêt et je me comporte correctement, je respecte.
  Ce sera l'axe 2 « **respecter** »

- Je vais en forêt et je ressens, j'affectionne.
  Ce sera l'axe 3 « **ressentir** »

- Je vais en forêt et je joue.
  Ce sera l'axe 4 « **expérimenter** »

En plus des fiches d'activités, l'outil propose :

- un « check out the wood » pour vérifier que ton groupe ne laisse pas de traces de son passage,
- des ressources pour aller plus loin,
- des infos sur le martelage, le montage et démontage du camp ; feuillu/résineux ; les tiques ; les usagers et les rôles de la forêt,
- un glossaire pour mieux s'y retrouver.

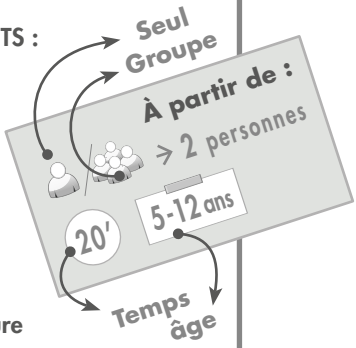
COMMENT MANIPULER CETTE FARDE ?

Il t'est possible de le lire de manière linéaire ou de sélectionner les fiches d'activités ou les informations en fonction de tes besoins.

VOICI EN QUELQUES MOTS **LA STRUCTURE GÉNÉRALE** :

- Introduction
- Guide d'usage
- Onglets classés par axes
  (comprenant la porte d'entrée et la thématique)
- Aller plus loin : Check-out the wood
- Complément : fiches - jeux

NAVIGATION DANS LES ONGLETS :



Les AXES sont définis par un code couleur :

Onglet : axe 1 **COMP**rendre
Onglet : axe 2 **RESP**ecter
Onglet : axe 3 **RESS**entir
Onglet : axe 4 **EXP**érimenter

Un picto pour indiquer la PORTE D'ENTRÉE :

L'animation nature = je fais une animation **nature**
L'utilisation fonctionnelle = je joue dans les **bois**
L'utilisation autour du camp = je prépare mon **camp**

NATURE

BOIS

CAMP

Les THÉMATIQUES sont retranscrites comme tel :

- BIOTOPE
- BIEN - ÊTRE NATURE (Bien-être dans la nature)
- INT. HOMME / NATURE (Interactions homme / nature)

CE GUIDE D'USAGE PROPOSE ÉGALEMENT 4 TABLES DES MATIÈRES :

- 1. une **table des MATIÈRES CROISÉES** avec une « carte d'identité de la fiche » , qui te donne sur base du numéro de l'activité, les infos sur son thème, sa porte d'entrée, son axe et la tranche d'âge concernée.
- 2. une **table des matières par AXE**.
  Qui te permet, si tu souhaites vivre des activités sensorielles dans la forêt ou la rivière, de choisir parmi les activités de l'axe 3 ressentir.
- 3. une **table des matières par PORTE D'ENTRÉE**.
  Qui permet, si tu veux préparer ton camp de ne choisir que les activités où la forêt, la rivière sont des lieux de vie.
- 4. une **table des matières par THÈME**.
  Qui permet, si tu veux explorer les interactions homme/nature de choisir parmi ces activités.

1. TABLE DES MATIÈRES CROISÉES :

Fiche 1 : Qui cherche trouve (5 – 18 ans) 19
Axe comprendre
Thème biotope
Je fais une animation nature

Fiche 2 : Fabrique ton nid… (8 – 12 ans) 25
Axe comprendre
Thème biotope
Je fais une animation nature

Fiche 3 : Le jeu des décomposeurs ! (8 – 16 ans) 29
Axe comprendre
Thème biotope
Je fais une animation nature

Fiche 4 : Green hair ! (5 – 8 ans) 33
Axe comprendre
Thème biotope
Je fais une animation nature

Fiche 5 : Stratego de la rivière (8 - 16 ans) 35
Axe comprendre
Thème biotope
Je fais une animation nature

Fiche 6 : Manger local, boire de l'eau… (8 –18 ans) 39
Axe comprendre
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

Fiche 7 : Bienveillant ? Durable ? (8 – 18 ans) 45
Axe respecter
Thème interactions homme/nature
Je joue dans les bois

Fiche 8 : Balisages et labels (12 – 18 ans) 49
Axe respecter
Thème interactions homme/nature
Je joue dans les bois

Fiche 9 : Cueillette & cuisine sauvage ! (5 –18 ans) 55
Axe respecter
Thème biotope
Je fais une animation nature

Fiche 10 : La pêche (8 – 12 ans) 61
Axe respecter
Thème biotope
Je fais une animation nature

Fiche 11 : Faire un feu adapté… (12 – 18 ans) 65
Axe respecter
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

Fiche 12 : Gérer l'eau usée… (et les déchets) (12 –18 ans) 69
Axe respecter
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

Fiche 13 : Rencontre avec un forestier… (5 –18 ans) 73
Axe respecter
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

Fiche 14 : Dormir en forêt ! (12 – 18 ans) 77
Axe respecter
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

Fiche 15 : Faire ses besoins dans la nature… (12 –18 ans) 79
Axe respecter
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

Fiche 16 : Jeu de soirée en morse ! (12 – 16 ans) 81
Axe ressentir
Thème bien-être dans la nature
Je joue dans les bois

Fiche 17 : Imaginer son arbre… (5 – 16 ans) 83
Axe ressentir
Thème bien-être dans la nature
Je fais une animation nature

Fiche 18 : Chenille aveugle à pieds nus (8 – 18 ans) 85
Axe ressentir
Thème bien-être dans la nature
Je fais une animation nature

Fiche 19 : Balade au miroir… (8 – 18 ans) 87
Axe ressentir
Thème bien-être dans la nature
Je fais une animation nature

Fiche 20 : Ma Bestiole imaginaire (5 – 16 ans) 89
Axe ressentir
Thème biotope
Je fais une animation nature

Fiche 21 : Conte… (5 -12 ans) 91
Axe ressentir
Thème interactions homme/nature
Je fais une animation nature

Fiche 22 : Goûter l'eau à l'aveugle ! (5 –18 ans) 93
Axe ressentir
Thème bien-être dans la nature
Je fais une animation nature

Fiche 23 : Jeu d'approche camouflé ! (8 – 16 ans) 97
Axe expérimenter
Thème bien-être dans la nature
Je joue dans les bois

Fiche 24 : Jeux de rôle : les usagers ! (12 –18 ans) 99
Axe expérimenter
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

Fiche 25 : Construire ma cabane ! (8 – 12 ans) 103
Axe expérimenter
Thème bien-être dans la nature
Je prépare mon camp

Fiche 26 : Cluedo sur les métiers (12 – 16 ans) 105
Axe expérimenter
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

Fiche 27 : Fabrique de papier (8 – 18 ans) 109
Axe expérimenter
Thème interactions homme/nature
Je fais une animation nature

Fiche 28 : Échange de produits PEFC ! (12 – 18 ans) 113
Axe expérimenter
Thème interactions homme/nature
Je joue dans les bois

Fiche 29 : Le grand plongeon ! (8 - 16 ans) 115
Axe expérimenter
Thème bien-être dans la nature
Je prépare mon camp

Fiche 30 : Naviguer… (8 – 16 ans) 119
Axe expérimenter
Thème interactions homme/nature
Je prépare mon camp

TABLE DES MATIÈRES PAR AXE :

Comprendre

Fiche 1 : Qui cherche trouve (5 – 18 ans) 19
Fiche 2 : Fabrique ton nid… (8 – 12 ans) 25
Fiche 3 : Le jeu des décomposeurs ! (8 – 16 ans) 29
Fiche 4 : Green hair ! (5 – 8 ans) 33
Fiche 5 : Stratego de la rivière (8 - 16 ans) 35
Fiche 6 : Manger local, boire de l'eau… (8 –18 ans) 39

Respecter

Fiche 7 : Bienveillant ? Durable ? (8 – 18 ans) 45
Fiche 8 : Balisages et labels (12 – 18 ans) 49
Fiche 9 : Cueillette & cuisine sauvage ! (5 –18 ans) 55
Fiche 10 : La pêche (8 – 12 ans) 61
Fiche 11 : Faire un feu adapté… (12 – 18 ans) 65
Fiche 12 : Gérer l'eau usée… (et les déchets) (12 –18 ans) 69
Fiche 13 : Rencontre avec un forestier… (5 –18 ans) 73
Fiche 14 : Dormir en forêt ! (12 – 18 ans) 77
Fiche 15 : Faire ses besoins dans la nature… (12 –18 ans) 79

Ressentir

Fiche 16 : Jeu de soirée en morse ! (12 – 16 ans) 81
Fiche 17 : Imaginer son arbre… (5 – 16 ans) 83
Fiche 18 : Chenille aveugle à pieds nus. (8 – 18 ans) 85
Fiche 19 : Balade au miroir… (8 – 18 ans) 87
Fiche 20 : Bestiole imaginaire (5 – 16 ans) 89
Fiche 21 : Conte… (5 -12 ans) 91
Fiche 22 : Goûter l'eau à l'aveugle ! (5 –18 ans) 93

Expérimenter

Fiche 23 : Jeu d'approche camouflé ! (8 – 16 ans) 97
Fiche 24 : Jeux de rôle : les usagers ! (12 –18 ans) 99
Fiche 25 : Construire ma cabane ! (8 – 12 ans) 103
Fiche 26 : Cluedo sur les métiers (12 – 16 ans) 105
Fiche 27 : Fabrique de papier (8 – 18 ans) 109
Fiche 28 : Échange de produits PEFC ! (12 – 18 ans) 113
Fiche 29 : Le grand plongeon ! (8 - 16 ans) 115
Fiche 30 : Naviguer… (8 – 16 ans) 119

TABLE DES MATIÈRES PAR THÈME :

Thème BIOTOPE
Fiche 1 : Qui cherche trouve (5 – 18 ans) 19
Fiche 2 : Fabrique ton nid… (8 – 12 ans) 25
Fiche 3 : Le jeu des décomposeurs ! (8 – 16 ans) 29
Fiche 4 : Green hair ! (5 – 8 ans) 33
Fiche 5 : Stratego de la rivière (8 - 16 ans) 35
Fiche 9 : Cueillette & cuisine sauvage ! (5 –18 ans) 53
Fiche 10 : La pêche (8 – 12 ans) 61
Fiche 20 : Bestiole imaginaire (5 – 16 ans) 89

Thème Interactions HOMME / NATURE
Fiche 6 : Manger local, boire de l'eau… (8 –18 ans) 39
Fiche 7 : Bienveillant ? Durable ? (8 – 18 ans) 45
Fiche 8 : Balisages et labels (12 – 18 ans) 49
Fiche 11 : Faire un feu adapté… (12 – 18 ans) 65
Fiche 12 : Gérer l'eau usée… (et les déchets) (12 –18 ans) 69
Fiche 13 : Rencontre avec un forestier… (5 –18 ans) 73
Fiche 14 : Dormir en forêt ! (12 – 18 ans) 75
Fiche 15 : Faire ses besoins dans la nature… (12 –18 ans) 79
Fiche 21 : Conte… (5 -12 ans) 91
Fiche 24 : Jeux de rôle : les usagers ! (12 –18 ans) 99
Fiche 26 : Cluedo sur les métiers (12 – 16 ans) 105
Fiche 27 : Fabrique de papier (8 – 18 ans) 109
Fiche 28 : Échange de produits PEFC ! (12 – 18 ans) 113
Fiche 30 : Naviguer… (8 – 16 ans) 119

Thème bien-être NATURE
Fiche 16 : Jeu de soirée en morse ! (12 – 16 ans) 81
Fiche 17 : Imaginer son arbre… (5 – 16 ans) 83
Fiche 18 : Chenille aveugle à pieds nus. (8 – 18 ans) 85
Fiche 19 : Balade au miroir… (8 – 18 ans) 87
Fiche 22 : Goûter l'eau à l'aveugle ! (5 –18 ans) 93
Fiche 23 : Jeu d'approche camouflé ! (8 – 16 ans) 97
Fiche 25 : Construire ma cabane ! (8 – 12 ans) 103
Fiche 29 : Le grand plongeon ! (8 - 16 ans) 115

TABLE DES MATIÈRES PAR PORTE D'ENTRÉE :

« Je fais une animation nature »

Fiche 1 : Qui cherche trouve. (5 – 18 ans) 19
Fiche 2 : Fabrique ton nid… (8 – 12 ans) 25
Fiche 3 : Le jeu des décomposeurs ! (8 – 16 ans) 29
Fiche 4 : Green hair ! (5 – 8 ans) 33
Fiche 5 : Stratego de la rivière. (8 - 16 ans) 35
Fiche 9 : Cueillette & cuisine sauvage ! (5 –18 ans) 55
Fiche 10 : La pêche. (8 – 12 ans) 61
Fiche 17 : Imaginer son arbre… (5 – 16 ans) 83
Fiche 18 : Chenille aveugle à pieds nus. (8 – 18 ans) 85
Fiche 19 : Balade au miroir… (8 – 18 ans) 87
Fiche 20 : Bestiole imaginaire. (5 – 16 ans) 89
Fiche 21 : Conte… (5 -12 ans) 91
Fiche 22 : Goûter l'eau à l'aveugle ! (5 –18 ans) 93
Fiche 27 : Fabrique de papier (8 – 18 ans) 109

« Je prépare mon camp »

Fiche 6 : Manger local, boire de l'eau… (8 –18 ans) 39
Fiche 11 : Faire un feu adapté… (12 – 18 ans) 65
Fiche 12 : Gérer l'eau usée… (et les déchets) (12 –18 ans) 69
Fiche 13 : Rencontre avec un forestier… (5 –18 ans) 73
Fiche 14 : Dormir en forêt ! (12 – 18 ans) 77
Fiche 15 : Faire ses besoins dans la nature… (12 –18 ans) 79
Fiche 24 : Jeux de rôle : les usagers ! (12 –18 ans) 99
Fiche 25 : Construire ma cabane ! (8 – 12 ans) 103
Fiche 26 : Cluedo sur les métiers. (12 – 16 ans) 105
Fiche 29 : Le grand plongeon ! (8 - 16 ans) 115
Fiche 30 : Naviguer… (8 – 16 ans) 119

« Je joue dans les bois »

Fiche 7 : Bienveillant ? Durable ? (8 – 18 ans) 45
Fiche 8 : Balisages et labels. (12 – 18 ans) 49
Fiche 16 : Jeu de soirée en morse ! (12 – 16 ans) 81
Fiche 23 : Jeu d'approche camouflé ! (8 – 16 ans) 97
Fiche 28 : Échange de produits PEFC ! (12 – 18 ans) 113

LES FICHES ACTIVITÉS :

Voici 30 fiches d'activités, de jeux, d'outils et de matériel pédagogique présentés en 4 axes.

AXE « COMPRENDRE »

Je vais en forêt et je comprends, je découvre…

Avec ces fiches, tu peux comprendre les fonctions de la forêt, qui y habite, comment fonctionnent les cycles naturels et découvrir ainsi les milieux forestiers et aquatiques.
Les 6 activités sont également envisagées sous l'angle des thématiques suivantes : biotope et interactions homme-nature.

Exemples d'activités : la germination, fabrique ton nid…

AXE « RESPECTER »

Je vais en forêt et je me comporte correctement, je respecte…

Tu reçois ici une information ou un rappel des règles. En plus, tu disposes d'outils pour te questionner et susciter le questionnement chez les jeunes animés.
Tu (re)découvres des guides pratiques pour te déplacer, signaler tes activités, recevoir une animation…
Les 9 activités sont également envisagées sous l'angle des thématiques suivantes : biotope et interactions homme-nature.

Exemples d'activités : balises et labels pour marcher en forêt, faire un feu adapté…

AXE « RESSENTIR »

Je vais en forêt et je ressens, j'affectionne…

Avec ces fiches, tu peux vivre des activités qui procurent du plaisir à être dans les bois, avec lesquelles vous serez, les jeunes et toi, à l'écoute de vos 5 sens.
Les 7 activités sont également envisagées sous l'angle des thématiques suivantes : bien-être dans la nature, biotope et interactions homme-nature.

Exemples d'activités : jeu de soirée en morse, chenille aveugle pieds nus…

AXE « EXPÉRIMENTER »

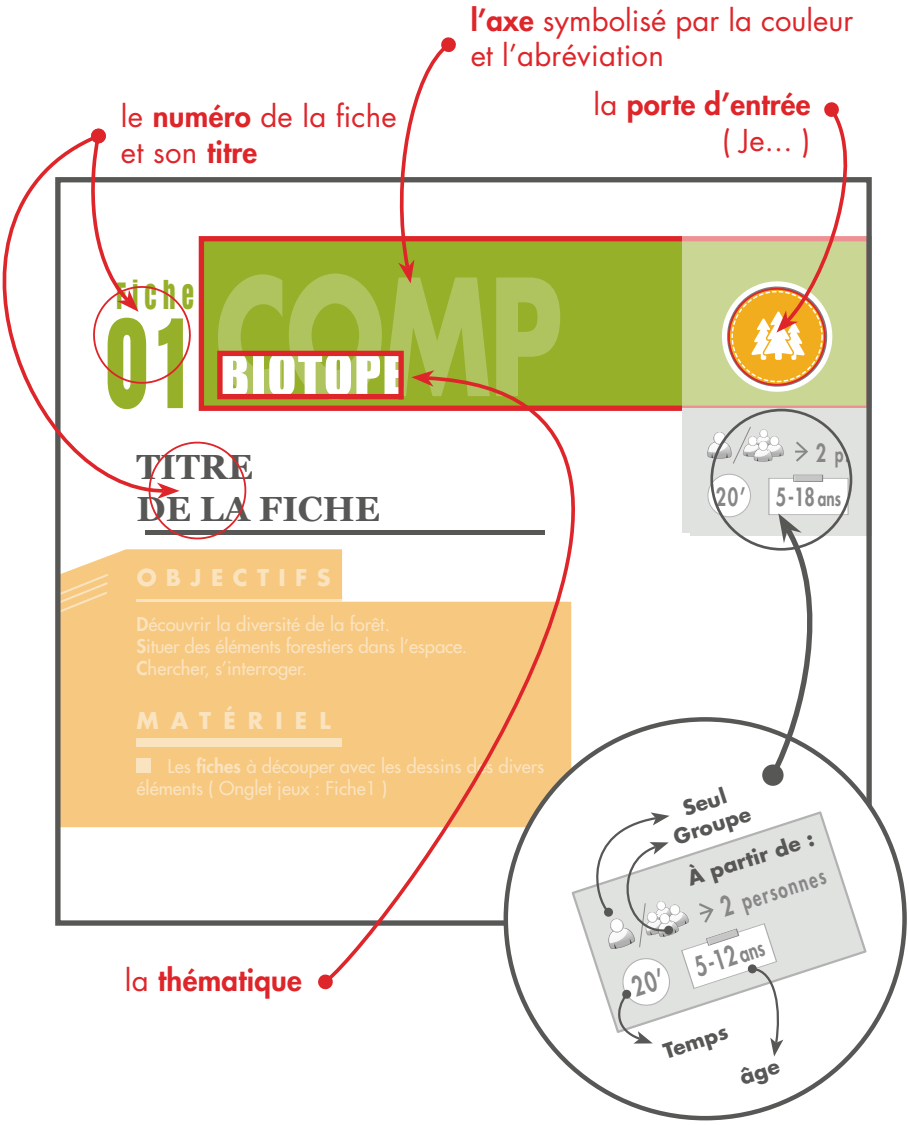
Je vais en forêt et je joue, j'expérimente…

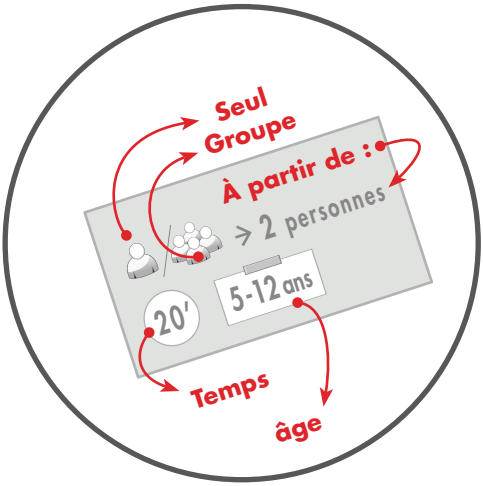
Tu trouves, dans cet axe, des fiches pour jouer, se dépenser, rire, bouger…
Les 7 activités sont également envisagées sous l'angle des thématiques suivantes : bien-être dans la nature et interactions homme-nature.

Exemples d'activités : Cluedo des métiers, jeu d'approche camouflé…

LÉGENDE DES FICHES

Sur chacune des fiches, tu trouves différentes infos :





SEUL / EN GROUPE

Seul : chaque enfant joue pour lui-même

En groupe : les enfants peuvent jouer en équipe (faite pour l'occasion, en sixaine…).

Seul ou en groupe : en fonction de ta réalité, la taille de ton groupe, tes besoins, ton objectif… tu peux choisir si tu fais jouer les jeunes chacun pour soi ou en équipe…
La grande majorité des activités se font en collaboration afin de tisser des liens forts entre les jeunes eux-mêmes et entre les jeunes et la nature…
Une version compétitive (comme une course contre la montre) est parfois proposée dans les variantes.

LE TEMPS moyen prévu pour l'activité
Il est parfois possible de la raccourcir et il est presque toujours envisageable de l'allonger…

L'ÂGE à qui s'adresse principalement l'activité
Parfois, il est très large car chaque jeune peut y trouver son compte ! Les grands ados vivront l'activité de manière plus rapide ou avec humour alors que les petits seront concentrés sur ce qu'ils ressentent… Les activités ont été testées avec des jeunes de 5 à 18 ans, à toi de sentir ton groupe et d'oser leur présenter ce qui leur correspond et surtout, ce qui te met à l'aise !
Les fiches se réfèrent à 4 tranches d'âge différentes :

- les petits de 5 à 8 ans
- les moyens de 8 à 12 ans
- les grands de 12 à 16 ans
- les « tout-grands » de 16 à 18 ans.

LE NOMBRE de joueurs minimum ou maximum pour l'activité
Souvent, il n'y a pas de nombre maximum… Il faut parfois composer des sous-groupes pour gérer les productions (par ex. : fabrique ton nid ou la cueillette ou ma bestiole imaginaire…).

À toi de sentir ton groupe et vos possibles…

Fiche 01 COMP BIOTOPE

→ 2 p.

20′ 5-18 ans

QUI CHERCHE TROUVE…

OBJECTIFS

Découvrir la diversité du vivant et du non-vivant en forêt.
Situer des éléments forestiers dans l'espace et le temps.
Chercher, s'interroger.

MATÉRIEL

- Les **fiches** à découper avec les dessins des divers éléments (Onglet jeux : Fiche1)

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Distribue une ou plusieurs fiches représentant un élément de la forêt aux jeunes. Ils doivent partir à la recherche de l'élément représenté.
Comme preuve de leur découverte, ils ont deux options : soit ils te ramènent l'élément recherché, soit ils en prennent une photo (avec des jeunes plus grands ou des ados).

Cette animation peut se faire simplement sous cette forme pour découvrir la diversité qu'offre la forêt, ou sous forme d'une épreuve d'un jeu plus vaste.
Attention à bien choisir ce qui est récolté : aucun des éléments cités dans les fiches ci-dessous n'est protégé, mais pense à privilégier alors les photos pour des éléments potentiellement dangereux comme les champignons…

Voici aussi un petit « guide » de récolte pour les plantes et animaux :

- remettre les petites bêtes là où vous les avez trouvées ou dans un habitat similaire.
- prélever les petites bêtes délicatement, les manipuler avec précaution pour ne pas les blesser.
- ne pas récolter tous les éléments au même endroit pour minimiser l'impact de votre passage. Par exemple : prendre une feuille par branche ou par arbre…

VARIANTES

En fonction de l'âge de tes jeunes, tu peux opter pour une variante ci-dessous.
Attire l'attention des plus grands sur la richesse du milieu forestier…

- Version compétitive, individuellement ou en équipes :

Les jeunes doivent ramener le plus d'éléments possible en un temps donné (jeu de rapidité).

- Version collaborative, individuellement ou en équipes :

Les jeunes doivent rassembler un certain nombre de ces éléments de la forêt dans l'objectif d'une quête commune (dans un jeu plus vaste).

- Version « jeu de piste » :

À partir de photos que tu as prises avant dans les bois où vous jouez, les animés doivent se rendre sur les lieux qu'elles représentent pour avancer dans la forêt.

- Poursuivre l'activité avec du land art :

Les jeunes créent une œuvre avec les éléments naturels qu'ils ont dû trouver précédemment. Cette œuvre se réalise dans le cadre de la nature, avec ses matériaux et ses éléments.

Exemples :

© Empreintes

© Empreintes

Tu peux proposer aux jeunes d'exposer leurs œuvres et d'en faire une présentation originale. Comme les œuvres sont éphémères, il est intéressant de les prendre en photo (ex. : le contour d'un corps, écrire un mot, réaliser une spirale, un mandala…).

- Parler « ressentis » :

Les fiches des éléments à trouver demandent expressément de ramener des objets plus flous, subjectifs (ex. : quelque chose de dégoutant, qui fait du bruit…). C'est une belle occasion de faire parler les jeunes de ce qu'ils aiment et n'aiment pas dans la nature, de les laisser débattre avec toi de leur ressenti. Cela leur permet de s'exprimer en confiance, de se sentir important et écouté…

■ Construire un jeu de memory :
Les jeunes trouvent des paires d'éléments naturels avec l'aide des fiches. Place-les aléatoirement sous des gobelets organisés en lignes et colonnes. Chaque joueur à son tour retourne deux gobelets opaques de son choix. S'il découvre deux éléments identiques, il reprend les gobelets, conserve les éléments et peut rejouer. Si les éléments sont différents, il les laisse sous les gobelets à leur emplacement de départ.
Le jeu se termine quand toutes les paires d'éléments ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires.

© PIXABAY

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

■ 1. Reviens sur certaines fiches d'éléments à trouver et explique aux jeunes leur rôle dans l'écosystème de la forêt…

Comment se tranforment-ils ?
Pourquoi sont-ils importants voire indispensables ?

S'interroger sur les graines et sur la manière dont elles se déplacent… Renseigne-toi sur Internet avant si tu veux te sentir plus à l'aise…

Trois exemples :

■ **Les graines** :
La graine du bouleau, très légère, est emportée loin par le vent. Cela fait de cet arbre une essence (= espèce d'arbre) pionnière, qui s'installe partout. Par contre, les glands du chêne tombent au pied de l'arbre. Il reçoit alors l'aide de l'écureuil et du geai qui peuvent les transporter à plusieurs kilomètres et les disséminent à travers leurs crottes.

© PIXABAY

■ **La ronce des bois** :
C'est un arbrisseau épineux qui griffe les jambes ! La ronce produit un fruit comestible : le mûron ou mûre. Elle est d'ailleurs parfois appelée « mûrier sauvage ».
Certains animaux sont amateurs de mûres ou de feuilles de ronce. Celles-ci sont appréciées en hiver par les chevreuils. Bon nombre d'oiseaux et de mammifères se nourrissent des fruits, se chargeant

© Vinciane SCHONERT

ainsi de la dissémination des graines via leurs excréments. De plus, les ronciers abritent certains grands mammifères, tels que les sangliers et les renards. La ronce présente donc un réel intérêt écologique. Ses fruits très riches en vitamine B et C, sont consommés crus ou cuits par les humains (tartes, sirops, gelées).

© Valérie GILSON

■ **Les vers de terre** :
Le sous-ordre des Lumbricina regroupe l'ensemble des vers de terre, soit treize familles et plus de 6000 espèces décrites. Une branche de la zoologie lui est même dédiée : la géodrilologie. Le ver de terre est un animal fouisseur qui contribue au mélange permanent des couches du sol. Il joue un rôle fondamental dans la production, la structuration, l'entretien et la productivité des sols agricoles, des forêts et des prairies. Ils sont considérés comme des espèces-clés.

Texte inspiré de : https://fr.wikipedia.org/wiki/Lumbricina

© Natflot _ PIXABAY

■ 2. Amène les jeunes à se rendre compte que certains éléments sont plus faciles à trouver que d'autres et à émettre ensemble des hypothèses.
Par exemple : c'est parce que cela ne pousse pas ou ne se trouve pas à cette saison, la terre ne convient peut-être pas à cette plante, c'est subjectif (on perçoit la douceur ou le dégoût différemment) nous ne savons pas où chercher…

■ 3. Rappelle aux jeunes les normes pour la cueillette :

■ **Les champignons** : chacun peut prélever un seau de dix litres de champignons par jour.

■ **Les fleurs et fruits** : tu peux en récolter en petite quantité et toujours sans but lucratif :

- pour les fleurs, deux poignées par personne et par jour,
- pour les petits fruits, chacun peut prélever un seau de dix litres par jour.

ATTENTION !
Certains champignons peuvent être très dangereux pour la santé… en cas de doute ou d'ignorance, s'abstenir !

Attention, l'autorisation du propriétaire ou du gestionnaire de la forêt est nécessaire.

4. Présente aux jeunes la classification des animaux de la litière : les « petites bêtes » ont été classées par les scientifiques et il existe des « clés de détermination* » afin de connaitre leur nom.

Exemple à télécharger : www.perigord.tm.fr/~ecole-scienc/pages/activite/monde_vivant/Feuillemorte_pdf/CleSol.pdf

Par exemple :

L'animal a un corps sans patte	C'est un **mollusque**, un **ver** ou une **larve d'insecte**
L'animal a 3 paires de pattes	C'est un **insecte**
L'animal a 4 paires de pattes	C'est un **arachnide** (entre autres la famille des araignées)
L'animal a 7 paires de pattes	C'est un **crustacé**
L'animal a + de 7 paires de pattes	C'est un **myriapode** (entre autres la famille des millepattes)

* définies dans le glossaire

© Faucons rouges

Fiche 02 COMP BIOTOPE

→ 2 p.

45′ 8-12 ans

FABRIQUE TON NID…

OBJECTIFS

Comprendre le mode de vie des animaux.
Stimuler l'observation des jeunes.
Développer leur imagination et leur créativité.

MATÉRIEL

- Des **cordes**, des **ciseaux**, des **cuillères à soupe**…
- Des **feuilles** et des **bics**.
- Des **éléments naturels**.
- Les « **fiches carte d'identité** » des animaux et types d'habitats (Onglet jeux : Fiche 2).
- Des « **permis de construire** » (exemple en page 24).

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Distribue une fiche « carte d'identité » à chaque jeune ou à chaque équipe. L'animé ou l'équipe doit alors construire le nid idéal pour l'animal reçu. Pour ce faire, les jeunes doivent passer par plusieurs étapes :

1. **Gagner un terrain et un « permis de construire »**

Ils doivent explorer les environs afin de trouver l'endroit le plus adapté aux caractéristiques et aux besoins de l'animal. Une fois le lieu choisi, les jeunes élaborent un plan de construction.
Ils te présentent le plan de construction pour acquérir un permis de construire (exemple en page 24). Ce plan de construction comprend : les étapes de la construction, le matériel requis et un dessin du futur nid.

2. **Gagner son matériel**

Les jeunes doivent ensuite gagner le matériel nécessaire à la construction du nid (hors éléments naturels) : cordes, ciseaux, cuillères à soupe…

Propose des défis aux jeunes pendant lesquels ils remportent des points. Une liste du matériel disponible et des prix, en nombre de points, est affichée.

■ 3. **Construire le nid**
Les jeunes construisent le nid et restent attentifs aux caractéristiques de l'animal inscrites sur la fiche.

■ 4. **Récolter de la nourriture**
Ils doivent trouver la nourriture qui convient à l'animal reçu en fonction de sa carte d'identité.

Pour clôturer le jeu, organise une visite des différents nids avec une présentation et des explications, sur le nid et l'animal, données par les réalisateurs des nids.

PERMIS DE CONSTRUCTION
BÉNÉFICIAIRE : .....
NATURE DU PROJET : .....
PERMIS N° .....
DÉLIVRÉ LE ...../...../.....
VILLE DE .....
SUPERFICIE DU TERRAIN : .....M²
SIGNATURE ET CACHET
APPROVED

Exemple de défis :

QUEL MATÉRIEL ?	QUEL DÉFI ?	À QUEL PRIX ?
1 m de corde	Ramener des éléments naturels identiques	10 points
2 m de corde	Se camoufler avec des éléments de la nature	15 points
5 m de corde	Créer un memory naturel (8 paires)	20 points
1 cuillère à soupe pour creuser	Faire une réalisation en land art (oeuvre en éléments naturels)	25 points
1 paire de ciseaux	Créer un jardin merveilleux	30 points

VARIANTES

■ Invite les jeunes à se créer un nid pour eux-mêmes.

■ Les jeunes peuvent créer un nid à leur « bestiole imaginaire » (voir fiche 20).

■ Propose aux jeunes de créer un nid pour un nouvel animal qu'ils ont inventé ensemble…
Par exemple : par la technique du cadavre exquis (chacun dessine une partie d'un animal, les parties sont ensuite assemblées) ou à partir d'une combinaison d'animaux réels (ex : à quoi pourrait ressembler le nid d'un « poulion » = poule + lion).

■ Les jeunes créent un nid pour un animal légendaire (exemple : dahu, licorne, yéti…).

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Incite les jeunes à observer le fait que les nids sont très différents en fonction des animaux, qu'ils dépendent de leurs caractéristiques : terrestre ou aérien, grand ou petit, pattes adaptées pour creuser ou non, bon grimpeur ou non, paresseux ou travailleur…

Propose aux jeunes d'essayer de comprendre les fonctions du nid et comment il se construit :

- il fournit un abri à la progéniture de l'animal, pour dormir, pour s'abriter
- il est fabriqué à partir de matériaux organiques
- il existe différents types de nids : des nids au sol, en hauteur, en galerie, dans les arbres creux.

Propose aux jeunes de découvrir les réseaux alimentaires, sur base de la question « quel animal mange quoi ou quel autre animal ? ». Chaque jeune représente un animal. Les jeunes se lient les uns aux autres avec une corde lorsqu'ils répondent à la question. Ils perçoivent alors la notion de réseau. En effet, plutôt qu'un lien linéaire, les animaux sont interconnectés. Les jeunes peuvent alors comprendre que, par exemple, la disparition d'un animal peut avoir une implication sur l'ensemble du système…

© Les Scouts

Fiche 03 COMP BIOTOPE

→ 15 p.

30′ 8-16 ans

LE JEU DES DÉCOMPOSEURS!

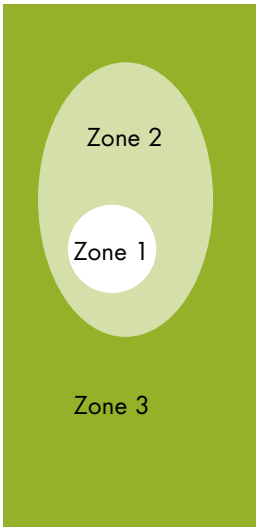
OBJECTIFS

Comprendre la base de la chaîne alimentaire.
Découvrir le cycle naturel de la matière.

MATÉRIEL

- Les **cartons-rôle** : matière organique, décomposeurs, transformateurs + les cartes « poisses » (Onglet jeux : fiche 3).
- Un **plastique ou petit tapis** pour mettre sous les fesses de l'enfant « arbre » et les matières organiques.
- Les **cartons** « sels minéraux ».
- (De la ficelle pour mettre les cartons-rôle autour du cou des joueurs).
- Un **signal sonor**e pour gérer le déroulement du jeu.

© Hélène GISON



DÉROULEMENT

Explique le but du jeu : amener la nourriture nécessaire à un arbre pour qu'il grandisse, en un temps limité.

Distribue différents rôles aux enfants :

- 1/3 reçoit une carte « matière organique » par ex. une feuille morte ou un animal mort ;
- 1/3 reçoit une carte « décomposeur » par ex. un ver de terre, un cloporte ou une larve de scarabée ;
- 1/3 reçoit une carte « tranformateur » comme une bactérie ou un champignon ;
- 1 « arbre » (pas de carton-rôle). (Tu peux aussi remplir ce rôle et garder une vue d'ensemble sur le jeu.)

- Place l'arbre en zone 1. Il ne peut plus se déplacer.
  (Voir « étapes de croissance de l'arbre »).

- Disperse les matières organiques autour de l'arbre. Elles se couchent par terre en zone 2.

- Disperse les transformateurs dans la zone 3.

- Lâche les décomposeurs dans la zone 2. Ils doivent retrouver une matière organique qui est couchée.
  Quand une paire « matière organique-décomposeur » est formée, elle se déplace en se donnant la main. Elle doit courir pour toucher un transformateur.

Si la paire a touché un transformateur, celui-ci lui donne un carton « sels minéraux ».

La paire va ensuite avec son carton « sels minéraux » près de l'arbre et le dépose le carton à ses pieds.
La paire doit alors se détacher et refaire le même processus.

Lorsque l'arbre a reçu 3 cartons « sels minéraux », il grandit d'une position.
Le jeu se termine lorsque l'arbre est à la position 6.

Étapes de croissance de l'arbre	
Position 1	assis, replié sur lui-même
Position 2	accroupi, replié sur lui-même
Position 3	debout, la tête baissée, les bras le long du corps
Position 4	debout, tête relevée, les bras le long du corps
Position 5	debout, un bras relevé
Position 6	debout, 2 bras relevés

VARIANTES

- Si ton groupe est grand, tu peux mettre deux arbres dans la zone 1. Sépare ensuite les jeunes en deux équipes. Chacune est responsable d'un arbre et doit le faire grandir. Le jeu peut alors se faire en course contre la montre…

- Pendant le jeu, tu peux faire intervenir des « poisses » de temps à autre et expliquer leur effet (voir cartes ci-dessous):

  - introduire un prédateur qui neutralise les décomposeurs en les touchant dans l'aire de jeu.
  - introduire une pollution qui décime une partie des joueurs.
  - construire un parking qui écrase la moitié de la zone de jeu.

CARTES «POISSE»

PARKING	POLLUTION	PRÉDATEUR

© Blick _ PIXABAY

© Christine VEESCHKENS

- Fais réfléchir les jeunes sur ce qu'ils viennent de vivre :
  - Que faut-il à l'arbre pour grandir ?
  - Qui intervient dans le processus ?
  - Que se passe-t-il si j'écrase une partie des décomposeurs en bougeant la litière (sol mou dans les forêts) pour jouer ? (en lien avec les éclairages théoriques ci-après)

© Les Scouts

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Ce jeu permet d'énumérer les conditions nécessaires au développement des végétaux.
Il explique le cycle de la matière : les décomposeurs «décomposent» les matières mortes en éléments minéraux qui serviront la nourriture pour les végétaux.
Les végétaux absorbent ces éléments minéraux par leurs racines. Les décomposeurs jouent ainsi un rôle crucial au sein d'un écosystème car ils participent au recyclage des éléments et la chaîne alimentaire peut poursuivre son cycle sans fin.

Source du jeu : Virelles nature, Aquascope http://www.aquascope.be/

Fiche 04 COMP BIOTOPE

→ 2 p.

25′ 5-8 ans

GREEN HAIR!

OBJECTIFS

Observer les étapes de la germination de l'herbe ou du cresson.

MATÉRIEL

De la terre et des graines d'herbe ou de cresson.
En fonction du modèle choisi :

- Des **coquilles d'œuf**, des **marqueurs**, des **rouleaux** de papier **WC**, de la **peinture**,
- Des **bas en nylon** ou de la **toile de jute** fine maille, des **boutons** de diverses tailles et formes, du **fil à coudre** épais et des **aiguilles**.

© Valère GUSON

DEUX OPTIONS SONT PROPOSÉES :

Avec des sacs en toile de jute fine maille ou avec des bas collants en nylon

Avec des coquilles d'œufs

DÉROULEMENT

L'activité invite à créer un personnage dont les cheveux sont végétaux.

Propose aux jeunes de remplir le contenant (coquille ou toile) avec de la terre.

Ensuite, ils déposent des graines d'herbe ou de cresson sur le dessus de la terre et ferment le bas ou le sac en toile, si c'est l'option choisie.

Enfin, ils décorent la coquille d'œuf et le rouleau de papier WC qui lui sert de support avec des marqueurs ou le bas nylon avec des boutons colorés.
Il faut ensuite arroser et observer sur plusieurs jours / semaines l'évolution des « cheveux » des bonshommes.

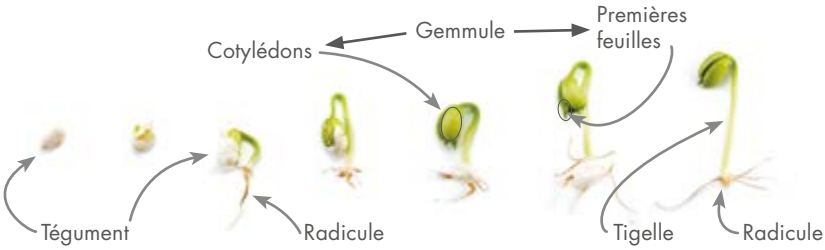
VARIANTES

- Les jeunes peuvent jouer au coiffeur.
- Propose d'imaginer et de jouer une pièce où les bonshommes deviennent des personnages de théâtre.
- Avec l'herbe, il est possible de faire les piques d'un hérisson plutôt que des cheveux…
- Pour valoriser les vieilles bouteilles ou pots en plastique, tu peux les utiliser comme contenants pour la terre et les décorer comme la coquille ou le bas.
- Pour le camp, vous pouvez préparer au préalable quelques herbes aromatiques dans ces bouteilles décorées pour égayer la cuisine…
- Propose d'observer, de dessiner ou de prendre en photo les différentes phases de la germination jour après jour (voir éclairages théoriques).
- Les enfants peuvent aller en forêt, au pied d'un chêne et observer les stades de développement d'un gland.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Les différentes étapes de la germination sont les suivantes :

- par suite de l'hydratation, le **tégument** craque et deux **cotylédons** s'écartent légèrement pour permettre à la **radicule** de sortir et de s'enfoncer dans le sol.
- les jours suivants la radicule se développe en longueur et en largeur pour devenir une racine véritable.
- la **tigelle** (première tige) et la **gemmule** (premier bourgeon) apparaissent ensuite et s'élèvent au-dessus du sol. Elles se colorent en vert.
- Durant tout ce temps, la plante se nourrit de ses réserves. Dès que les nouvelles feuilles apparaissent, après le dessèchement des cotylédons, la plante peut se nourrir seule par photosynthèse.



Fiche 05 COMP BIOTOPE

→ 12 p.

45′ 8-16 ans

STRATEGO DE LA RIVIÈRE

OBJECTIFS

Découvrir quelques habitants de la rivière.

Prendre connaissance des rapports de force entre ses habitants.

MATÉRIEL

- Des **cartes à points** « animaux de la rivière » (Onglet jeux : Fiche 5).
- **Deux perles**.
- **Un appeau** (sifflet doux qui imite le chant d'un oiseau) ou un sifflet.

© Valérie GILSON

© Faucons rouges

DÉROULEMENT

Le but du jeu est de trouver le camp opposé et de ramener la perle protégée par les adversaires.
Répartis les jeunes en deux équipes. Elles représentent deux moules perlières d'eau douce (pour plus d'infos, n'hésite pas à consulter les éclairages théoriques).

Demande à chaque équipe de s'inventer un nom.

Distribue les cartes à points « animaux de la rivière » de manière équitable aux deux équipes ainsi qu'une perle.

Les équipes partent dans des directions opposées avec les cartes et vont établir un camp où cacher et protéger leur perle.
Les jeunes se répartissent dans l'équipe les rôles de défenseurs et d'attaquants, ainsi que les cartes.

Qui ?	Points ?	Bat qui ?	Égale qui ?
Brochet	3 points	Animaux à 1 et 2 points.	Héron
Héron	3 points	Animaux à 1 et 2 points.	Brochet
Truite	2 points	Animaux à 1 point.	Grenouille, écrevisse et larve de libellule
Écrevisse	2 points	Animaux à 1 point.	Truite, grenouille et larve de libellule
Grenouille	2 points	Animaux à 1 point.	Truite, écrevisse et larve de libellule
Larve de Libellule	2 points	Animaux à 1 point.	Truite, grenouille et écrevisse
Zooplancton	1 point	Animaux à 3 points	Gammare
Gammare	1 point	Animaux à 3 points	Zooplancton

Lorsque l'appeau (ou sifflet) retentit, les attaquants de l'équipe **A** tentent de trouver et de pénétrer dans le camp de l'équipe **B** qui sera logiquement défendu par ses défenseurs. Si les attaquants **A** entrent dans le camp **B**, ils disposent de 30 secondes pour découvrir où se cache la perle et ainsi gagner le jeu. Inversement : l'équipe B recherche le camp de l'équipe A qui le protège.

Quand un joueur d'une équipe rencontre un joueur de l'équipe adverse, il le touche et s'en suit un « combat » de cartes à points « animaux de la rivière ». La carte la plus forte remporte la partie et la carte de l'adversaire battu. Ce dernier doit retourner dans son camp pour en recevoir une nouvelle.
Si les joueurs sont face à une égalité, ils jouent une partie en trois manches de « caillou – rivière – coque de noix ». Le vainqueur remporte la carte de l'autre joueur.

La partie s'arrête après un temps que tu détermines (signalé par exemple lorsque l'appeau retentit à nouveau) ou lorsqu'une des équipes possède la perle de l'équipe adverse.

Caillou		**C**oule dans la rivière **C**asse la coque de noix
Rivière		**E**nsevelit le caillou **E**mporte la coque de noix
Coque de noix	© Olivier STASSIN	**F**lotte dans la rivière **E**st brisée par le caillou

VARIANTES

- Préalablement, fais deviner, par un brainstorming (chacun donne toutes les idées qui lui passent par la tête), un pendu, un « pictionnary » ou un rébus, les « habitants » de nos rivières, afin de découvrir les animaux des cartes. Parle avec les jeunes de l'étonnement d'y retrouver des écrevisses, des crevettes gammare, des moules qui font des perles…
- Tu peux multiplier le nombre d'équipes si tu as un grand groupe.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

© Grégory MOTTE

La moule perlière est un mollusque des eaux douces dont les jeunes larves parasitent la truite ou le saumon en se fixant sur leurs branchies durant quelques mois.

Les jeunes se détachent ensuite des branchies et se fixent sur le fond de la rivière dans des zones de graviers fins où elles s'enfonceront pendant environ 5 ans, avant de remonter plus à la surface pour finir de grossir et se reproduire. Ces jeunes sont très sensibles à la pollution des eaux : eaux usées, pesticides, métaux lourds… ainsi qu'aux dépôts de sédiments (dépôts de terre sur les graviers) dans le lit de la rivière.
Il est donc important lors qu'on installe un campement le long d'un cours d'eau d'éviter de polluer les eaux avec notamment des produits ménagers, des huiles…
Il faut aussi éviter de piétiner les berges et le lit de la rivière car cela occasionne la mise en suspension de terre qui vient colmater les zones de graviers où la moule perlière peut s'installer et où les œufs de truites et de saumons sont pondus !

© Faucons rouges

Fiche 06 COMP

INT. HOMME / NATURE

→ 4 p.

25'

8-18 ans

MANGER LOCAL, BOIRE DE L'EAU…

OBJECTIFS

Sensibiliser les jeunes au le fait que les fruits et les légumes poussent à certaines saisons.

Intégrer l'esprit de coopération, responsabiliser les participants, stimuler la solidarité et l'entraide.

Savoir qu'il existe une aide financière pour acheter de la nourriture locale et comment l'obtenir.

MATÉRIEL

- **2 cordes** pour tracer une croix sur le terrain de jeu.
- **4 affiches** « saison » (printemps, été, automne, hiver), une par case du terrain.
- **1 foulard** par équipe.
- **1 sac** de fruits et légumes par équipe.
- **Des gommettes** de couleurs différentes à coller sur les fruits et légumes pour reconnaître ceux de chaque équipe.
- **1 calendrier** des fruits et légumes de saison (voir P.40).

© Valérie GASON

DÉROULEMENT

Répartis les participants en **deux équipes**.
Donne à chaque équipe un **foulard** et un **sac avec des fruits et légumes**, marqués d'une gommette d'une **couleur différente** par équipe.
Les équipes sont ensuite placées sur les bords opposés du terrain de jeu commun.

Par équipe, un jeune se fait **bander** les yeux et **pêche** dans le sac, sans le voir, un fruit ou un légume. **Guidé** par les autres jeunes de son équipe, il va devoir aller le replacer à l'aveugle dans la bonne case du terrain:

PRINTEMPS	ÉTÉ
AUTOMNE	HIVER

Une fois tous les fruits et légumes placés par chaque équipe, chacune nomme un ambassadeur, au sein de sa propre équipe, qui va aller observer et remettre en question leur classement.
Propose aux jeunes de débattre entre équipes pour améliorer leur classement. Lorsque les membres sont en désaccord, ils peuvent demander le calendrier des fruits et légumes de saison pour trancher. Les différents classements des équipes sont alors comparés en grand groupe, les jeunes discutent des différences éventuelles entre les classements.
Pour terminer, organise une dégustation à l'aveugle des fruits et légumes classés en essayant d'en reconnaître le plus possible !

VARIANTES

- Prépare une macédoine de fruits ou une soupe de saison.
- Avec les jeunes, profitez-en pour vous rendre chez un cultivateur, sur le marché, chez un légumier ou dans un petit magasin pour vous procurer des fruits et des légumes, en vérifiant la provenance de chacun. Discutez ensemble des difficultés rencontrées (indisponibilité éventuelle de certains fruits, absence de produits locaux dans certains commerces, etc.)
- Invite un représentant d'un Groupe d'Achat Commun (GAC) ou d'un GASAP (Groupe d'Achat Solidaire de l'Agriculture Paysanne) pour obtenir des informations complémentaires sur les enjeux et les modalités pratiques d'une agriculture locale et en cohérence avec les saisons.
- Fais découvrir l'empreinte écologique* de votre alimentation en jouant à *Alimen'terre* (jeu empruntable gratuitement dans les CRIE, chez Empreintes, etc.)

*L'empreinte écologique : c'est la mesure de la quantité de surface terrestre « bioproductive » nécessaire pour produire les biens et services que tu consommes et absorber les déchets que tu produis. Source : WWF.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

LOCAL : aujourd'hui, il est possible de s'approvisionner en aliments produits aux 4 coins de la planète et de trouver un large éventail de fruits et légumes. Il est donc banal de nos jours de trouver toutes sortes de produits exotiques (ananas du Ghana, steak argentin, vin australien, bananes, café, chocolat, etc.) dans les rayons des grands magasins. Il est également courant de faire venir de loin des produits comme des pommes, des tomates ou des kiwis alors qu'ils peuvent être produits chez nous.
À l'époque de nos grands-parents, les aliments provenaient bien souvent du potager du fond du jardin et de producteurs locaux.
Mais l'achat d'un produit de provenance lointaine a un impact non négligeable sur l'environnement : le mode de transport, les distances parcourues et l'énergie nécessaire à son conditionnement augmentent considérablement son empreinte écologique.

DE SAISON : attention, un aliment produit localement n'a toutefois pas toujours une empreinte légère. En effet, certains fruits et légumes proposés hors saison mais produits en Belgique poussent en serre chauffée.

CONCLUSION : privilégie autant que possible les produits de saison et cultivés ou produits localement, en Wallonie !

BOIRE DE L'EAU – QUELQUES CONSEILS :

- L'eau est un produit « vivant » : ne conserve pas de l'eau de distribution stockée en jerrican ou en citerne plus de 24 heures, surtout s'il fait chaud. Des bactéries risquent en effet de s'y développer. N'oubliez pas de désinfecter les jerricans (avec des pastilles de chlore) quand ils n'ont plus servi depuis un certain temps.
- Si votre camp est approvisionné par un tuyau, ne bois pas l'eau qui a stagné dans le tuyau mais utilise-la pour du nettoyage.
- L'eau de source n'est pas nécessairement potable. Elle peut comporter des bactéries, des virus et des substances chimiques nuisibles à la santé.
- L'eau des ruisseaux ou des rivières est impropre à la consommation. N'essaye pas de la faire bouillir pour produire de l'eau potable.

UN CAMP DANS UNE ZONE RURALE :
C'est une excellente occasion de découvrir les producteurs locaux et leurs produits du terroir (viande bovine, lait, beurre, œufs, pommes de terre, miel...). Certains d'entre eux vendent directement aux particuliers.

Votre camp peut bénéficier d'une aide pour manger local et ainsi, soutenir les agriculteurs wallons.

L'agence wallonne pour la Promotion d'une Agriculture de Qualité (APAQ-W) vous propose en effet en 2017:

- un remboursement de 7 € par participant (montant maximal de 600 €/ camp) pour l'achat de produits locaux issus de l'agriculture wallonne (pain, viande, fromage, produits laitiers, légumes, fruits, œufs...).

Ces montants peuvent changer, pour plus de précisions, vérifie sur leur site.

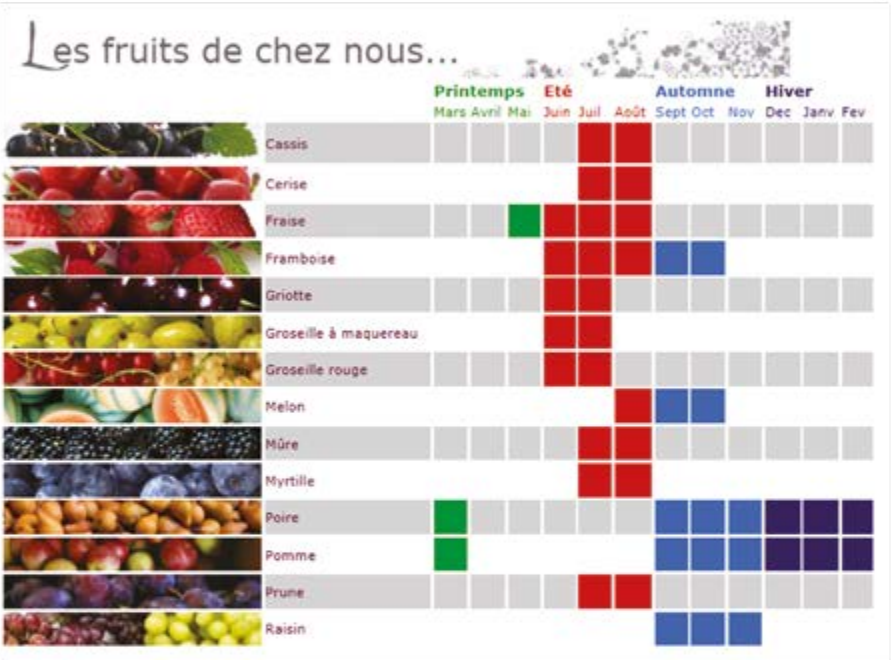
Pour bénéficier de cette aide, il est simplement demandé aux campeurs :

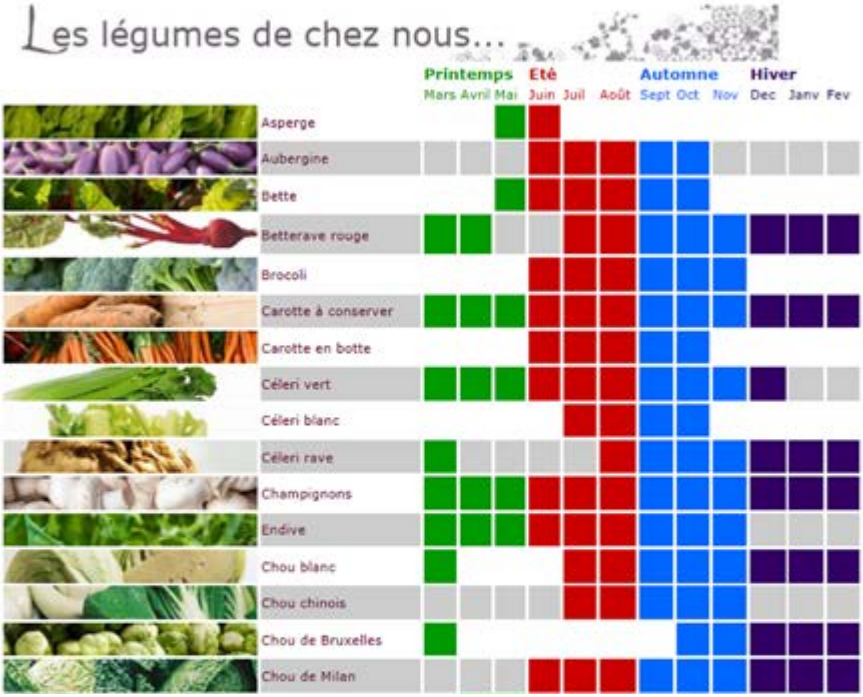
- d'acheter des produits issus de l'agriculture wallonne dans les points de vente renseignés sur le site de l'APAQ-W ou sur le site : www.agriculturedewallonie.be,
- de trouver un slogan se rapportant au camp et au thème « Au camp, mangeons wallon ! ».
- d'organiser une activité en relation aux thèmes *soit à la ferme ou dans un lieu de production... de la fourche; soit une démarche circuits de dis tribution... à la fourchette.*
- d'envoyer un commentaire (10 à 15 lignes) décrivant l'activité réalisée + au minimum 2 photos, dont une du groupe au complet (avec les intendants et les animateurs) et l'autre illustrant l'activité choisie.

Pour tout renseignement et pour remplir le formulaire d'inscription en ligne, consultez le site www.apaqw.be - rubrique "Au camp, mangeons wallon !".

Calendriers à télécharger (voir page 43) :

www.tomate-cerise.be/fruits-et-legumes-de-saisons


Les fruits de chez nous...
Printemps
Eté
Automne
Hiver
Mars Avril Mai Juin Juil Août Sept Oct Nov Dec Janv Fev
Cassis
Cerise
Fraise
Framboise
Griotte
Groseille à maquereau
Groseille rouge
Melon
Mûre
Myrtille
Poire
Pomme
Prune
Raisin


Les légumes de chez nous...
Printemps
Eté
Automne
Hiver
Mars Avril Mai Juin Juil Août Sept Oct Nov Dec Janv Fev
Asperge
Aubergine
Bette
Betterave rouge
Brocoli
Carotte à conserver
Carotte en botte
Céleri vert
Céleri blanc
Céleri rave
Champignons
Endive
Chou blanc
Chou chinois
Chou de Bruxelles
Chou de Milan

www.tomate-cerise.be

Fiche 07

RESP

INT. HOMME / NATURE

→ 2 p.

20'

8-18 ans

BIENVEILLANT ? DURABLE ?

OBJECTIFS

Découvrir la gestion durable et les comportements bienveillants pour la forêt et la rivière.
Comprendre l'influence des éléments naturels sur la forêt.
En discuter pour encourager les comportements durables.

MATÉRIEL

- Les **photos** de la gestion **durable** et de **comportements bienveillants** (Onglet jeux : Fiche 7).
- Les **photos** de la gestion **non durable** et de **comportements dangereux** (Onglet jeux : Fiche 7).

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Au moment d'entrer dans la forêt pour une animation, demande aux jeunes d'observer les photos en annexe et propose-leur de les classer en 2 sous-groupes : « durable ou bienveillant » et « non durable ou dangereux ». Définis avec eux ce que durable veut dire (consulte les éclairages théoriques).

Suscite le débat à travers des questions telles que :

Pourquoi la forêt ou la rivière est-elle utile ? Que remplit-elle comme fonctions, à quoi sert-elle ? Quelles sont les activités que l'on peut faire en forêt ? Pourquoi dois-je marcher sur les sentiers ? Cueillir : quoi et jusqu'à quel point (collecte massive = danger) ? Pourquoi limiter la cueillette ?

Propose des choses concrètes à faire lors des temps où le groupe joue dans les bois (tu peux faire le lien avec le « check out the wood » en page 121 : la grille à la fin du dossier pour vérifier que ton groupe ne laisse pas de traces de son passage.)

VARIANTES

- Propose une course relais pour aller chercher les cartes et demande aux jeunes de les classer selon les deux groupes : bienveillant/dangereux dans une « course contre la montre » entre deux ou plusieurs équipes. Ensuite, propose un débat entre les jeunes.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

La **gestion durable** d'une forêt vise à répondre aux besoins du présent sans compromettre les besoins des générations futures. Ces besoins liés à la forêt sont à la fois économiques (production de bois), sociaux (emplois et loisirs) et environnementaux (protection de la faune et de la flore, qualité de l'air, de l'eau et des sols).

Par exemple :

- les pesticides sont interdits.
- les forestiers conservent des zones sauvages et veillent à l'équilibre forêt/gibier.

De manière générale, la plupart des **phénomènes naturels** sont bien tolérés par la forêt. Ils font partie des obstacles que rencontrent les arbres dans leur vie. Les problèmes surviennent quand ces phénomènes sont extrêmes, nouveaux ou trop fréquents.

Santé des arbres : comme chez les êtres humains, les blessures des arbres sont une porte d'entrée pour les maladies (bactéries, champignons, insectes). Un feu trop proche, un gel brutal, une branche arrachée, un cœur gravé dans l'écorce, des racines abimées sont des blessures. On craint une augmentation des maladies en forêt à cause du réchauffement climatique. Comme il n'y a pas de remède pour les forêts, le forestier demande au public de respecter les arbres et veille à leur procurer assez de lumière et d'air, par des éclaircies régulières.

Normes pour la **cueillette autorisée** pour un usage non commercial :

- les champignons : un seau de 10 litres par jour par personne (attention : il existe parfois des règlements communaux complémentaires, renseigne-toi auprès de l'administration de la commune où tu te trouves).
- les fleurs : deux bouquets par personne par jour.
- les petits fruits : un seau de 10 litres par personne par jour.

Attention, l'AUTORISATION du propriétaire ou du gestionnaire de la forêt est NÉCESSAIRE

Faire un feu aux endroits prévus à cet effet : la chaleur du feu blesse les arbres proches. La blessure est une porte d'entrée pour les maladies.	**Rester sur les sentiers** : sortir des sentiers doit se faire avec l'accord du propriétaire, qui veut préserver la quiétude de la faune et la qualité de son sol. Dans un sol compacté par piétinement intensif, l'eau ne circule plus bien, ce qui perturbe la vie du sol et l'alimentation des arbres par leurs racines.	**Construire des cabanes avec du bois mort** : demande au propriétaire où tu peux installer ta cabane pour ne pas déranger la faune sauvage. **Construis-la avec du bois mort**, qui se décomposera naturellement quand tu ne seras plus là. N'y ajoute pas de cordes synthétiques, mais des cordes en fibres naturelles.	**Rouler à vélo sur les sentiers et chemins balisés** : le passage répété des VTT abime beaucoup les sols, il est donc important de rester sur les sentiers battus à cet effet…
Favoriser la biodiversité en mélangeant les espèces d'arbres est plus pratique pour la récolte du bois: mais la monoculture comporte plus de risques pour la transmission des maladies et la réaction à des phénomènes climatiques extrêmes. Un mélange d'essences a plus de chance de survie.	**Mettre des panneaux didactiques sur les chemins** : les panneaux didactiques aident le public à comprendre l'écosystème forestier et permettent au propriétaire de bien remplir son rôle social.	**Élaguer et éclaircir** : dans une plantation, il faut un bon équilibre entre l'ombre et la lumière. L'ombre fait pousser les arbres bien droits, à la recherche de la lumière. Les éclaircies « donnent de l'air » et font pousser les arbres plus en largeur.	**Laisser un arbre malade** : certaines maladies sont peu dangereuses ou contagieuses : l'arbre se rétablit ou s'il meurt, il ne contamine pas ses voisins et peut servir de refuge aux animaux. Certaines maladies sont plus contagieuses. On doit alors évacuer ou brûler les arbres malades.
Pêcher avec son permis : le permis de pêche est obligatoire pour pêcher sur l'ensemble des cours d'eau de Wallonie. Une partie de l'argent payé pour l'achat de ce permis sert à gérer et protéger les rivières, les étangs et les populations de poissons. www : permisdepeche.be	**Maintenir un équilibre forêt / gibier** : le grand gibier a toute sa place en forêt mais il ne faut pas qu'il mange toutes les jeunes pousses d'arbre. Le forestier a tout intérêt à aménager des zones de « gagnage » où le gibier peut se nourrir d'herbacées. L'excès de gibier risque de mettre en péril la régénération de la forêt.	**Laisser un arbre foudroyé sur place** : l'arbre foudroyé se décomposera petit à petit. Il pourra servir de lieu de vie pour de nombreux insectes, oiseaux et petits mammifères.	**Acheter du bois labellisé** : la forêt wallonne a opté pour le label **PEFC**, qui garantit une gestion durable. En achetant des produits labellisés, vous soutenez une gestion durable et locale des forêts.

Circuler et jouer dans une jeune plantation : les jeunes plants sont fragiles et ne résisteront pas à tes bottines. Ils doivent déjà supporter le soleil, l'appétit du gibier, les maladies, les insectes…	**Arracher une branche** : la blessure est une porte d'entrée pour les maladies, aux insectes et aux champignons. Si la branche est bien sciée, l'arbre refera son écorce. Cela ne sera pas le cas si elle est arrachée. Adresse-toi au forestier si tu veux couper des branches : il te montrera un arbre qui n'a pas d'avenir.	**Cueillir sans laisser à la plante de quoi se régénérer** : il faut que la plante ou le champignon puisse se ressemer, pour l'année suivante. **Cueillette autorisée avec accord du propriétaire** : un seau (10 L) de champignons ou de petits fruits, 2 poignées de fleurs par personne par jour.	**Graver un arbre** : la blessure est une porte d'entrée pour les maladies. La terre ou la craie s'effaceront avec la pluie et n'abimeront pas l'arbre.
Le gel, la grêle ou la neige collante : le gel brutal peut fendre l'arbre de haut en bas. La neige collante peut briser les branches des résineux. La grêle peut détruire de jeunes plants et leurs bourgeons printaniers.	**Un incendie** : le feu peut détruire de grandes surfaces.	**Pratiquer une déforestation** : on parle de déforestation quand il n'y a pas de plantation ou de semis d'arbres après une coupe : la surface de la forêt diminue. En Wallonie, les surfaces des forêts ont augmenté de 50% en 150 ans.	**Couper à blanc et replanter** : la régénération naturelle n'a pas l'impact brutal de la coupe à blanc sur l'écosystème. C'est pourquoi les coupes à blancs sont limitées à 5 ha en résineux et 3 ha en feuillus. Dans une forêt, il faut des arbres de tous âges pour assurer son avenir.
Utiliser des pesticides : les pesticides sont interdits en forêt. Leur usage serait de toute façon impayable étant donné la surface des forêts. Dans quelques cas de maladies contagieuses, on peut utiliser certains produits agréés.	**Construire un barrage à travers un cours d'eau** : les berges et le lit de la rivière sont des milieux vivants très fragiles. Les constructions peuvent constituer une entrave à la circulation des poissons, à la pêche ou poser des problèmes en cas d'inondations. Le piétinement du lit de la rivière détruit le fond de la rivière très habité.	**Faire du kayak lorsque le débit de la rivière ne le permet pas** : la navigation est soumise à des lois. Certains tronçons sont autorisés, d'autres non et cela peut varier selon les saisons et le débit. On ne peut naviguer en dessous d'un débit minimum (protection de l'environnement) ou au-dessus d'un débit maximum (sécurité).	**Circuler avec un véhicule sur les berges, les digues et dans les cours d'eau** : c'est tout simplement interdit ! Si l'accès au camp n'est pas possible autrement, il est nécessaire de demander une autorisation au DNF. Chaque passage de véhicule entraîne une destruction du milieu et des animaux qui vivent dans l'eau.

www : kayak.environnement.wallonie.be

Fiche 08

RESP

INT. HOMME / NATURE

→ 4 p.

20'

12-18 ans

BALISAGES ET LABELS.

OBJECTIFS

Comprendre les balises pour se promener adéquatement en forêt.
Connaitre et sélectionner attentivement des produits labellisés pour une gestion durable des forêts wallonnes.
Connaître et respecter le code du promeneur.

MATÉRIEL

- Les **cartons** « balises et labels » et la planche « définitions » (Onglet jeux : Fiche 8).
- Le **correctif du loto** sur les cartons recto-verso (Onglet jeux : Fiche 8).
- Un **chronomètre ou un sablier**.

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Partage les jeunes en **2 équipes**.
Une équipe à la fois fait correspondre les cartons « balises et labels » à leur signification sur la planche « définitions », en réalisant un maximum de paires en 1 minute.

En parallèle, l'autre équipe peut lire les définitions de ces balises & labels sur les cartons correctifs recto-verso et valide les propositions faites par l'équipe 1 .

Sois attentif(ve) à ce qu'elle ne lise pas toutes les définitions - ou tu peux désigner un enfant (neutre ou de l'équipe 1) qui vérifie qu'elle ne les regarde pas toutes - car après la minute, les rôles s'inversent !

L'équipe qui a reconstitué le plus de paires au total a gagné.

VARIANTES

- Propose à un jeune d'assembler seul les balises/labels et les définitions comme épreuve d'un jeu plus vaste.

- Demande aux jeunes de réaliser un puzzle du label PEFC ! (à découper en 4, 6, 8, 12, 16… pièces en fonction de l'âge de tes jeunes), les pièces peuvent être à gagner lors de courses relais, de quizz… Tu trouveras le logo à photocopier et à découper dans le fond de la farde (Onglet jeux : Fiche 7).

Label PEFC

CODE DU PROMENEUR :

Reste sur les chemins et sentiers ouverts à la circulation, ainsi tu ne troubleras pas l'équilibre entre la végétation et les animaux. Des itinéraires balisés te permettront de découvrir nos forêts.

La circulation des véhicules à moteur est exclusivement limitée aux routes ouvertes. Les promeneurs profitent de la sérénité régnant en forêt. Évite aussi les cris et tout bruit qui pourraient perturber les animaux.

Tiens ton chien en laisse ou laisse-le à la maison. Ton fidèle compagnon risque de déranger des couvaisons ou d'effrayer les animaux de la forêt rien que par son odeur.

Ne mutile pas les arbres. Modère tes cueillettes et ne coupe surtout pas une espèce protégée. L'écorce des arbres est vitale, n'y trace pas d'inscriptions à la pointe du couteau. Ne casse pas les branches.

Garde-toi d'allumer du feu : le danger d'incendie est plus grand qu'il ne paraît. Si tu veux en allumer un malgré tout, fais-le dans les règles : vas lire la fiche 11.

Camper en forêt n'est pas autorisé. Il existe des terrains de camping dans les environs.

Sois prudent(e) en période de chasse, respecte les panneaux d'interdiction : ils sont placés pour ta sécurité.

Emporte tes déchets : la forêt restera propre et accueillante après ton passage.

Les rivières sont aussi des lieux pleins de vie (aussi bien animale que végétale). Évite de les troubler.

Contacte le propriétaire : son accord est indispensable pour ramasser du bois ou pour quitter les chemins.

Remarque :

Les mouvements de jeunesse peuvent organiser des activités hors voiries en forêt privée en ayant l'accord du propriétaire. Ils doivent respecter le Code forestier et respecter la nature.

Dans les bois publics, afin de faciliter la procédure d'autorisation, le Code forestier permet d'organiser des activités hors voiries sans perturber les écosystèmes et la quiétude. Donc des zones d'accès libre d'au moins 100 ha doivent être déterminées pour les mouvements de jeunesse dans les forêts publiques.

Pour y avoir accès, il faut le notifier à l'agent DNF au minimum 15 jours avant l'activité.

(Pour trouver un agent DNF : voir fiche 13 « Rencontre avec un forestier »)

Les balises permanentes, route-sentier-chemin :

PIÉTONS :

VÉLOTOURISTES :

VÉTÉTISTES :

SKIEURS DE FOND :
Pour le ski de fond, la couleur est en fonction de la longueur de la piste.

DIVERS USAGERS NON MOTORISÉS :
Les différents types d'usagers autorisés sont renseignés sur un panneau de départ.

ATTELAGE :

CAVALIER :

DIVERTICULE :
(Détour vers un point particulier avec retour par le même chemin

ITINÉRAIRE DE LIAISON

BALISE TOPONYMIQUE :
Indication du nom d'un point d'intérêt particulier

FERMETURE TEMPORAIRE

La route

Il s'agit d'une voie publique aménagée pour la circulation des véhicules en général. Les routes sont pavées, goudronnées, bétonnées ou asphaltées et sont accessibles à tous. Les voitures ne peuvent circuler que sur les routes. Si vous êtes à pied, préférez les chemins et les sentiers. La Wallonie en regorge et ils sont souvent la source de belles découvertes.

Le sentier

Il s'agit d'une voie étroite dont la largeur, inférieure à un mètre, n'excède pas celle nécessaire à la circulation des piétons. La taille du sentier ne permet pas le passage de deux piétons de front. Seuls les piétons peuvent circuler en forêt sur les sentiers. Les autres utilisateurs ne sont pas autorisés à les emprunter sauf si un balisage le précise.

Le chemin

C'est une voie plus large qu'un sentier et qui n'est pas aménagée pour la circulation des véhicules en général. Sa largeur est suffisante pour laisser passer un véhicule mais il n'est pas aménagé dans ce but. Les chemins sont généralement en terre ou empierrés. Les cyclistes, skieurs, cavaliers et les piétons se partagent les chemins en forêt.

© Photo

Fiche 09

RESP

BIOTOPE

→ 4 p.

90'

5-18 ans

CUEILLETTE ET CUISINE SAUVAGE !

OBJECTIFS

Reconnaître et cueillir adéquatement des plantes sauvages.
Expérimenter des recettes avec ces plantes.

MATÉRIEL

- Du **matériel de cuisine** : récipients, gamelles, eau, allumettes, bec à gaz et autres selon la recette expérimentée.
- Des **épices** de la nature.
- Les **ingrédients** de la recette choisie (prévois les quantités en fonction du nombre de jeunes à nourrir).
- Les **fiches** « recette sauvage » (voir ci-après).

© Valérie GIBSON

DÉROULEMENT

ATTENTION !

Repère le terrain et ce que tu peux y trouver au préalable…

Si tu as envie ou besoin, **tu peux faire appel à un guide nature**, un **forestier** ou **un agent DNF** pour te montrer les potentialités du terrain.

(voir la fiche 13 « Rencontre avec un forestier » ou les ressources)

Distribue à différents groupes une fiche « Recette Sauvage » ci-après.
Sur ces fiches se trouve soit un plat, soit un apéritif, soit une boisson ou un dessert à réaliser à l'aide d'ingrédients trouvés dans la forêt.
Dans un premier temps, envoie les jeunes récolter leurs différents ingrédients.
Une fois tous les ingrédients recueillis, répartis le matériel de cuisine entre les différents groupes selon leurs besoins et entame l'atelier cuisine.
Lorsque l'ensemble des groupes a réalisé sa recette, il ne te reste plus qu'à déguster les préparations en organisant, par exemple, un grand banquet festif !

Il est essentiel de bien identifier les plantes que vous allez consommer, tu peux te munir d'un livre de botanique illustré décrivant les plantes et leurs parties comestibles.

Invite donc les jeunes à être bien prudents dans leurs cueillettes, les plantes doivent être identifiées. En cas de doute, abstenez-vous !

FICHES RECETTE SAUVAGE :

© Lionel RAVAY

Chips d'ortie

Ramasse les jeunes feuilles d'orties.

Fais chauffer de l'huile de friture dans une gamelle sur un bec à gaz.

Jette les feuilles une à une dans l'huile et retire-les tout de suite avec une écumoire.

Pose les feuilles sur un papier essuie-tout.
Sale et déguste !

(Attention : repars avec l'huile refroidie que tu transvases dans une bouteille en plastique et dépose-la au parc à container par la suite).

© Forest & Kim STARR - WIKIMEDIA COMMONS

Omelette aux plantes

Casse des œufs dans un saladier.

Ajoute sel et poivre.

Ajoute des jeunes pousses finement hachées : plantain, ciboulette, etc.

Cuis le tout et déguste !

© Forest & Kim STARR - WIKIMEDIA COMMONS

Pesto de plantain et/ou d'ail des ours printemps

(Attention : l'ail des ours ressemble au muguet qui est toxique!

On le distingue par son odeur d'ail !)

Hache finement toutes les plantes.

Casse des noix et des noisettes.

Hache de l'ail.

Mixe le tout, sale et poivre.

Ajoute de l'huile végétale (style olive) et mélange.

Déguste sur des toasts…

© H.LATRELLE

Bourgeons de douglas au printemps

Avec 15 bourgeons tu peux :

- **les écraser** dans l'eau froide pour obtenir une boisson parfumée.
- **les laisser infuser** dans de l'eau chaude, pour obtenir une tisane.

© Lionel RAVAY

Crème de courgette à l'épiaire des bois

Effeuille les épiaires et garde uniquement les feuilles.

Rince-les à l'eau et égoutte-les bien.

Hache-les grossièrement.

Mélange de la crème, de l'huile d'olive et les feuilles d'épiaire dans une casserole et porte à ébullition.

Coupe une courgette en morceaux et fais-la cuire à la vapeur.

Quand la courgette est cuite, **passe-la** au mixeur avec la crème et l'épiaire jusqu'à obtenir une purée crémeuse bien lisse.

Déguste !

© David MERCER

Confiture de mûres

Nettoie les mûres, égoutte-les et pèse-les.

Pour 1 kg de mûres, **fais bouillir** 40 cl d'eau puis ajoute 750 g de sucre et fais cuire pendant 10 minutes.

Ajoute les mûres.

Laisse-les cuire entre 40 et 45 min en remuant fréquemment jusqu'à obtenir une confiture épaisse.

Incorpore un jus de citron et verse dans des pots ébouillantés.

Ferme les pots immédiatement.

© Lionel RAVAY

Beignets de pissenlit

Prépare une pâte à beignets : mélange bien 125 g de farine, 15 cl de lait, 1 œuf, 1 pincée de sel, 1 cuillère à soupe d'huile.

Coupe les tiges de fleurs de pissenlit.
Lave les fleurs.

Trempe les fleurs dans la pâte.
Fais chauffer de l'huile dans une gamelle sur un bec à gaz.

Jette la boule de pâte fleurie dans l'huile.

Retire les beignets cuits et dépose-les sur un papier essuie-tout.

Sucre et déguste !

© Lionel RAVIAY

Sirop de sureau noir

(attention : le sureau noir est un petit arbre et ses grappes de fruits comestibles sont tombantes. Le sureau hièble est une plante annuelle avec une tige dressée d'1 à 2 m. Ses fruits toxiques sont dressés vers le ciel.)

Lave les baies de sureau en ôtant le plus de tiges possible.

Dépose les baies et 3 pommes coupées en petits morceaux dans une casserole avec 50 cl d'eau.

Porte à ébullition, puis laisse les fruits mijoter jusqu'à ce que les baies éclatent.

Garnis une passoire de cette préparation et filtre le jus des fruits.

Verse le jus obtenu dans une casserole propre et porte à ébullition.

Ajoute 500 g de sucre et laisse bouillir 2 à 3 minutes, en écumant la surface.

Répartis le jus bouillant dans des bouteilles stérilisées préalablement avec de l'eau bouillante.

© Lionel RAVIAY

Chapati à l'ortie

Mélange 120 g de farine et 1/2 cuillère à café de sel.

Ajoute un peu d'eau et mélange avec les mains jusqu'à obtenir une pâte.

Hache des feuilles d'orties et introduis les morceaux dans la pâte.

Sépare la pâte et fais des petites boules à aplatir entre les mains pour obtenir une sorte de crêpe.

Fais un feu et dépose le chapati sur les braises.

Retourner le chapati plusieurs fois.

Déguste !

VARIANTES

- Organise un concours « top chef de la cuisine nature » entre les différents groupes.
- En été, réalise une salade de fruits locaux et de saison.

© Olivier STASSIN

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

D'autres idées sur le site: http://cuisinesauvage.org

Si tu veux aller plus loin dans la connaissance des plantes, voici un chouette livre à te procurer « Les plantes sauvages, comestibles et toxiques », de François Couplan (voir « ressources »).

Des conseils :

Pour cueillir des plantes sauvages, pense à prendre les plus jeunes et les plus belles feuilles.

Évite de choisir celles qui sont aux bords des chemins et donc plus exposées au pipi d'animaux !

Prends les feuilles délicatement pour ne pas abîmer le reste de l'arbre et de manière parcimonieuse, sur plusieurs plants différents, à des endroits différents pour ne pas épuiser la plante et lui laisser de quoi se régénérer…

Ne cueille que la quantité dont tu as besoin.

Rappel des normes pour la cueillette autorisée :

- Les champignons : un seau de 10 litres par jour par personne (en cas de doute, abstiens-toi !)
- Les fleurs : deux poignées par personne par jour
- Les petits fruits : un seau de 10 litres par personne par jour.

Attention,
l'autorisation du propriétaire
ou du gestionnaire
de la forêt est nécessaire.

© Philippe SIMIER

Fiche 10 RESP BIOTOPE

→ 2 p.

90′ 8-12 ans

LA PÊCHE

OBJECTIFS

Connaître ce qui est permis en matière de pêche.
Reconnaître certains poissons des rivières wallonnes.

MATÉRIEL

- Pour **2 cannes à pêche** artisanales : du fil de fer et 2 bâtons en bois.
- **18 capsules** en plastique d'« œufs surprise » percés et du fil de fer pour faire un crochet.
- Une **pince coupante**.
- Les **photos** des poissons (Onglet jeux : Fiche 10).
- De la **corde** pour tracer un quadrillage au sol.
- Une **bassine** remplie d'eau.

© Dessins : Valérie GASON

DÉROULEMENT

Au préalable de l'animation :

- Fabrique des cannes à pêche : enroule du fil de fer à une extrémité d'un bâton et laisse pendre un petit morceau à replier comme un crochet.
- Fabrique les « poissons » en perçant les capsules en plastique d'« œufs surprise » et en y insérant un fil de fer. Plie l'extrémité du fil pour le maintenir à l'intérieur. Laisse-le ressortir par l'autre extrémité et replie-le comme un crochet.
- Cache une image plastifiée de poisson dans la capsule plastique.
- Dépose les capsules dans la bassine d'eau.

Jouer :

Trace un tableau avec 3 colonnes au sol avec des cordes.

Invite les jeunes à pêcher, avec les cannes à pêche, les capsules en plastique qui flottent dans l'eau.

Les jeunes ouvrent les capsules et découvrent les photos des poissons cachées dedans.

Ils classent ensuite les poissons en 3 catégories dans le tableau tracé au sol : eau vive, eau calme et eau salée.

Informe les jeunes que parmi les poissons présentés, ceux des rivières wallonnes sont ceux qui vivent en eau vive ou en eau calme.

Remarque : certains poissons (à l'image du saumon et de la truite de mer) remontent les rivières pour pondre leurs œufs et ensuite les jeunes redescendent jusqu'à la mer ! D'autres (comme les anguilles) effectuent le chemin inverse, les jeunes remontent nos rivières depuis la mer et les adultes redescendent pour aller pondre leurs œufs en mer. Ces espèces se trouvent alors 2 fois dans le tableau…

VARIANTES

- **F**abrique les cannes à pêche avec les enfants.
- **P**ropose une course relais en deux équipes avec deux bassines remplies d'eau et une course contre la montre pour le classement des poissons.
- **P**ropose aux enfants de faire un tri des poissons en fonction de leurs propres critères qu'ils expliqueront ensuite.
- **V**is une animation « indice biotique » avec les animateurs d'un contrat de rivière. Il s'agit de partir à la recherche des petites bêtes qui vivent dans l'eau et par leur présence et leur nombre, déterminer la qualité de l'eau… Pour les trouver cherche via ce site Internet : www.environnement.wallonie.be/contrat_riviere/

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

La pêche en Wallonie

La pêche est autorisée à certaines conditions : suivant les cours d'eau, en plus du permis de la Région wallonne (disponible dans les bureaux de poste ou sur Internet), certains tronçons sont soumis à un permis supplémentaire de la société de pêche locale.

Pour tous renseignements : www.parcoursdepeche.be

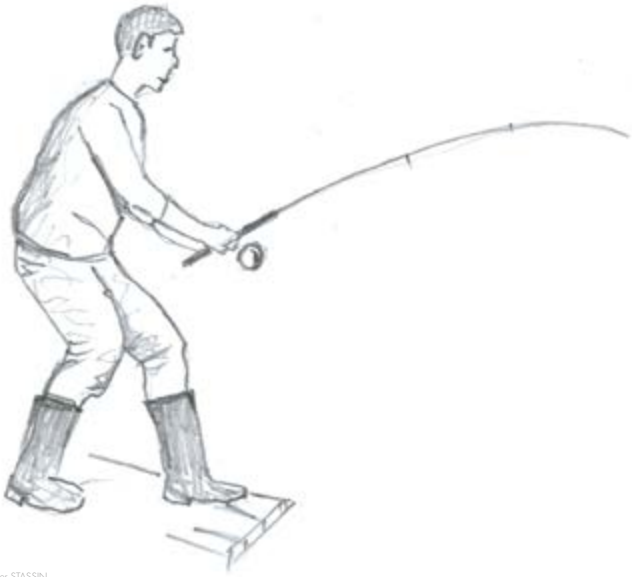
Information utile pour les mouvements de jeunesse :

Les enfants de moins de 14 ans peuvent pêcher sans permis les samedis, dimanches, jours fériés et durant les congés scolaires s'ils sont accompagnés d'un parent ou tuteur qui en est muni. Un adulte peut accompagner un maximum de 4 enfants et ces derniers ne peuvent pêcher qu'à une seule ligne à main munie d'un hameçon simple.

Eaux douces, vives ou calmes :

En fonction de leur besoin en oxygène, de leurs besoins alimentaires, de leur zone de confort en termes de température et de reproduction, les poissons sont plus adaptés physiquement à certaines zones de la rivière.
Cela explique pourquoi on retrouve plus certaines espèces que d'autres en fonction de l'endroit où on se trouve sur la rivière.

Sources : www.environnement.wallonie.be/cgi/dgrne/plateforme_dgrne/visiteur/anims_v2.cfm?pere=245 et plus précisément les brochures suivantes :
www.environnement.wallonie.be/publi/dnf/poissons_eaux_vives.pdf
www.environnement.wallonie.be/publi/dnf/poissons_eaux_calmes.pdf
www.cr-ourthe.be/index.php/publications/
et plus précisément pour la brochure suivante :
www.cr-ourthe.be//uploads/cdj2016_fr_pt.pdf



© Olivier STASSIN

Fiche 11

RESP

INT. HOMME / NATURE

→ 4 p.

60′

12-18 ans

FAIRE UN FEU ADAPTÉ…

OBJECTIFS

Savoir où et comment faire un feu adapté et légal en forêt.

MATÉRIEL

- Des **allumettes ou un briquet**… Les allumettes sont plus écologiques que les briquets : un briquet vide abandonné dans la nature a encore une durée de vie de 100 ans ! De plus, il existe des allumettes « vertes » dont le bois est issu de forêts gérées de façon écologique et durable.

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Voici ce que dit l'article 45 du Code Forestier :

*Il est **interdit** de **porter et d'allumer du feu**, sauf dans les zones spécialement aménagées à cet effet et sauf dans le cadre d'une activité sylvicole ou cynégétique (= en lien avec la forêt ou la chasse). Le Gouvernement peut interdire de porter ou d'allumer du feu dans les cas où il reconnaît l'urgence ou la nécessité (ex. : canicule).*

Choisis ton endroit de feu :

- Utilise les **endroits aménagés** pour les feux (barbecue).
- Ne t'installe **jamais** dans les herbes sèches ou sous les arbres !
- Ton feu doit se trouver **en dehors du bois** dans un rayon minimum de 25 mètres sauf autorisation du propriétaire ainsi qu'à plus de 100 mètres des champs et habitations (règle valable en tout temps).

© Olivier STASSIN

Aménage ton feu :

- Construis un foyer, déblaye en enlevant les herbes et feuilles séchées.
- Entoure le foyer de pierres.
- Empile souplement un combustible de départ (ex : bois mort ramassé) à l'intérieur de ton rond/fossé anti-feu. Ton combustible de départ doit être suffisamment dense pour prendre feu, mais assez espacé pour laisser une bonne circulation de l'air.

© Olivier STASSIN

Allume le feu :

- Allume le feu avec l'allumette et souffle de l'air sur la base du feu en train de prendre pour développer de la chaleur et de l'intensité.
- Ajoute du bois en commençant par les plus petites pièces, puis ajoute progressivement des pièces de plus en plus grandes. L'arrangement choisi déterminera la longévité du feu et sa vitesse de combustion.

Profite !

- Et avant de partir, veille à bien éteindre le feu !
- Enlève les cendres froides et répands-les au vent pour ne laisser aucune trace de ton passage.

VARIANTES

Voici des idées d'amorce ou de combustible de départ de feu écologique : les épluchures fines de pommes de terre séchées au soleil, l'amadou (champignon illustré ci-contre), l'écorce de bouleau, la sciure de bois.

© Antranias _ PIXABAY

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Feu et santé :

Autant le feu est indispensable pour un camp réussi, autant sa fumée peut être dangereuse pour la santé. À vous d'identifier les signes indiquant un risque, tel qu'un surplus de fumée ou une odeur inhabituelle. Utiliser du bois mort et sec plutôt que du bois vert ou humide et surtout pas de palette ou de bois peint. Même si la fumée d'un feu est capricieuse à cause du vent, il faut éviter de rester exposé trop longtemps à ce concentré de particules fines et de monoxyde de carbone.

Bois et type de feu :

En fonction de ce que tu souhaites faire : éclairer, cuisiner… tu peux choisir un bois différent. Pour te guider, voici une référence utile :
https://fr.scoutwiki.org/Feu#Choix_du_bois_selon_le_type_de_feu_voulu

Feu et météo :

Par temps de canicule, les feux sont fortement déconseillés partout en Belgique.

Attention :

Le bois mort fait partie de l'écosystème forestier et contribue à son bon fonctionnement. Il importe donc d'en laisser en forêt. Ainsi, si vous ramassez du bois mort pour votre feu, veillez à ne pas tout prendre au même endroit.

Source : http://fr.wikihow.com/faire-un-feu

© Patro

© Les Scouts

GÉRER L'EAU USÉE… (ET LES DÉCHETS)

→ 2 p.
60'
12-18 ans

OBJECTIFS

Pour la fiche : découvrir la philosophie du « zéro déchet » et savoir qui contacter pour gérer ses déchets sur le camp.
Pour les activités : découvrir la philosophie des produits écologiques faits « maison », prendre conscience de son impact et sensibiliser au traitement des eaux usées.

MATÉRIEL

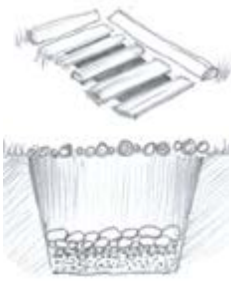
- **POUR LE PUITS À CAILLOUX :**
  Une **pelle**.
  Du **sable**, des **graviers** et des **pierres** plus grosses.
  Du **bois coupé** de taille équivalente.

- **POUR LE SAVON DE VAISSELLE (pour 500 ml) :**
  Un **flacon** de liquide vaisselle vide.
  1 cc de bicarbonate de soude.
  400 ml d'eau (chaude pour mieux diluer le bicarbonate).
  100 ml de savon écologique.
  12 gouttes d'huile essentielle (citron, lavande, orange…).

DÉROULEMENT

CONSTRUIRE UN PUITS À CAILLOUX :

Creuse un trou (à plus de 5 mètres d'un cours d'eau). Remplis-le en commençant par une couche de sable puis une couche de graviers et enfin des pierres de plus en plus grosses.
Place des morceaux de bois comme sur l'illustration ci-contre.
Jettes-y l'eau usée, l'eau savonneuse des douches et de la vaisselle (si tu as utilisé des produits biodégradables). Elle sera alors filtrée par le dispositif avant de rejoindre le sol…



© Olivier STASSIN

Au départ du camp, rebouche le puits. Avant, vérifie qu'il n'y a pas de couvert oublié qui y traine, que la terre (qui aura été gardée) est tassée pour éviter un affaissement et une cheville tordue plus tard…

© Olivier STASSIN

FAIRE SON SAVON DE VAISSELLE ÉCOLOGIQUE TOUT SEUL ET SANS DÉCHETS !

Remplis ton flacon vide avec 400 ml d'eau tiède.
Dilue la cuillère à café de bicarbonate de soude dans l'eau tiède.
Ajoute les 100ml de savon écologique.
Secoue bien.
Quand le mélange a refroidi, ajoute les 12 gouttes d'huile essentielle et secoue à nouveau.
C'est prêt ! Tu peux utiliser ton savon comme un produit vaisselle classique.

VARIANTES

- Fabrique ton gel douche ! Simplement avec du savon de Marseille ou d'Alep, de l'eau et des huiles essentielles… Pour des idées de recette, consulte par exemple le site http://www.jolies-momes.fr/gel-douche-maison.html
- Fabrique du nettoyant multi usages pour le camp ou tes locaux. Tu peux suivre ou télécharger la recette sur le site http://www.ecoconso.be/IMG/pdf/Remue-menage_en_livret.pdf

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

LA PHILOSOPHIE DU « ZÉRO DÉCHET » :

Le meilleur déchet est celui qui n'existe pas ! En effet, avant d'être un déchet, l'objet que tu as en main a été une ressource et pour éviter que cette précieuse ressource ne trouve le chemin de ta poubelle, voici quelques indications :

a) Refuser
« Cachez ce plastique que je ne saurais voir !»
Attention aux emballages : refuse d'acheter du matériel emballé, jetable ou préfère les gros conditionnements aux plus petits.

b) Réduire
Revois la liste de matériel que tu as dressée pour le jeu et essaye de réduire

les éléments jetables. Conçois un jeu qui ne demande pas beaucoup de matériel, ou du matériel naturel, recyclable et/ou réutilisable. En plus, ça fera moins de choses à transporter !

c) Réutiliser

Avant : utilise du matériel déjà présent sur le lieu d'animation (naturel ou de récupération).
Après : lors de la construction d'un élément de déco, d'un plateau de jeu etc., pense à comment et dans quelles mesures tu vas pouvoir le réutiliser.

d) Recycler

Trie les déchets, nettoie et range ce qui va pouvoir être réutilisé.
Achète des boissons en bouteilles consignées si l'eau du robinet ne suffit pas.

e) Composter

Les déchets organiques peuvent être compostés pour réduire les poubelles et rendre à la nature ce qui lui appartient. Participe au cycle naturel en t'informant sur http://environnement.wallonie.be/publi/education/guide_compostage.pdf

Au camp, contacte ton propriétaire afin de vérifier s'il a déjà un compost auquel tu peux participer ou s'il désire que ton groupe le fasse à un endroit précis…

ET POUR LES DÉCHETS QUI RESTENT : TRIER POUR RECYCLER…

Renseigne-toi auprès de la commune de ton camp pour connaître le système de tri et le système de ramassage des immondices, les endroits ainsi que les jours prévus. Dans les communes wallonnes, il faut trier et utiliser les sacs adéquats pour chaque type de déchets en vue du ramassage sélectif ou les déposer dans les différents parcs à conteneurs de la région. Pense à bien mettre les déchets dans les « bonnes » poubelles et surtout pas dans un feu…

On distingue :

- le verre;
- les papiers et les cartons;
- les "PMC", c'est-à-dire les emballages en plastique, en métal et les cartons à boisson.

Le camp est aussi une bonne opportunité pour sensibiliser les jeunes au tri des déchets et à une consommation saine et durable.

POURQUOI UN PUITS À CAILLOUX ?

Pour ne pas rejeter les eaux usées dans la rivière ! En effet, les eaux de vaisselle, savons, produits de lessive, shampoings sont néfastes pour les poissons et les organismes vivant dans les cours d'eau.

Pour protéger la biodiversité, déverser les eaux usées dans un puits à cailloux ou dans des tranchées très peu profondes favorise leur infiltration dans le sol : les micro-organismes dégradent les composés de ces eaux usées dès les premiers centimètres du sol. Il est donc essentiel de se laver dans un bassin plutôt que directement dans la rivière. Les savons écologiques sont évidemment moins polluants et moins nocifs pour ces micro-organismes. S'ils ne sont pas fabriqués lors du camp, pense à en acheter !
Et si tu n'as pas l'occasion de réaliser le puits à cailloux, étendre les eaux usées sur une zone enherbée éloignée du cours d'eau peut suffire pour les infiltrer dans le sol.

L'EAU DE PLUIE :

L'eau de pluie est gratuite ! Pense à l'utiliser pour te laver…

REMARQUE :

Attention à la pollution de l'eau par les hydrocarbures : voitures, motos, groupes électrogènes… Les petites pertes d'huile ou d'essence peuvent provoquer de grands dégâts.

LA DURÉE DE VIE DE DÉCHETS :

QUOI ?	COMBIEN DE TEMPS ?
Papier	**3** mois
Pelure de fruits	**6** mois
Journal	**1** an
Filtres de cigarette	**2** ans
Chewing-gum	**5** ans
Canette	De **10** à **100** ans
Plastiques	De **100** à **1000** ans
Polystyrène, cartes de téléphone	**1000** ans
Verre	**4000** ans

Fiche 13

RESP

INT. HOMME / NATURE

→ 2 p.

60'

5-18 ans

RENCONTRE AVEC UN FORESTIER...

OBJECTIFS

Rencontrer le forestier de la zone dans laquelle tu te trouves.
Découvrir le métier, la passion du forestier pour la forêt et pour la nature.
Partager un moment d'écoute mutuelle, créer un dialogue, etc.

MATÉRIEL

- Un « **guide** » pour prendre contact via le site Internet.
- Le **menu** pour élaborer un questionnaire (voir ci-dessous).

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Il s'agit ici de découvrir la procédure pour contacter le forestier du bois où le groupe se rend (tu pourras ainsi savoir où tu peux mener des activités ludiques en forêt, où tu peux dormir en forêt et savoir quel bois tu peux prendre).

Premièrement, trouve et prends contact avec le forestier.
Si la forêt est publique, prends contact avec l'agent des forêts responsable de la zone de ton camp ou de ton animation. Pour trouver cet agent, utilise le site Internet du Geoportail : http://geoportail.wallonie.be/walonmap et suis la procédure comme indiqué dans le « guide » ci-dessous :

1) Sur la gauche de l'écran, clique sur « Ajouter des données » puis choisis « Ajouter des données du Géoportail de la Wallonie ».

2) Dans la fenêtre de recherche, indique « limites administratives du DNF » puis clique sur la petite loupe.

3) Clique sur « Ajouter à ma sélection » au bas de la rubrique « Limites administratives du DNF ».

4) Clique en dehors de la fenêtre de sélection.

5) Recherche le lieu de camp en indiquant l'adresse juste en dessous de « Localiser », sur la gauche de l'écran.

6) Dans la liste des lieux qui apparaît, clique sur celui qui convient.

7) Eventuellement zoome ou dézoome soit avec la roulette de la souris, soit avec le curseur de zoom en bas à gauche de la carte ; cela fait apparaître (ou disparaître) les limites des triages du DNF.

8) Une fois que tu as repéré la zone du camp ou de l'animation, clique sur le bouton « Infos », en haut, à gauche de la carte puis clique sur la zone du camp/de l'animation ; les informations apparaissent sur la droite de l'écran.

9) Dans cette liste d'informations, clique sur le petit triangle à droite de « Limites administratives du DNF », puis clique sur le petit triangle à droite de « Triage ». Cela fait apparaître les coordonnées de l'agent de triage et du cantonnement concerné.

Si la FORÊT EST PRIVÉE, renseigne-toi dans le village ou à l'administration communale pour savoir à qui elle appartient.

Beaucoup de forestiers privés AIMENT FAIRE CONNAITRE leur forêt et sa gestion.

Deuxièmement, prends rendez-vous et prépare la rencontre en élaborant un questionnaire à l'aide du menu ci-dessous:

MENU = des idées de domaines à explorer lors de ta rencontre	
Au sujet de la faune	Les petites et les grosses bêtes : de la litière au sanglier… Organise-t-il la chasse dans ce bois ? Si oui, quel animal peut-on chasser ? Y a-t-il des animaux protégés ? Cette forêt est-elle un refuge pour certains oiseaux ? etc.
Au sujet de la flore	Quelle est la spécificité de cette forêt ? Quelles sont les essences rencontrées ? Quelle est la différence entre feuillus et résineux ? Que peut-on cueillir dans ce bois comme fleurs ou comme fruits ? Comment décide-t-on qu'on va couper un arbre ? Quel bois peut-on ramasser pour faire un feu, une construction ? etc.
À propos des usagers	Qui fréquente le plus la forêt ? Y a-t-il des chasseurs ? Certains métiers du bois sont-ils présents ? Où les mouvements de jeunesse peuvent-ils jouer, dormir, faire un feu ? etc.
Les rôles et fonctions de la forêt	À quoi sert votre forêt ? Est-ce un loisir ? Est-ce un investissement économique ? etc.
Les rôles de la rivière	Ce bois est-il traversé par une rivière ? Si oui, laquelle ? Dans quel fleuve va-t-elle se jeter ? Où ? Peut-on y pêcher ? Si oui, quels poissons ? Est-elle utilisée par des kayaks ? etc.
Et vous, forestier…	Quel est votre coin préféré ? Pourquoi ? Comment choisissez-vous les arbres que vous allez planter ? Qu'est-ce que c'est un « bel arbre » pour vous ? Quel travail trouvez-vous le plus amusant ? etc.

Troisièmement, rencontre le forestier et passe un moment de détente convivial et d'apprentissage avec lui.

VARIANTES

- Certains gestionnaires ou propriétaires sont également guides forestiers. N'hésite pas à te renseigner via la Société Royale Forestière Belge (www.srfb.be) pour vivre une animation avec l'un d'entre eux.
- Tu peux vivre également une animation autour de la rivière avec un animateur des Contrats de Rivières. Tu trouveras leurs cordonnées sur ce site : http://environnement.wallonie.be/contrat_riviere/
- Avec les plus petits, prends contact toi-même avec le forestier, prépare un questionnaire très simple avec les jeunes et organise la rencontre en forêt.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Attention : pour vivre une animation dans les bois hors voiries, les mouvements de jeunesse doivent avoir l'accord du propriétaire, public ou privé.

Il existe des zones dédiées aux activités des mouvements de jeunesse dans les bois et forêts publics. Pour accéder à ces zones, l'animateur est tenu de notifier au chef de cantonnement concerné son intention d'y accéder au minimum quinze jours avant le début de l'activité. Cette notification peut se faire au moyen du formulaire qui se trouve en suivant le lien suivant : http://enforet.wallonie.be/apps/spip2_wolwin/article.php3?id_article=29.

Si une telle zone n'existe pas à proximité du lieu de ton camp, l'agent du DNF peut t'indiquer où tu peux mener tes activités avec l'accord du propriétaire.

LES RÔLES DE L'AGENT DU DNF :

C'est un peu le gardien et le gestionnaire de la forêt, mais surtout un allié de confiance pour les mouvements de jeunesse !
Il pourra t'indiquer :

- les **zones d'accès** dans lesquelles les mouvements de jeunesse peuvent exercer leurs activités dans les forêts en sortant des sentiers, des chemins et des routes.
- **avec précision** les bois que tu pourras utiliser pour les constructions et les feux.
- les **limites exactes des aires** de bivouac permises en forêt.

Fiche 14

RESP

INT. HOMME / NATURE

→ 4 p.

12-18 ans

DORMIR EN FORÊT !

OBJECTIFS

Découvrir différentes techniques pour dormir dans les bois (cabane – voir fiche 25, hamac…).
Passer une nuit inoubliable !
Connaître la législation et les démarches à faire pour dormir en forêt.

MATÉRIEL

- Un **sac de couchage** et des **vêtements chauds**.
- Une **trousse de secours**, à **manger** et à **boire**.
- Une **bâche**.
- Si tu le souhaites : des **jumelles**, une **carte du ciel**, une **lampe de poche**, le **code morse** (voir fiche 16).

© Valérie GIBSON

DÉROULEMENT

Repère les lieux et choisis ton site dans la zone délimitée par l'agent DNF ou le propriétaire privé : en lisière de forêt, dans une clairière… (Voir fiche 13 pour prendre contact avec l'agent)
Choisis ton mode de campement : hamac, tente, cabane…
Sache qu'une nuit à la belle étoile c'est une occasion unique pour appréhender la nuit au naturel. Il est important d'en parler avec tes jeunes au préalable : sont-ils excités ? Ont-ils peur ? Sous quel mode de logement préfèrent-ils dormir ? Etc.

VARIANTES

- Propose une soirée légendes, contes, histoires drôles ou astronomiques…
- Anime une veillée chansons ou veillée à l'affût des animaux sauvages.
- Propose de communiquer en morse avec les lampes de poche pour mieux écouter les bruits de la forêt.
- Propose aux jeunes de découvrir quelques constellations.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

DÉCOUVRIR QUELQUES ÉTOILES ET CONSTELLATIONS :

La Grande Ourse :
Celle-ci a la forme d'un charriot ou d'une grande casserole et elle contient au moins 7 étoiles brillantes. La ligne qui joint les étoiles du côté droit de la casserole, indique la direction de l'Étoile Polaire. Il faut reporter 5 fois vers le haut la distance entre ces deux étoiles pour trouver l'Étoile Polaire. Elle indique le nord géographique.

© La toile Scoute

La Petite Ourse :
La Petite Ourse possède une forme ressemblant à celle de la Grande Ourse mais en plus petit, d'où son nom. Sa principale étoile est celle que l'on appelle l'Étoile Polaire. Celle-ci se trouve à moins d'un degré du Pôle Nord céleste et est en fait une étoile géante située à 470 années-lumière de la Terre !

Pour une carte détaillée du ciel au jour le jour :
http://www.stelvision.com/carte-ciel/

LÉGISLATION :

Le code forestier (article 3, alinéa 23, 19 et 27) stipule qu'il est permis de résider en forêt sur une zone délimitée à cet effet pour une durée de 48 heures maximum. Il est nécessaire de prévenir l'agent des forêts qui vous informera également des possibilités d'emplacement des différents feux (veillée et cuisson).

Il est toujours nécessaire de trouver le propriétaire privé pour lui demander s'il est possible de « camper » chez lui et, si oui, à quel endroit…

© Olivier GRASSIN

Fiche 15

RESP

INT. HOMME / NATURE

→ 2 p.

120'

12-18 ans

FAIRE SES BESOINS DANS LA NATURE...

OBJECTIFS

Pour les « commissions nature » : connaître les bonnes pratiques pour ne pas laisser de traces de son passage.

MATÉRIEL

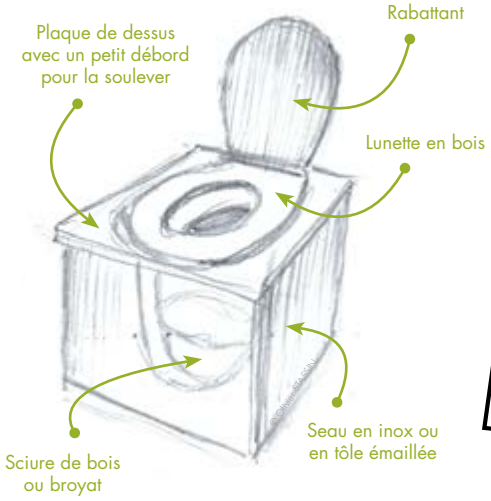
- Du **matériel de construction** : palettes, scie, marteau, clous, tournevis, vis, deux charnières.
- **Deux seaux** dont un en inox + de la sciure + une lunette de WC de récupération et rabattant.
- Une **petite pelle**.

© Valérie GIBSON

DÉROULEMENT

Comment construire une toilette sèche en palettes ? « Désosse » les palettes. Construis 4 panneaux avec les planches de palettes. Assemble les panneaux sous la forme d'une boîte sans couvercle.

Attention : les panneaux de ta boîte doivent être suffisamment hauts pour y accueillir ton seau en inox. Construis le couvercle en laissant un trou correspondant à la taille de ta lunette de WC.
Attaches-y la lunette.
Fixe ton couvercle avec les 2 charnières.



Place le seau en inox dans la boîte, déposes-y un peu de sciure.
Installe les WC à l'endroit souhaité et laisse à côté le second seau rempli de sciure. Après chaque passage, jette un peu de sciure sur tes besoins.

Lorsque le seau est plein, vide-le dans un coin déterminé et fixe, éloigné du camp et à minimum 25 mètres des points d'eau (ruisseau, rivière ou source).

Pense à mettre une poubelle pour les déchets autres que naturels.
Illustration inspirée du site :
https://decroissons.wordpress.com/habitat/toilettes-seches/

VARIANTES

- Construis un espace en bois autour de la toilette pour créer un véritable espace WC.

Attention : pense à utiliser du papier WC écologique !

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

LA FEUILLÉE, SI VOUS Y TENEZ… QUELQUES PRÉCAUTIONS :

Tout rejet direct dans les cours d'eau est interdit. Il faut donc creuser les feuillées à au moins 25 mètres des points d'eau (ruisseau, rivière ou source). Elles ne doivent pas être trop profondes (60 cm). Il ne faut pas y ajouter de produits chimiques. Pour une meilleure décomposition, utilisez du papier WC écologique (non blanchi au chlore).
N'oubliez pas que les feuillées sont des WC en pleine nature et non des poubelles. Pensez donc à utiliser une vraie poubelle pour les serviettes hygiéniques, les applicateurs et tampons, les lingettes…

UN PETIT BESOIN URGENT EN PLEINE NATURE ?

Creuse un trou en donnant un coup de talon dans le sol, fais tes besoins puis referme le trou avec de la terre et des feuilles mortes.
Les animaux sauvages, très sensibles aux odeurs, seront moins effrayés !

LES AVANTAGES DE LA TOILETTE SÈCHE : LA PRODUCTION D'UN COMPOST

La matière organique issue des toilettes sèches est une ressource pour la nature et peut être perçue comme précieuse et non comme un déchet « sale ». Le processus naturel du compostage de cette matière ; ainsi que les déchets du jardin et les déchets organiques de la cuisine, permettent en effet d'obtenir un compost valorisable dans le jardin, les bois…

Fiche 16

RESS

BIEN-ÊTRE NATURE

→ 12 p.

120'

12-16 ans

JEU DE SOIRÉE EN MORSE !

OBJECTIFS

Se rassurer dans le noir.
Écouter les bruits de la forêt à la tombée de la nuit.

MATÉRIEL

- Des **lampes de poche** (1/jeune) + le code morse.
- Des **brassards** phosphorescents ou réfléchissants.
- Des **CD et catadioptres** + de la **corde** et des **ciseaux**.

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Il s'agit de se déplacer dans l'obscurité avec une lampe torche et de suivre une piste lumineuse.

Préparation en journée :

Définis une piste « brillante » à suivre dans les bois. Dans l'idéal, la promenade est assez courte (+/-3km) et peut être sectionnée en tronçons de même distance.
Pose des brassards, des catadioptres et des CD dans les arbres, sur le chemin de la piste.
Attention ! Il est important d'enrouler les brassards, de fixer les cd et les catadioptres dans les arbres avec de la corde. En effet, cela permet à l'arbre de rester intact car toute entrée (clou, gravure,…) qui abimerait l'écorce le rend vulnérable aux maladies et parasites. Enlève-les bien à la fin de votre jeu !

À la tombée de la nuit :

Veille à bien habiller les jeunes pour qu'ils se sentent bien et au chaud tout au long de l'animation.
Équipe ensuite les jeunes de lampes de poche au départ et répartis-les en plusieurs groupes.
Distribue à chaque groupe un message de quelques mots qu'ils doivent communiquer en « morse lumineux » au groupe suivant. (Le premier groupe reçoit ton message – en tant qu'animateur - et le dernier groupe t'envoie également son message).

Ex : Les chouettes vivent la nuit.

Les groupes doivent tenter de transmettre au mieux leurs mots au groupe suivant et de récupérer les mots du groupe précédent afin de reconstituer leur message.
Envoie les jeunes sur la piste qu'ils doivent suivre à l'aide de leur lampe torche.
À certains postes (par exemple à chaque CD), ils communiquent, au groupe suivant, un mot avec la lampe de poche à l'aide du code morse.
Un de tes co-animateurs, équipé d'un gilet fluo, attend les groupes d'enfants à la fin de la piste.

VARIANTES PROLONGEMENTS

À L'ARRIVÉE :

- Fais un feu pour accueillir les groupes (voir fiche n°11).
- Propose un moment solitaire aux jeunes :

Invite-les à s'asseoir seul au pied d'un arbre, à écouter les bruits environnants pour se situer dans un espace sonore (reconnaître les bruits humains, non humains et les situer par rapport à soi en utilisant les points cardinaux et les notions « loin-près »), respirer et observer ce qu'on peut voir dans le noir…
Après 5-10 minutes, invite les jeunes à partager leur expérience avec les autres s'ils le souhaitent.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Circule bien sur les routes, chemins et sentiers (voir fiche n°8), sois attentif à la quiétude en forêt. C'est encore plus important en soirée car c'est à ce moment que bon nombre d'animaux «sortent du bois».

Rappel du code morse

A ●–	H ●●●●	O –––	V –●●●
B –●●●	I ●●	P ●––●	W ●––
C –●●●	J ●–––	Q ––●–	X –●●–
D –●●	K –●–	R ●–●	Y –●––
E ●	L ●–●●	S ●●●	Z ––●●
F ●●–●	M ––	T –	
G ––●	N –●	U ●●–	

Fiche 17

RESS

BIEN-ÊTRE NATURE

→ 2 p.

30′

5-12 ans

IMAGINER SON ARBRE…

OBJECTIFS

Être attentif aux détails de la nature.
Nouer un lien personnel avec un arbre.
Apprivoiser son environnement les yeux fermés ou bandés.

MATÉRIEL

- Des **bandeaux**.
- Des **feuilles A5** et des **pastels**.
- Des **loupes grossissantes** et/ou **rouleaux** de papier WC.
- Du **sucre de canne**.

© Olivier STASSIN

DÉROULEMENT

Invite les jeunes **à choisir un arbre** et à l'étudier de près pour lui inventer un univers grâce à leurs cinq sens. Tu peux les guider comme ceci :

Pour le toucher : passer ses mains sur son arbre les yeux bandés, prendre les mesures de son arbre avec ses bras et son corps, sentir avec ses doigts la texture de son écorce, repérer tactilement des signes distinctifs (mousse au pied, petits défauts…).

Pour la vue : observer des détails à la « lorgnette » à travers le trou du rouleau papier WC ou à la loupe grossissante. Regarder les dessins de l'écorce, les insectes parcourant le tronc de l'arbre, les racines qui s'enfoncent dans le sol, observer la forme de ses branches, dessiner l'empreinte de son écorce en frottant un pastel sur une feuille déposée sur son écorce.

Pour l'odorat : humer l'odeur de la résine, des feuilles de l'arbre.

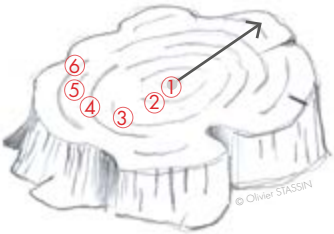
L'ouïe : s'arrêter, se taire et écouter le vent dans les feuillages, l'arbre qui craque. Découvrir l'environnement sonore autour de cet arbre. Écouter les bruits humains, non humains et les situer par rapport à l'arbre en utilisant les points cardinaux et les notions de « lointain » et de « proche ».

Pour le goût : fais goûter aux jeunes du sucre de canne.
Tu peux leur préciser que le sucre est fabriqué par toutes les plantes, dans les feuilles lors d'un processus appelé photosynthèse. C'est à partir de l'eau qui vient du sol, du gaz carbonique qui vient de l'air et de l'énergie apportée par le soleil que les plantes réagencent les molécules d'hydrogène, de carbone et d'oxygène pour en faire un sucre, leur nourriture quotidienne. Les plantes championnes dans la production du sucre réutilisable par l'homme sont la canne à sucre et la betterave sucrière…

Une fois que chaque jeune s'est approprié un arbre, il lui invente une histoire pour le faire découvrir à un copain : il lui donne un nom, explique pourquoi il est là, grand ou petit, qui sont ses voisins, comment il est perçu par les autres, pourquoi il a une cicatrice…

VARIANTES

- Plante un arbre avec les jeunes.
- Propose-leur de créer une publicité pour vanter les mérites et les bienfaits d'un arbre découvert.
- Devine l'âge d'une souche d'arbre : il faut alors compter les cernes sur la souche exposée, le nombre de cernes indique le nombre d'années de vie de votre arbre (comme sur le dessin ci-contre).
- Crée une bestiole imaginaire amie de cet arbre (voir fiche n°20).
- Si c'est dans les bois proches de vos animations hebdomadaires, rencontre l'arbre plusieurs fois par an et prends-le en photo aux différentes saisons.



ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Développer l'imaginaire de l'enfant et lui proposer de créer un lien fort avec un élément naturel lui permet de se sentir proche, aimant et respectueux de la nature…
C'est grâce à ces moments émotionnellement forts, qu'il développe des sensibilités pour la préserver !

Fiche 18

RESS

BIEN-ÊTRE NATURE

CHENILLE AVEUGLE À PIEDS NUS

→ 8 à 20 p.

30'

8-18 ans

OBJECTIFS

Développer et utiliser les sens autres que la vue pour percevoir son environnement.
Identifier dans l'environnement les éléments d'origine humaine et d'origine naturelle.
Appréhender son ressenti et ensuite le répercuter au groupe.

MATÉRIEL

- Une **corde** (+/- 10 m).
- Des **foulards** ou des **bandeaux**.
- Un **grand essuie** pour sécher les pieds mouillés.

© Valère GAUSON

DÉROULEMENT

Choisis un **endroit accueillant en forêt** et un parcours court (+/- 800m) avec différentes textures au sol (par exemple : de l'herbe, des feuilles, de la terre, de l'eau, des galets, de la mousse, une surface plus chaude et une ombragée…). Demande aux jeunes d'enlever leurs chaussures et chaussettes.

Place-les de part et d'autre de la corde sur deux files, en quinconce, chacun tient un morceau de la corde.
Bande-leur les yeux, explique-leur qu'ils vont marcher sur différentes textures et que tu les mèneras en sécurité.

Attention ! Il est important de dire aux participants de retenir ce qu'ils observent par les autres sens que la vue et de signaler la possibilité de « bipper » si un jeune pressent un danger. Il sera alors rassuré par ton co-animateur et pourra enlever son bandeau si nécessaire.

Demande-leur de faire le silence et propose aux jeunes de percevoir les bruits, les odeurs, la consistance du sol… avec tous leurs sens.
Guide lentement la file dans les bois.

Après la petite promenade, propose aux jeunes d'enlever les bandeaux et de s'asseoir en cercle. Les ressentis sont partagés, les bruits sont classés selon leur origine (humaine ou non), le groupe discute du confort ou de l'inconfort, du plaisir ou du déplaisir et des surprises que l'activité a provoqués.
Tout est possible et chaque sentiment est accueilli sans jugement.

VARIANTES

© PIXABAY

- Tu peux proposer la même activité mais avec les chaussures.
- Propose aux jeunes de faire des équipes de 2 et à l'un d'eux de faire découvrir un espace délimité (avec ou sans chaussures) à son co-équipier qui a les yeux bandés.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Être à l'écoute de son ressenti, pouvoir l'exprimer et sentir qu'il est accueilli sans jugement est un processus important pour l'estime de soi. En effet, pour développer celle-ci, l'humain doit :

- se sentir en sécurité (physique mais aussi affective « ici : je serai accueilli et respecté quoi que je dise ».
- se connaître et développer son identité (reconnaître qui je suis et mes sentiments, mon ressenti sur l'expérience).
- se sentir appartenir à un groupe.
- se sentir compétent.

© Patro

Fiche 19

RESS

BIEN-ÊTRE NATURE

BALADE AU MIROIR...

→ 2 p.

20'

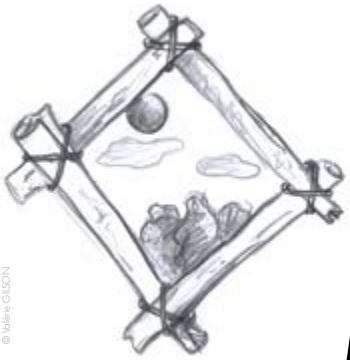
8-18 ans

OBJECTIFS

Découvrir son environnement avec un autre angle de vue.
Observer ce qu'on n'a pas l'habitude d'observer et d'en constater la beauté.
Observer son ressenti et ensuite le répercuter au groupe.

MATÉRIEL

- Des miroirs (un pour deux jeunes).



© Valérie GUSSON

DÉROULEMENT

Sur un chemin boisé, invite les jeunes à parcourir un bout de chemin en regardant le ciel avec un miroir posé sur l'arête du nez.
Un compagnon de route accompagne celui qui regarde dans le miroir et peut le tenir par le bras afin de le guider et de le rassurer.
Donne les consignes suivantes :

- **observer la nature** avec un autre point de vue,
- **imaginer** ce que peut voir un oiseau,
- prendre **le temps**,
- **oser regarder** quelque chose qui intrigue,
- **oser s'arrêter**.

Les rôles s'inversent après 5 minutes, à la moitié du chemin.

Après 10 minutes, regroupe les jeunes et partagez les ressentis. Le groupe discute du confort ou de l'inconfort, du plaisir ou du déplaisir et des surprises que l'activité a provoqués.

Tout est possible et chaque sentiment est accueilli sans jugement.

VARIANTES

- Les jeunes à qui cela donnerait le « mal de mer » de regarder en haut, peuvent s'asseoir au pied d'un arbre et observer la cime.
- Invite les jeunes à se coucher sur le sol, près d'un arbre et à observer le ciel.

© Empreintes

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

La décentration est un processus psychologique qui permet à un enfant de quitter l'égocentrisme et d'aller vers plus d'objectivité pour comprendre le monde.

Prendre un autre point de vue pour observer les arbres permet aux animés d'exercer cette compétence quel que soit leur âge, d'ouvrir leur esprit, de développer leur intelligence et le sentiment d'appartenance au monde qui les entoure, y compris au monde naturel.

© Empreintes

Fiche 20

RESS BIOTOPE

→ 2 p.

30′

5-16 ans

MA BESTIOLE IMAGINAIRE

OBJECTIFS

Comprendre et concevoir les adaptations nécessaires pour un type de vie dans un milieu particulier (ex : des ailes si la bestiole vole, des nageoires si elle nage…).
S'inventer des histoires.

MATÉRIEL

- De l'**argile**.
- Des **éléments naturels** trouvés dans les bois.

DÉROULEMENT

Il s'agit d'**imaginer et créer** une bestiole imaginaire avec de l'argile.

Distribue aux jeunes une boule d'argile de la taille d'un œuf de caille (3,5 cm de diamètre).

Propose-leur de modeler la boule afin de créer une bestiole imaginaire : celle-ci peut avoir plusieurs pattes ou non, des ailes ou non, des nageoires ou non…
Invite le jeune à lui donner un nom, à réfléchir au milieu de vie que fréquente sa bestiole, de quoi elle a besoin pour vivre, qui sont ses voisins, comment drague-t-elle, où dort-elle, etc.

Au bout de 10 ou 15 minutes, invite les animés à présenter leur bestiole aux autres du groupe. Tout est possible et toutes les histoires sont accueillies sans jugement.

© Empreintes

VARIANTES

- Propose aux jeunes de remplir une carte d'identité.
- Crée avec les jeunes un village avec des éléments naturels pour toutes les bestioles individuelles, attribuez-leur une fonction et un rôle dans la société.
- Propose aux jeunes d'imaginer une bestiole en collaboration avec un copain, amène les jeunes à négocier ensemble ses équipements, lui inventer une histoire…
- Invite les jeunes à modeler une bestiole géante.
- Propose aux jeunes de fabriquer un nid à la bestiole en lien avec la fiche n°2.

ME VOICI !

Mon prénom :
.....
Mon nom:
.....

Je vis dans ce lieu:
.....
Je me déplace:
.....
Je mange:
.....
Mon hobby:
.....

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Les animaux sont adaptés à leur milieu de vie : leur morphologie est différente en fonction du lieu où ils vivent, de leur mode de reproduction, de leur type d'alimentation…

Les animaux de la litière (les petites bêtes) ont été classés par les scientifiques et il existe des « clés de détermination* » afin de connaitre leur nom.

Par exemple :

L'animal a un corps sans patte	C'est un mollusque, un ver ou une larve d'insecte
L'animal a 3 paires de pattes	C'est un insecte
L'animal a 4 paires de pattes	C'est un arachnide (entre autres la famille des araignées)
L'animal a 7 paires de pattes	C'est un crustacé
L'animal a + de 7 paires de pattes	C'est un myriapode (entre autres la famille des millepattes)

Un exemple à télécharger :
http://www.perigord.tm.fr/~ecole-scienc/pages/activite/monde_vivant/Feuillemorte_pdf/CleSol.pdf

* définies dans le glossaire

Fiche 21

RESS

INT. HOMME / NATURE

→ 2 p.

15'

5-12ans

CONTE...

OBJECTIFS

Percevoir le temps qui passe dans la forêt, de la naissance à la mort d'un arbre (naturelle ou non), à travers les saisons.
Prendre conscience des acteurs qui interviennent dans la vie d'un arbre de la forêt.

MATÉRIEL

- **La trame** du conte.
- En option : une **bougie** et/ou un **coussin** et/ou un **instrument de musique** doux

© Valère GILSON

DÉROULEMENT

Assois les enfants en cercle autour de toi et raconte le conte à leur hauteur.
«Ouvre» le moment du conte (voir éclairages théoriques).
Raconte l'histoire sur base de la trame ci-dessous en entrant dans la peau des personnages, en marquant des temps de pause et de suspens, en allongeant certaines parties via leur description…

HISTOIRE :

C'est l'histoire d'un chêne. Il est observé par un vieil homme, Marin, dont la fenêtre donne sur le parc. Des enfants jouent avec la balançoire qui y est accrochée. Le vieil homme aime ce chêne, il connaît bien son histoire. C'est sa femme, Gaïa qui l'a planté. Il nous raconte son histoire…
Il y a très longtemps, Sylvain et Gaïa étaient enfants. Frère et sœur, ils partaient en vacances chez leur grand-père loin de l'agitation de la ville. Ils aimaient particulièrement le calme de la forêt où habitait leur grand-père. Ils adoraient les promenades dans les bois, ce contact apaisant et simple avec la nature. La forêt était bien vivante et ils aimaient le sentir et l'observer. Une fois, alors qu'ils se baladaient, ils avaient été surpris par une horde de sangliers. Les enfants s'étaient réfugiés dans un arbre pour les regarder…

L'un d'eux avait déterré un gland. Mais le bruit du moteur de la tronçonneuse avait fait fuir la horde. Alors qu'ils pensaient descendre, les enfants virent arriver rapidement un écureuil intéressé par le gland… Il allait l'emporter quand une martre, intéressée elle par l'écureuil, fit peur à ce dernier et le chassa! Les enfants descendirent enfin et ramassèrent le gland miraculé ! Ils décidèrent de l'emporter comme un précieux trésor et de le planter dans un terrain vague près de chez eux pour amener un peu de la forêt de grand-père en ville… Au fil des saisons, ils le protégèrent, lui prodiguant de l'eau, s'assurant qu'il ait assez de soleil, veillant à ce que le vent lui laisse suffisamment de feuilles mortes pour générer de l'humus pour ses racines…
Et l'arbre grandit, se para au fil des saisons… Un parc fut aménagé autour du chêne et des congénères l'y rejoignirent. Quand il fut assez vigoureux et fort, les habitants y installèrent une balançoire pour le bonheur des plus jeunes. Gaïa et Sylvain y emmenèrent leurs enfants respectifs puis leurs petits-enfants… Gaïa est partie maintenant mais le chêne lui survit et Marin, son mari peut ainsi l'observer avec douceur…

Ferme le moment du conte…

VARIANTES

- Raconte le conte comme introduction ou clôture d'un jeu.
- Sers-toi de l'histoire comme fil rouge d'une veillée en introduisant des chansons. Joue les personnages, les animaux, invente des histoires parallèles…

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Source inspirante : « La clé des bois » de la SRFB, fiche 11.
Comment conter ?

Pour conter, il est important d'ouvrir et de fermer le moment de l'histoire.
On peut par exemple :

- allumer / éteindre une bougie,
- faire semblant de chercher / ranger un petit livre imaginaire dans un sac,
- dire que le conte nous est parvenu, que nous allons le livrer et le laisser « repartir » ensuite,
- jouer quelques notes d'un instrument doux ou d'une boîte à musique…

Ensuite, l'essentiel est de connaitre la trame de l'histoire : les personnages principaux, leur quête, les adjuvants, les opposants, les événements majeurs et la fin. Le squelette de l'histoire étant bien articulé et connu, inventer des voix aux personnages, une posture (à pouvoir faire assis) propre à chacun, oser s'arrêter, regarder à terre l'objet dont on parle même s'il n'est pas physiquement présent…
Plus tu fais vivre l'histoire, plus les enfants s'y projetteront facilement !

Fiche 22

RESS

BIEN-ÊTRE NATURE

GOÛTER L'EAU À L'AVEUGLE !

→ 2 p.

20'

5-18 ans

OBJECTIFS

Découvrir les différents goûts de base (5-12 ans).
Découvrir que l'eau a du goût (12-18 ans).
[Prendre conscience que l'eau a un coût plus ou moins élevé (12-18 ans)].

MATÉRIEL

- Cinq ou six **verres** (en fonction de l'âge des enfants) préalablement décorés d'une gommette de couleur différente*.
- Une **paille** par enfant.
- De l'**eau du robinet** + **exhausteurs de goût** : une pincée de sel + cinq gouttes de jus de citron + un morceau de sucre + cinq gouttes d'extrait d'amandes amères ou de jus de pamplemousse (5-12 ans).
- De l'**eau du robinet** + de l'eau riche en **fer** + de l'eau riche en **sels minéraux** + de l'eau **pauvre en sels minéraux** + de l'eau **riche en magnésium** + de l'eau **de source** « produit blanc » et les échelles d'appréciation (12-18 ans).

© Hélène GIRON

DÉROULEMENT

Deux versions différentes sont proposées en fonction de l'âge de tes jeunes.

**Un petit truc : en collant une gommette de couleur par verre (+ par bouteille pour la version ado), tu peux plus facilement reconnaître les exhausteurs et réassocier les verres et les marques !*

© Patro

POUR LES 5-12 ANS	POUR LES 12-18 ANS
Installe les jeunes autour d'une table et fournis-leur une paille. Explique-leur qu'ils vont goûter de l'eau !	
Remplis 5 verres : 1 eau du robinet 1 eau du robinet + sel 1 eau du robinet + sucre 1 eau du robinet + citron 1 eau du robinet + extrait d'amandes amères ou pamplemousse	Remplis 6 verres: 1 eau du robinet 1 eau riche en fer 1 eau riche en sels minéraux 1 eau pauvre en sels minéraux 1 eau riche en magnésium 1 eau de source « produit blanc »
Passe avec les verres auprès de chaque jeune. Ils y plongent leur paille et goûtent l'eau.	
Après un tour complet des jeunes avec le premier verre, demande leur ce qu'ils ont ressenti : pourquoi ils ont aimé ou non l'eau qu'ils viennent de goûter ? Ont t-ils reconnu un goût ? Peuvent-ils le qualifier ? Est-ce la même eau que dans leur robinet ? Etc. Recommence avec les verres suivants. À la fin, explique qu'un verre était seulement de l'eau du robinet et que les quatre autres stimulaient un des 4 goûts de base : amer-sucré-salé-acide. Laisse les jeunes s'exprimer sur ce qu'ils ont appris, ce qui les a surpris, leur plaisir ou non de goûter de l'eau…	Après un tour complet des jeunes avec le premier verre, propose-leur de remplir une échelle d'appréciation (ci-après) et d'entourer des mots pour qualifier l'eau. Recommence avec les verres suivants. À la fin, demande à chacun quelle eau il a préféré et celle qu'il ne pourrait jamais reboire et pourquoi. Explique ensuite qu'un verre était de l'eau du robinet et donne les marques respectives pour les cinq autres. Débriefe avec les ados sur leurs surprises, sur ce qu'ils ont appris, leur plaisir ou non de goûter de l'eau…

VARIANTES

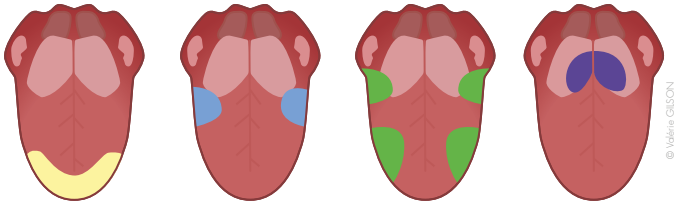
■ Avec les plus grands : fais-les réfléchir au prix de l'eau.
En effet, l'eau du robinet est moins chère que l'eau en bouteille et le prix à la bouteille dépend de la quantité choisie par l'acheteur.

Pour quelques éléments de comparaison voici une idée d'un tableau à remplir :

Types d'eau	Quantités	Prix au Litre
Eau du robinet	**1 L**	**0,005** € / L (5 € / m³ en 02.2017)
Eau de marque X	**1 L**	… € / L
	50 cl	… € / L
Eau de source « produit blanc »	**1 L**	… € / L
	50 cl	… € / L

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Sur notre langue, les papilles gustatives peuvent reconnaitre quatre goûts de base : amer-sucré-salé-acide. Chaque goût a une zone bien définie sur notre langue :



Sucré **Acide** **Salé** **Amer**

L'odeur des aliments influence beaucoup la perception du goût. Sentir un aliment peut nous faire saliver !

Attention à l'eau au camp :

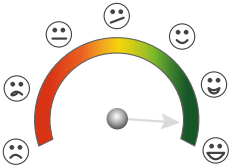
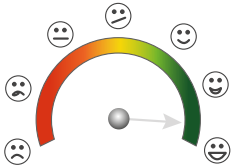
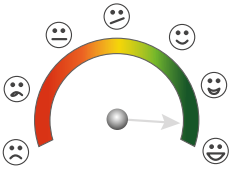
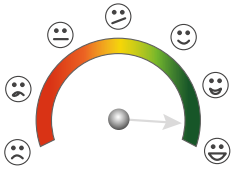
L'eau est un produit « vivant » : ne conserve pas de l'eau de distribution stockée en jerrican ou en citerne plus de 24 heures, surtout s'il fait chaud. Des bactéries risquent en effet de s'y développer. N'oublie pas de désinfecter les jerricans (avec des pastilles de chlore) quand ils n'ont plus servi depuis un certain temps.

Si ton camp est approvisionné par un tuyau, ne bois pas l'eau qui y a stagné mais utilise-la pour du nettoyage.

L'eau de source n'est pas nécessairement potable. Elle peut comporter des bactéries, des virus et des substances chimiques nuisibles à la santé.

L'eau des ruisseaux ou des rivières est impropre à la consommation. La faire bouillir ne la rendra pas potable !

Échelle d'appréciation à photocopier ou imprimer (1/jeune) :

Eau n°1  J'ai reconnu une marque : ..... C'est : fade - neutre - goûtu C'est : amer - sucré - salé - acide	Eau n°2  J'ai reconnu une marque : ..... C'est : fade - neutre - goûtu C'est : amer - sucré - salé - acide
Eau n°3 J'ai reconnu une marque : ..... C'est : fade - neutre - goûtu C'est : amer - sucré - salé - acide	Eau n°4 J'ai reconnu une marque : ..... C'est : fade - neutre - goûtu C'est : amer - sucré - salé - acide
Eau n°5  J'ai reconnu une marque : ..... C'est : fade - neutre - goûtu C'est : amer - sucré - salé - acide	Eau n°6  J'ai reconnu une marque : ..... C'est : fade - neutre - goûtu C'est : amer - sucré - salé - acide

Fiche 23

EXP

BIEN-ÊTRE NATURE

→ 10 p.

60'

8-16 ans

JEU D'APPROCHE CAMOUFLÉ !

OBJECTIFS

Découvrir l'énorme potentiel de la nature pour se déguiser et se camoufler.
Se salir.

MATÉRIEL

- De la boue, des branchages, des feuilles…
- Un objet à attraper dans le camp de l'animateur.
- Un appeau (sifflet doux qui imite le chant d'un oiseau) ou un sifflet.

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Partage les jeunes en **2 groupes équivalents**. Montre-leur le camp dans lequel ils devront réussir à entrer pour attraper l'objet que tu présentes.

Explique-leur qu'ils devront se déguiser et se camoufler avec des éléments naturels qu'ils trouveront dans la forêt, afin que tu ne les reconnaisses pas quand ils approcheront de ton camp.

Envoie les jeunes établir leur propre camp à une certaine distance de ton camp (la distance dépend du terrain où vous jouez et de l'âge des enfants).
Pendant que les jeunes s'installent, se déguisent et se camouflent avec les éléments de la nature, prépare ton camp : il faut que ses limites soient bien visibles et que les jeunes puissent rentrer dedans sans trop de difficultés.
Profite aussi de ce moment pour cacher l'objet convoité par les deux équipes.
Une fois que tout le monde est prêt, donne le top départ avec l'appeau.
Les jeunes, camouflés, se dispersent. Ils se dirigent ensuite vers ton camp afin d'essayer d'y entrer. Pour y entrer, le jeune ne doit pas être reconnu par toi-même ou par tes co-animateurs qui défendent le camp. De l'intérieur du camp, criez le nom des jeunes que vous reconnaissez. Ceux-là doivent alors retourner à leur camp de base et améliorer leur camouflage.
Dans le cas où le jeune réussit à pénétrer dans ton camp sans se faire reconnaître, il a alors 30 secondes pour fouiller le camp et tenter de trouver l'objet.
L'équipe gagnante est celle qui trouve l'objet en premier.

VARIANTES

- Propose un défilé camouflé à la fin du jeu d'approche, les autres jeunes doivent reconnaître le copain qui défile.
- L'activité peut être une épreuve d'un jeu plus vaste.
- Tous les jeunes peuvent jouer contre les animateurs afin de susciter la collaboration entre eux.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Les animaux sont maitres dans l'art de se camoufler ! Ils peuvent nous inspirer…

QUELQUES CONSEILS POUR SE CAMOUFLER DANS LA NATURE :

- pense à utiliser les couleurs présentes dans l'environnement naturel,
- maquille ton visage avec de la boue, mets des branchages dans tes cheveux,
- déplace-toi lentement en marquant des temps de pauses.

Attention, **ne coupe rien** dans une jeune plantation !
Utilise prioritairement les éléments naturels que **tu trouveras sur le sol**, pense à ne pas mutiler les arbres et les jeunes plants.
Si tu prélèves certaines feuilles vertes, cueille-les **délicatement** pour **ne pas abîmer** le reste de **l'arbre** et de manière parcimonieuse en changeant de branche ou d'arbre afin de ne pas l'épuiser et lui laisser de quoi se régénérer. Merci !

Fiche 24

EXP

INT. HOMME / NATURE

de 8 à 24p.

60'

12-18ans

JEUX DE RÔLE : LES USAGERS !

OBJECTIFS

Connaître les différents usagers de la forêt.
Prendre conscience des enjeux et des différents points de vue.
Jouer un rôle, s'amuser.

MATÉRIEL

- Les **cartons « personnage »** : naturaliste, bûcheron, chasseur, forestière, conseillère communal, bourgmestre, promeneuse, animatrice de mouvement de jeunesse (MJ).
En option : déguisements pour aider les jeunes à entrer dans leur rôle.

© Valérie GILSON

DÉROULEMENT

Après quelques animations dans les bois pour s'émerveiller, découvrir, être sensibilisés, propose aux jeunes un jeu de rôle !
Explique qu'ils devront jouer le rôle d'un personnage qui utilise la forêt.
Quatre rôles sont essentiels et doivent être présents pour la dynamique du débat : le bourgmestre, la forestière, la promeneuse et le chasseur.
Les quatre autres sont secondaires et peuvent donc ne pas être attribués mais ils pimentent et orientent différemment la discussion : la conseillère communale, l'animatrice de MJ, le bûcheron et le naturaliste.

Présente le contexte : tous sont convoqués à une réunion participative pour l'aménagement du bois communal. C'est ce qui motive la réunion du jour.

Laisse du temps aux jeunes pour qu'ils intègrent leur rôle à l'aide des fiches, des déguisements et qu'ils préparent leurs arguments, seuls ou en petits groupes. Ce temps de préparation est vraiment important.

Pose un cadre sécurisant autour du jeu de rôle avant de commencer : il s'agit de rôles, les échanges, s'ils sont taquins ou fermes, ne visent pas les joueurs mais bien les rôles endossés. Tout au long du débat, veille à ce que les noms d'emprunt soient utilisés. Quand le jeu est clos, ce qui s'est dit reste dans la « bulle ludique » du débat.

Le débat peut durer de 15 à 20 minutes et doit viser la compréhension des enjeux et l'amusement !

VARIANTES

- Lors du débat, tu peux jouer le rôle d'un secrétaire qui annonce un ou plusieurs éléments ou événements supplémentaires. Par exemple : un promoteur immobilier voudrait construire un centre thalasso juste à côté, une famille de cigognes noires (espèce menacée) vient d'y faire un nid, une pollution des nappes phréatiques est découverte…
- Si les jeunes sont nombreux dans ton groupe, le jeune qui joue un rôle peut être coaché par 2 acolytes dans son dos. Ceux-ci peuvent prendre sa place en prenant le déguisement lors du débat à tour de rôle.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Les usagers de la forêt :

LE NATURALISTE :

Le naturaliste observe et étudie la nature. Grâce à ses connaissances, il peut également remplir un rôle de sensibilisation en apprenant à tous comment observer et comprendre les mécanismes naturels. De plus, il occupe une place importante dans le cadre de la protection de la faune et de la flore.

LE FORESTIER :

La personne qui s'occupe de la gestion forestière.Il est l'un des meilleurs connaisseurs de la forêt. Ses rôles, que ce soit dans le domaine public ou privé, sont nombreux et variés :

- **surveiller** et **sensibiliser** : prévenir et supprimer toute forme de nuisance, faire respecter les lois forestières, enseigner des connaissances à différents groupes,
- **gérer** et **protéger la forêt** : préserver la forêt et ses richesses tout en assurant une bonne production constante de bois de qualité (sans dégât occasionné par le gibier ou lors d'exploitation forestière par exemple),

CROQUIS : © Anne HERBIET

organiser le travail : il est le « contremaître » des planteurs, élagueurs et des bûcherons. Il veille à ce que le travail soit correctement réalisé. Il définit dans l'espace et le temps les objectifs pour la forêt et organise les différents travaux et activités à réaliser annuellement dans chaque parcelle.

LE CHASSEUR :

La chasse constitue un des moyens de régulation des populations animales. Le rôle du chasseur est d'équilibrer certaines populations d'animaux sauvages par rapport à la capacité d'accueil de la forêt.

LE PROMENEUR :

Il arpente les différents chemins de la forêt et profite de ce lieu de beauté et d'émotion ! Il souhaite des chemins en bon état (pas détruits par le passage de machines forestières) et pouvoir se promener en automne et en hiver (difficile à concilier en période de chasse).

LE BÛCHERON :

Il abat et ébranche les arbres marqués par le forestier. Ces arbres, une fois coupés, serviront à la fabrication de planches, de panneaux de particules ou encore de papier.

CROQUIS - © Anne HERBET

© Les Guides

Fiche 25

EXP BIEN-ÊTRE NATURE

→ 2 p.

120′

8-12 ans

CONSTRUIRE MA CABANE !

OBJECTIFS

Construire une cabane, un abri dans le bois avec des éléments naturels ou apportés et ensuite déblayés.

MATÉRIEL

En **fonction de la cabane** choisie :

- de la **corde**, des **cailloux**, des **feuilles et des branchages** (genre fougères), des **bâtons**.
- de la **corde**, des **tissus**, des **cailloux**, un **grand bâton** et deux **bâtons courts**.
- des **clous**, des **marteaux**, des **branchages**…

© Olivier SIMASSIN

DÉROULEMENT

Avant toute chose, veille à avoir l'accord du propriétaire (voir fiche n°13) et envisage avec lui ce que deviendra la cabane après le passage de ton groupe : peut-elle rester ? Faut-il la démonter ?

RIEN DANS LES POCHES

Trouve un arbre « support » qui servira de point d'appui pour les perches. Ramasse de longues perches pour les poser sur une branche de l'arbre, le gros bout vers le bas.
Pour stabiliser les perches, enfonce-les dans le sol ou cale-les avec des grosses pierres.
Consolide aussi le haut de la structure en liant les perches entre elles et avec la branche d'arbre.
Recouvre les perches d'une couverture naturelle : fougères, branches de sapin, rameaux, bruyères…
Consolide la couverture en posant des perches par-dessus.

© Anne HERBIET

MA PETITE CABANE

Procure-toi un grand bâton (1,5 fois la taille d'un jeune) et deux bâtons plus courts (maximum une fois la taille du jeune). Lie-les ensemble à leur extrémité.
Enfonce les bâtons dans la terre.
Sers-toi de vieux draps, de rideaux, d'une bâche, de vieux tissus pour faire la couverture. Cale ta couverture avec de grosses pierres.

LA PYRAMIDE

Il s'agit d'un modèle simple basé sur trois grandes perches disposées en triangle et reliées par des branches plus fines, aux longueurs de plus en plus courtes.
Prépare trois perches de même longueur et assemble-les en leur sommet. Trace au sol un triangle et enfonce les perches aux trois angles. Attache les perches à la base à l'aide de trois petites perches pour consolider. Noue ensuite les branches plus fines sur chaque côté. Garde un espace sans branches pour l'entrée. Enfin, pour l'habillage, tresse des branchages ou utilise des fougères que tu coinces entre les petites branches.

Exemples tirés du livre « Le livre des cabanes » de Louis Espinassous

VARIANTES

- Raconte des histoires, un conte dans la cabane (voir fiche n°21).
- Les cabanes peuvent servir de base pour les jeux où il faut faire un camp (voir par exemple fiche n°23).

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Le bois mort fait partie de l'écosystème forestier et contribue à son bon fonctionnement. Il importe donc d'en laisser en forêt.
Ainsi, si tu ramasses du bois mort pour la cabane, veille à ne pas tout prendre.
Le Code forestier interdit d'abattre, enlever, arracher, élaguer, éhouper, écorcer, mutiler ou faire périr un arbre sans l'autorisation de son propriétaire.
Laisse donc tous les arbres intacts et ne prélève que le bois que t'a indiqué le propriétaire ou son gestionnaire.

Fiche 26

EXP

INT. HOMME / NATURE

→ 6 à 24p.

45'

12-16ans

CLUEDO SUR LES MÉTIERS

OBJECTIFS

Découvrir les métiers de la forêt.
Découvrir différentes zones de la forêt ainsi que les activités qui y sont pratiquées.

MATÉRIEL

- Les **cartes « acteurs »**, **« outils »** et **« endroits de la forêt »** et les **feuilles d'enquête** (Onglet jeux : Fiche 26).
- **Six pions** naturels : caillou gris, brindille, feuille, pomme de pin, caillou blanc, fruit sec.
- Des **foulards** ou des **cerceaux** (+/- 25) et **neuf cailloux blancs**.
- De la **corde**.
- Un **dé** et une **petite boîte**.

© Valérie GIGON

DÉROULEMENT

Il s'agit de mener une enquête et de trouver des indices pour déterminer l'outil du crime, le lieu du meurtre et l'assassin du Docteur Sapin.

Présente les acteurs :

- Pion caillou gris : Madame Boisjoli, propriétaire forestier.
- Pion brindille : Madame Delaplanche, menuisière.
- Pion feuille : Colonel Alafu, chasseur.
- Pion pomme de pin : Mademoiselle Églantine, naturaliste.
- Pion caillou blanc : Docteur Achemenut, bûcheron.
- Pion fruit sec : Professeur Plouf, pêcheur.

Mélange les cartes par sorte, il en existe de trois types :

- les cartes « outils »,
- les cartes « acteurs »,
- les cartes « endroits de la forêt ».

Tire au hasard une carte de chaque type puis place-les dans la petite boîte. Il s'agit de la solution de l'enquête : le meurtrier, l'outil utilisé et le lieu du crime.

Demande à chaque joueur (ou équipe de 4 maximum) de choisir un pion représentant un personnage. Celui-ci représentera le joueur et lui permettra de mener l'enquête.
Mélange et distribue les cartes restantes à tous les joueurs.

Distribue une feuille d'enquête par joueur (ou équipe). Ces feuilles répertorient tous les éléments de l'énigme (outils, acteurs, endroits). Les joueurs cochent sur cette feuille les cartes qu'ils ont en main. En effet, elles ne peuvent se trouver dans la boîte, ce qui leur permet déjà d'orienter l'enquête.

Délimite un espace du jeu dans les bois suffisamment réduit pour que les équipes puissent très facilement interagir.
Présente les différents lieux (voir schéma) que tu auras préalablement déterminés et délimités avec de la corde.
Avec les foulards ou cerceaux (ronds dans le schéma), réalise les cases. Celles avec un caillou blanc définissent la porte d'entrée (flèches dans le schéma).

© Anne HERBIET

La partie commence à « l'orée du bois ». C'est là où tu te trouves.

Le premier joueur lance le dé et avance sur le sentier d'autant de « cases-foulards» ou «casses-cerceaux » que son score le lui permet. L'objectif est d'entrer dans un des endroits pour pouvoir enquêter.

Une fois entré dans un endroit le joueur mène l'enquête.

- Il formule une hypothèse. Suis-le pour qu'il t'énonce un acteur, un outil du crime et le nom de l'endroit où il se trouve. (Il est possible de choisir n'importe quel personnage ou n'importe quel outil et ce, même si l'on possède la carte dans son jeu.)
Par exemple, s'il se trouve dans la « zone pique-nique » il peut émettre cette hypothèse : « Je pense que c'est le Docteur Achemenut avec la scie, dans la zone pique-nique. »
Retourne ensuite à l'orée du bois pour accueillir l'équipe suivante.

- Le joueur (ou l'équipe) va ensuite à la rencontre des autres joueurs, dispersés dans les bois, et reformule son hypothèse devant eux.
Si un des autres joueurs possède une des cartes de cette hypothèse, il doit la lui montrer discrètement. Attention, il ne peut pas mentir !
Ainsi le joueur raie un outil, un lieu ou un acteur et se rapproche de la résolution de l'énigme.

- Le joueur revient à l'endroit d'où il a mené l'enquête et attend son prochain tour de jeu.

Après avoir fait le tour des 6 joueurs (ou équipes), reviens vers le premier joueur qui peut alors quitter le lieu où il était et se diriger vers la partie du bois où il souhaite enquêter.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé la réponse de l'énigme, il peut formuler son accusation à n'importe quel moment. Tous les joueurs ou équipes reviennent à « l'orée des bois ». Le joueur qui pense avoir trouvé note discrètement sur un papier le lieu du meurtre, l'outil du crime et l'assassin, puis vérifie, dans la boîte, son accusation.
Attention, les joueurs ne peuvent faire qu'une seule accusation par partie.

- Si le joueur à raison, il annonce les trois cartes de l'énigme aux autres joueurs. Ainsi, la partie se termine et le joueur est déclaré vainqueur.

- Si le joueur a tort, il doit remettre les 3 cartes dans l'étui à énigme, sans rien dire, et la partie continue pour les autres joueurs. Le joueur qui s'est trompé est hors du jeu (il ne peut plus faire d'hypothèses ni d'accusations). Cependant, il doit toujours montrer ses cartes pour contredire une hypothèse d'un autre joueur.

VARIANTES

- Si la météo est vraiment très moche, joue à l'intérieur avec un plateau de jeu similaire au schéma.
- Discute avec les jeunes des métiers découverts en t'appuyant sur les éclairages théoriques.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

QUELQUES MÉTIERS DE LA FORÊT :

Le guide forestier : c'est un forestier volontaire passionné ! Il ouvre les portes des bois au grand public, aux écoles ou aux mouvements de jeunesse pour une initiation forestière. Il remplit le rôle de trait d'union entre les propriétaires forestiers et les curieux de la forêt.
(Source : http://srfb.be/fr/les_guides_forestiers_volontaires)

Guide Forestier

L'agent DNF : c'est un allié de confiance et une source d'informations précieuses.
Il indique les zones d'accès dans lesquelles les mouvements de jeunesse peuvent exercer leurs activités dans les forêts, en sortant des sentiers, des chemins et des routes. L'agent des forêts désigne avec précision les bois à utiliser pour les constructions et les feux. Il fixe également les limites exactes des aires de bivouac permises en forêt.

Agent DNF

Le bûcheron : voir fiche n°24.

Bûcheron

Le débardeur : il transporte les bois coupés par le bûcheron jusqu'à une place de dépôt située au bord d'une route forestière où un camion pourra venir les charger. Il accomplit sa tâche avec de petits tracteurs spécifiques ou un cheval de trait.

Débardeur

Le chasseur : voir fiche n°24.

Chasseur

Fiche 27

EXP

INT. HOMME / NATURE

FABRIQUE DE PAPIER

→ 2 p.

90'

8-18 ans

OBJECTIFS

Comprendre le recyclage et son importance.

MATÉRIEL

- De **vieux journaux** (évite le papier glacé), un **seau**, **deux bassines**, un vieux **mixeur**, dix litres d'**eau**, un **tamis***(voir variantes), un **cadre**, quelques **morceaux de feutre** (style lavette).
- Des **pinces à linge** et de la **corde** ou un **séchoir** à linge.

© Valérie GISON

DÉROULEMENT

Explique aux jeunes qu'ils vont réaliser une feuille de papier recyclé.

1) **La pâte**

Avec les jeunes, déchire les pages des vieux journaux en bandelettes de 2 à 3 cm de large puis en petits morceaux. Déposez-les dans une bassine.
Recouvre-les d'eau (de préférence chaude).
Triture, mixe… Les morceaux de papier se transforment en une espèce de pâte grise qui ressemble à de la «purée» pleine de grumeaux.
Après plusieurs minutes, tu ne verras presque plus de morceaux de papier. La pâte est prête !

2) **La feuille**

Dans une bassine, verse une dizaine de litres d'eau (ne pas la remplir complètement). Verse ensuite 4 ou 5 bonnes poignées de pâte directement dans l'eau. Agite l'eau de manière à créer un mélange homogène.
Prends ensuite le tamis et dépose le cadre dessus.
Tiens fermement ces deux éléments et place-les au fond de la bassine en longeant le bord.

Agite l'eau de manière à ce que de la pâte se dépose sur le tamis. L'épaisseur de la feuille dépendra de la quantité de pâte qui s'est déposée sur le tamis.
Remonte les deux éléments délicatement, en les maintenant à l'horizontale, et sors-les de l'eau.
Attends quelques instants que l'eau s'écoule à travers le tamis. Les fibres de cellulose restent au-dessus du tamis. La feuille prend forme ! (Vérifie que la quantité de cellulose est suffisante pour faire une feuille - plus ou moins une poignée).

Enlève le cadre et recouvre la feuille d'un morceau de feutre. Retourne l'ensemble et pose-le sur la table.
Appuie sur le tamis, de l'eau passe à travers. Éponge-le. Cela permet de compresser les fibres de cellulose. Lorsqu'il n'y a plus d'eau, soulève le tamis délicatement.
La feuille doit se détacher du tamis et rester sur le feutre. Il ne reste plus qu'à la mettre sécher !

Réalise d'autres feuilles en ajoutant d'abord une poignée de pâte dans la bassine afin que la quantité de pâte reste constante dans l'eau.

3) **Le séchage**

Utilise un séchoir à linge ou une simple corde tendue pour pendre les morceaux de feutre avec la feuille recyclée.
La durée de séchage dépend de l'épaisseur de la feuille, de la ventilation de la pièce…
Une fois sèche, la nouvelle feuille se décolle comme un autocollant.
Attention aux bords : la barbe (terme utilisé pour parler des bords filandreux de la feuille) risque de rester sur son support et donc de déchirer la feuille. Il faut donc bien s'assurer que la barbe se détache.

Tu peux ensuite écrire dessus ! Attention, il vaut mieux préférer le stylo bille au stylo plume ou au marqueur sur ces feuilles car l'encre sera plus vite absorbée.

VARIANTES

- Réalise ton tamis avec les jeunes en clouant une toile de moustiquaire sur un vieux cadre…
- Visite une imprimerie.
- Ajoute des fleurs séchées à la pâte de cellulose en feuille et fais-les faire sécher ensemble.
- Ajoute des confettis [Super ! Voilà comment utiliser les déchets des perforatrices] à la pâte de cellulose.
- Pour les plus grands, propose-leur de créer un carnet de voyage du camp avec plusieurs feuilles qu'ils auront réalisées.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

Nous consommons de grandes quantités de papier (journaux, magazines, cahiers, emballages, etc.). En Europe, cela représente en moyenne 104 kg/an par habitant et en Belgique près de 225 kg/an par personne !

Cette énorme consommation de papier pèse sur l'environnement. Heureusement, après le verre, le papier est le champion du recyclage et, pour de nombreux articles, il existe des alternatives recyclées : papier WC, papier graphique (cahiers, papiers à lettre, papiers à dessin, papiers à impression), enveloppes, albums photos, fardes en carton, mouchoirs, serviettes, isolant pour la construction, etc.

Le papier, tout comme les panneaux et les pellets, est initialement fabriqué à partir d'arbres de qualité médiocre déchiquetés et en récupérant des copeaux dans les scieries. Pour fabriquer du papier, ces copeaux sont traités

mécaniquement et/ou chimiquement pour en extraire la cellulose, le principal composant du papier.
La cellulose est ensuite blanchie avec d'autres produits minéraux et chimiques, puis séchée et conditionnée sous la forme désirée.

Toutes ces opérations consomment beaucoup de matières et d'énergie, et malgré les progrès, demeurent encore polluantes.
Pour économiser des ressources, le recyclage du papier constitue dès lors une bonne deuxième solution. (La première étant d'éviter de consommer inutilement du papier ! Mettre un autocollant « stop pub » sur sa boîte aux lettres, privilégier les impressions recto-verso, refuser des tracs que tu vas jeter 10 m plus loin… sont des actions faciles et efficaces.)

La fabrication de papier recyclé consomme beaucoup moins d'eau, d'énergie et surtout de produits chimiques, mais après plusieurs recyclages, les fibres de cellulose sont dégradées. De la pâte avec de nouvelles fibres reste nécessaire pour permettre le recyclage. Le papier peut ainsi connaître plusieurs vies et être recyclé à cinq reprises, s'il est correctement trié à chaque fois.

En parallèle, sache que l'usage effréné des nouvelles technologies de communication consomme lui aussi d'énormes ressources en énergie et matériaux non-recyclables.

- En moyenne, le changement de GSM ou smartphone ne dépasse plus 3 ans, 5 ans pour un ordinateur fixe, 4 ans pour un portable et 3 ans pour une tablette. Ces objets parcourent en plus la moitié de la planète avant d'arriver dans nos mains.
- L'envoi d'un mail d'un Méga émet environ 19 g de CO^2 et la consommation d'énergie des 'data centers' aura plus que quadruplé d'ici 2020.
- Les déchets électroniques augmentent chaque année 3 fois plus vite que le flux global des déchets.

Sources: ecoconso.be, consoglobe.com, Dedoch.ch, Ademe, Gartner

QUELQUES LABELS POUR MIEUX CHOISIR TON PAPIER :

EU Ecolabel www.ecolabel.eu

PEFC PEFC/07-01-01

NORDIC ECOLABEL

Fiche 28

EXP

INT. HOMME / NATURE

→ 6 p.

60'

12-18 ans

ÉCHANGE DE PRODUITS PEFC !

OBJECTIFS

Reconnaître le label PEFC.
Découvrir la multitude d'objets labellisés, issus des forêts gérées durablement.

MATÉRIEL

- Un **objet PEFC** par groupe de 3 jeunes (ex : un crayon ou une feuille).

© Valérie GISON

DÉROULEMENT

Attention ! **NE RÉALISE CETTE ACTIVITÉ QUE DANS TA COMMUNE**. C'est une chouette manière d'ancrer ton mouvement de jeunesse dans le quartier, de rencontrer tes voisins…
Lors des camps d'été, les voisins sont très -même trop- sollicités. Évite donc de les déranger une fois de plus. Pour rappel, la mendicité et la fausse survie sont tout simplement interdites.

La semaine précédente à l'animation montre aux jeunes le logo PEFC (Onglet jeux : Fiche 8) et demande-leur de chercher chez eux, à l'école… des objets labélisés.
Amène-leur quelques exemples aussi… (Voir ci-après)

Le jour J : sépare les jeunes en groupes de 3.
Chaque groupe reçoit un objet labélisé PEFC. En moins d'une heure, ils doivent effectuer un maximum d'échanges d'objets.

Par exemple : le groupe reçoit un crayon PEFC, il croise une dame et lui échange le crayon contre un paquet de mouchoirs labélisés. Plus tard, le groupe échange à nouveau son paquet de mouchoir contre une boîte de thé labélisées PEFC chez un libraire…
Si les jeunes sont équipés d'un smartphone, ils se prennent en photo avec l'objet reçu. Autrement, ils listent les objets sur une feuille.

Après une heure d'échanges, les groupes rejoignent le lieu de rendez-vous. Comptabilise pour tous les groupes le plus d'objets différents qui ont pu être échangés. Une discussion peut être lancée sur les objets (variété, étonnement etc.).

VARIANTES

- Propose aux jeunes de garder l'objet qu'ils estiment le plus surprenant et qu'ils s'arrêtent d'échanger quand ils acquièrent cet objet.
- Organise une collecte d'objets certifiés dans ton mouvement et utilisez-les pour le camp ou donnez-les à une œuvre sociale ou humanitaire.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

PEFC :

Il s'agit d'une organisation non-gouvernementale, active dans la certification pour la gestion forestière durable. Une fois certifié, un label est apposé sur l'objet. Les produits portant le label PEFC ont donc leur origine dans la gestion durable des forêts.
La gestion durable de la forêt est une gestion qui se veut à la fois respectueuse de l'environnement, socialement bénéfique et économiquement viable.
En pratique, cela signifie la replantation ou la régénération naturelle des arbres, la protection de l'habitat de la faune et de la flore (biodiversité), le respect des habitants locaux, la protection des sols et de l'eau, la rémunération correcte des propriétaires de la forêt par le bois qui en est retiré…
Un propriétaire forestier qui gère sa forêt durablement contribue à la préservation de nos forêts.
(Source : Dossier pédagogique « Forêt, source de vie » de PEFC Belgium).

EXEMPLES DE PRODUITS LABÉLISÉS :

Certains papiers à copier, papiers cadeau, certaines enveloppes et cahiers.
Certains crayons et jeux de société.
Certains folders, magazines et emballages ou sacs papier.
Certaines lingettes bébés, certains langes, mouchoirs et papiers de toilette.
Certains filtres à café et papiers de cuisson.
Certains sacs à pain.

Fiche 29

EXP

BIEN-ÊTRE NATURE

→ 15 p.

20'

8-16 ans

LE GRAND PLONGEON !

OBJECTIFS

Savoir où l'on peut se baigner en toute sécurité, jouer dans l'eau et s'y amuser.
Prendre conscience que l'eau est vivante !
Comprendre l'épuration biologique par les bactéries.

MATÉRIEL

- Ton **maillot** et tes **chaussures d'eau** ainsi que ceux des jeunes.
- Des **fils « cure-pipes »** verts (2+7), bleus (6), jaunes (7) et rouges (2).

© Valérie GIBSON

DÉROULEMENT

Explique que dans l'eau, il y a des bactéries (= bestioles microscopiques) qui vont éliminer une partie de la pollution. En effet, elles ont besoin d'oxygène et de nourriture (= pollution) pour vivre.

Distribue les fils « cure-pipes » colorés aux jeunes :

- 2 verts pour les **bactéries** (qui courent vite)
- 6 bleus pour l'**oxygène**
- 7 jaunes pour la **pollution**

Explique le jeu : la bactérie doit attraper un oxygène puis, en se donnant la main, ils doivent attraper une pollution. En trio, ils vont près de toi qui « transformes » la pollution en bactérie (en échangeant les fils « cure-pipes »).

Le jeu se termine quand il n'y a plus de pollution !

© Anne HERBIET

Source du jeu : Virelles nature, Aquascope
http://www.aquascope.be

VARIANTES

- Introduis une ou deux « eau de javel » (= cure-pipes rouges) qui attrapent les bactéries et les transforment en pollution en les touchant. Vous pourrez alors, les jeunes et toi, observer qu'au bout de quelques minutes, la pollution augmente et que les bactéries diminuent.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

L'ÉPURATION :

Dans une station d'épuration, l'eau passe par le dégrillage (des grilles arrêtent la pollution lourde, les gros déchets, les branchages), le dessablage, le dégraissage puis la décantation (processus durant lequel la pesanteur sépare les liquides des solides. Ces derniers sont ensuite raclés). Ces étapes constituent « l'épuration primaire ». Ensuite, vient « l'épuration secondaire » ou « épuration biologique » que nous venons de découvrir à travers le jeu.

OÙ SE BAIGNER ?

Pour savoir où se baigner, en plus de consulter les panneaux, il est nécessaire se renseigner auprès des autorités compétentes (commune, gestionnaire du cours d'eau, DNF ou police).

La Wallonie répertorie chaque année et pendant l'été, les zones de baignade qui sont accessibles au public. Elles sont consultables à l'adresse : http://aquabact.environnement.wallonie.be

Ces zones font l'objet d'un contrôle bactériologique régulier.

ÉVITE DE TE BAIGNER :

- à 30 m en amont* et en aval* des barrages même s'il n'y a pas (plus) de panneau d'interdiction ! Les courants et remous provoqués par les barrages sont dangereux. Même un bon nageur peut s'y noyer !
- en aval d'une pâture où le bétail a accès au cours d'eau et en aval d'un village qui ne dispose pas de station d'épuration.
- à proximité d'un embarcadère kayak: tout le monde ne sait pas toujours « mener sa barque » !
- dans tous les ruisseaux et les rivières en période d'orage, de grosses pluies et de crue.
- dans des zones habitées visiblement par la faune sauvage comme le barrage d'une famille de castors et près des berges sableuses et terreuses qui recèlent des nids de martins-pêcheurs, d'hirondelles de rivage ou de guêpiers.

* Voir fiches infos en page 127.

ATTENTION !

- Évite de boire la tasse et de te baigner en cas de plaies. Même si l'eau est jugée adaptée à la baignade, elle n'est pas pour autant potable !
- Mets des chaussures car personne n'est à l'abri d'un tesson de bouteille, d'un morceau de ferraille… ou d'une pierre coupante.
- Ne saute pas d'un pont ou de tout autre promontoire : la profondeur de l'eau n'est généralement pas suffisante et d'une année à l'autre, le fond peut s'être modifié !
- Ne construis pas de barrage : cela risque de déstabiliser le lit de la rivière, de provoquer l'érosion des berges et de déranger la faune aquatique.

© Les Scouts pluralistes

© Les Scouts pluralistes

Fiche 30

EXP

INT. HOMME / NATURE

→ 2 p.

20'

8-16 ans

NAVIGUER...

OBJECTIFS

Fabriquer un bateau miniature avec des éléments naturels.

MATÉRIEL

- **Joncs** trouvés au bord de la rivière (voir éclairages théoriques).
- Une **feuille légère** (pour la voile).

© Olivier STASSIN

DÉROULEMENT

Cueille une tige de jonc vigoureuse.

Prends la tige par le bas et replie-la sur elle-même comme une spirale allongée et plate.

Quand il ne reste plus que 15 cm environ, entoure la spirale en son milieu 2 ou 3 fois puis passe le reste de la tige par-dessous, au centre, entre deux brins serrés qui maintiendront le mât en place.

Enfiler une feuille légère sur le mât pour faire une voile.

VARIANTES

© Olivier STASSIN

- Invente des radeaux avec des bouchons en liège et des piques à brochettes.
- Construis des bateaux avec des coquilles de noix.
- Organise une bataille navale avec de petits personnages dans les bateaux (délimite bien l'espace pour ne pas laisser s'échapper les bateaux et les personnages dans la rivière).
- Organise une expo des bateaux.

ÉCLAIRAGES THÉORIQUES

RECONNAÎTRE LE JONC !

Le jonc est une plante dont les tiges sont longues, droites et flexibles. Souvent sous forme de grosses touffes, on la reconnaît grâce à ses tiges vertes, lisses, luisantes et pleines de moelle blanche.
Il pousse dans les milieux humides.
Lors de la cueillette, il est important de penser à ne pas épuiser la plante en cueillant sur différents plants et à différents endroits du même plant.
Pour mettre les bateaux à l'eau, il faut veiller à utiliser le même accès à la rivière afin de ne pas saccager l'écosystème des berges.

© David MERCIER

AU NIVEAU LÉGAL :

La navigation (circulation d'embarcations habitées) sur la rivière est soumise à des lois : certains tronçons sont autorisés, d'autres non et cela peut varier suivant les saisons et le débit de la rivière. En effet, on ne peut naviguer en dessous d'un débit minimum (protection de l'environnement) ou au-dessus d'un débit maximum (sécurité).
L'embarquement et le débarquement des embarcations ne peuvent s'effectuer que sur les aires désignées.

(Toutes les infos sur http://kayak.environnement.wallonie.be)

ATTENTION À NE PAS CRÉER DE DÉCHETS !

Si tu utilises des éléments non naturels (petits personnages, capuchons en plastique…), veille à bien les récupérer afin qu'ils ne deviennent pas un déchet pour la rivière !

Sources : http://www.cr-ourthe.be/index.php/publications
livre : « Jouets de plantes », C. Armengaud, éditions Plume de carotte.

CHECK-OUT THE WOOD

À verifier	OK	Actions futures si besoin
Ton **feu** est bien éteint.		
Tes **cendres froides** sont dispersées.		
Tes **déchets** sont dans des poubelles et emportés.		
Les **balises** de ton jeu de piste sont retirées.		
Ta **cabane** est démontée (ou tu as l'accord du propriétaire de l'y laisser).		
Les **clous** de la cabane sont enlevés des bois.		
Tu as prévenu le **propriétaire** si ton groupe a causé un dégât.		
Bref, il ne reste **aucune trace** de ton passage…		

DES RESSOURCES

Des personnes ou des institutions:

- L'agent DNF
- Les Contrats de Rivières
- Le guide forestier (chantier forêt) via la SRFB
- L'Aquascope des étangs de Virelles - www.aquascope.be
- Le « monsieur camp » des communes
- Les offices du tourisme de la région dans laquelle tu organises ton camp qui recèlent toute une série d'idées, d'adresses intéressantes pour des activités en relation avec la nature
- Le réseau des CRIE - www.crie.be
- Le réseau IDée

Des livres :

- « Jouets de plantes », Christine Armengaud, Plume de Carotte, 2009
- « Vivre la nature avec les enfants », Joseph Cornell, Jouvence, 1996 pour entre autres « la liste aux trésors » qui inspire la fiche 1 « Qui cherche trouve ».
- « Le livre des cabanes », Louis Espinassous, Milan, 2006
- « 50 réalisations avec bâtons et bouts de ficelle », Benoît Delalandre, Milan, 2009
- « Copain des bois », Renée Kayser, Milan, 1993
- « La forêt en 301 questions », P.Domont et N.Zaric, Ed.Delachaux et Niestlé
- « Trésors du dehors, auprès de nos arbres enseignons heureux ! », Groupe de Travail Tous dehors, 2017 (plutôt à destination des enseignants mais plein de bonnes idées pour les animateurs aussi !) - http://tousdehors.be
- « 1001 choses à faire avec un bout de bois », Fiona Danks et Jo Schofield, Gallimard Jeunesse, 2013
- « Activités ludiques, sensorielles et naturalistes aux cycles 2 et 3 - 44 fiches pour une éducation à l'environnement », Scérén, 1999
- « Sortir ! dans la nature avec un groupe – tome 1 : sortie journée, bivouacs et mini-camps », Groupe sortir – réseau École et Nature, Editions Écologistes de l'Euzière, 2012.
- «Les plantes sauvages, comestibles et toxiques» de François Couplan au Ed. Delachaux et Niestlé en 2013.

Des sites :

- D'éducation relative à l'environnement :

www.empreintes.be
www.bosquets.be (activités dans les bois)
www.tousdehors.be
www.reseau-idee.be
www.wormsasbl.org/index.php?tar=accueil (infos autour du compost)

- Autour du camp :

www.votrecamp.be
www.atoutscamps.be

- De la Wallonie :

www.apaqw.be (pour tout savoir sur le subside « mangeons Wallon »)
www.geoportail.wallonie.be/walonmap (pour trouver le forestier)
www.aquabact.environnement.wallonie.be (pour savoir où se baigner)

- Des forestiers :

www.pefc.be
www.srfb.be/ (pour trouver un guide forestier)

- De la rivière :

www.environnement.wallonie.be/contrat_riviere
www.parcoursdepeche.be
www.maisondelapeche.be/Fr

- D'éco-citoyenneté :

www.famillezerodechet.com
www.ecoconso.be

- Des mouvements de jeunesse :

C'est une mine d'informations avec des fiches d'activités variées et prêtes à l'emploi !

Les Faucons Rouges : www.fauconsrouges.be
Les Guides Catholiques de Belgique : www.guides.be
Le Patro : www.patro.be
Les scouts : www.lesscouts.be
Les Scouts et Guides Pluralistes : www.sgp.be

Des outils

- Une clé de détermination :

www.perigord.tm.fr/~ecole-scienc/pages/activite/monde_vivant/Feuillemorte_pdf/CleSol.pdf

- La clé des bois :

www.environnement.wallonie.be/publi/dnf/cle-des-bois.pdf

- Sur le compostage :
www.environnement.wallonie.be/publi/education/guide_compostage.pdf

- Formulaire pour demander à faire une activité dans les bois :
www.enforet.wallonie.be/apps/spip2_wolwin/article.php3?id_article=29.

- Le carnet du forestier (fiches d'activités téléchargeables) :
www.institut-eco-pedagogie.be

DES INFOS

Le martelage

« Marteler » signifie choisir et marquer les arbres qui seront abattus lors des prochains travaux.
La marque se fait soit avec une bombe de peinture soit avec une hachette de marquage ou marteau forestier, en deux gestes : d'abord un coup avec le côté hache de l'outil pour enlever un peu d'écorce, puis un coup avec le côté marteau sur lequel se trouvent les initiales du forestier ou du propriétaire. Le bucheron viendra récolter les arbres marqués, après la vente des bois sur pied.

Le choix se fait sur la base de deux critères :

- les arbres à couper pour améliorer la qualité de la forêt : coupe d'éclaircies là où les arbres sont trop serrés et manquent de lumière, coupe des arbres malades ou tordus. Ces arbres serviront de bois de chauffage ou pour la fabrication de papier, de panneaux, tuteurs ou construction pour les mouvements de jeunesse…

- les gros arbres à récolter car ils sont à maturité : c'est la coupe finale. Si tous les arbres d'une parcelle ont le même âge, en forêt équienne, on fait une coupe à blanc. Si la forêt est mélangée, en forêt irrégulière, on sélectionne uniquement ceux qui sont mûrs. Ces arbres iront en scierie pour devenir des planches et des poutres, qui serviront à la construction de meubles et de bâtiments. Après une coupe à blanc, viendront de nouvelles plantations. Et après la récolte des gros bois en forêt irrégulière, les semis naturels bénéficieront d'une nouvelle énergie grâce à la luminosité retrouvée.

Le montage et démontage du camp

Au montage du camp, contacte bien l'agent DNF qui te dira où prendre du bois pour les constructions.
Les berges et le lit de la rivière sont des milieux vivants très fragiles : les barrages, les constructions y sont interdits.
Pour la construction d'un pont ou une passerelle, il est nécessaire d'avoir une autorisation du gestionnaire du cours d'eau (la Wallonie, la province ou la commune suivant la catégorie du cours d'eau – le Contrat de Rivière peut vous renseigner). En effet, ces ouvrages peuvent constituer une entrave à la circulation des kayaks, à la pratique de la pêche ou poser des problèmes en cas d'inondations.

Au démontage du camp,

merci d'effacer toutes les traces de ton passage :

- Ramasse tous les déchets et évacue-les.
- Rebouche proprement tous les trous et recouvre-les d'une motte de terre préalablement conservée avec sa couche de gazon.
- Nettoie tout endroit où tu as fait du feu.
- N'oublie pas les sardines de tente enfouies dans le sol.
- Démonte ton pont ou ta passerelle.

Un petit "*au revoir*" à vos hôtes sera toujours apprécié !

Feuillus/résineux

Les résineux produisent de la résine, un liquide poisseux ressemblant à de la colle et très odorant. On les appelle aussi conifères car leurs fruits sont des cônes (les pommes de pin, par exemple). Leurs feuilles sont si longues et fines qu'on les appelle des aiguilles. La plupart des conifères restent verts en hiver, à l'exception des mélèzes. Leur tronc est généralement droit jusqu'au sommet, avec des branches latérales. Cette famille comprend le sapin, l'épicéa, le douglas, le mélèze, le cèdre, les pins…

Les feuillus ont des feuilles ! Des feuilles plus larges et plates qu'ils perdent en hiver (à quelques exceptions près). Ils ne fabriquent pas de résine ni de fruits en forme de cônes (sauf l'aulne). C'est une grande famille : les chênes, les hêtres, le charme, le bouleau, les peupliers, les ormes, les érables, les tilleuls, l'aulne, le merisier, le frêne, les alisiers, le robinier, les saules, les sorbiers, les châtaigniers, les noyers… ainsi que tous les arbres fruitiers de nos jardins et vergers.

Autour de la rivière

Petit vocabulaire de la rivière

Une rivière est composée d'un **lit mineur** (le fond du cours d'eau où s'écoule l'eau), de deux **berges** (les deux talus de part et d'autre du lit) et d'un **lit majeur** (la plaine alluviale où l'eau déborde en cas de forte pluie). L'**amont** d'une rivière est toujours la zone d'où vient l'eau (amont, vers la montagne) et l'**aval** la zone vers laquelle s'écoule l'eau (aval, vers la vallée). Pour identifier la **berge gauche** et la **berge droite**, il faut toujours regarder vers l'aval, dans le sens du courant, et prendre sa gauche et sa droite.

Attention, la berge est un espace sensible à protéger !
Ne la piétine pas, n'y creuse pas ou n'y implante pas de construction ou infrastructure qui pourrait l'endommager. *Merci* !

Vous avez dit espèces invasives ?

Certaines espèces exotiques envahissantes colonisent notre territoire, particulièrement les bords de cours d'eau.
Ainsi, des **plantes** comme la balsamine de l'Himalaya, la berce du Caucase, la renouée du Japon ou encore l'hydrocotyle fausse-renoncule entrent en concurrence directe avec nos plantes indigènes typiques des bords de rivières qu'elles font progressivement disparaître.
Coté **faune**, la bernache du Canada, le raton-laveur ou la tortue de Floride sont aussi invasifs et réduisent la biodiversité. Il est important de ne pas implanter, transporter et disperser ces espèces dans l'environnement !

Des chantiers de gestion de plantes invasives peuvent aussi être menés avec le Contrat de Rivière local, renseigne-toi !
Plus d'informations : biodiversite.wallonie.be (onglet « invasives »)

Les tiques

Pourquoi une fiche sur les tiques ?

Ces acariens, vecteurs de maladies dont celle de Lyme, sont des habitués des camps. Cette maladie de Lyme donne des symptômes grippaux et/ou articulaires et peut entraîner des complications (neurologiques…). Il est donc indispensable d'être informé et de s'en protéger !

Avant, comment éviter les morsures ?

Pour les jeux dans les bois, privilégie les vêtements longs, les pantalons dans les chaussettes et les chaussures fermées, couvrant la peau au maximum.

Et après les jeux dans la campagne, dans les bois ?

N'oublie pas d'effectuer une inspection rigoureuse en fin de journée.
Examine le corps des jeunes et des animateurs le jour même en sachant que ces arachnides aiment se loger dans les endroits chauds et humides.
N'oublie pas, en plus de la peau et des cheveux, de porter un regard attentif aux vêtements.

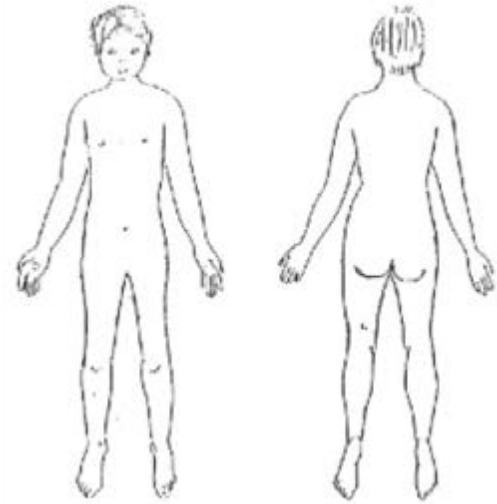
S'il y a morsures…

- *Pour retirer la tique* : rassure et réconforte le jeune. Utilise uniquement une pince à tiques. Retire-la délicatement par un mouvement de torsion vers le haut. N'utilise pas d'éther, cela endort la tique. Stressée par le produit, la tique risque de libérer sa salive porteuse d'une maladie. Si tu ne parviens pas à enlever toute la tique, passe le relais à un médecin…
Désinfecte la plaie, et vérifiez-la dans les jours qui suivent.

- *Préviens les parents…* Il faut surveiller l'apparition d'une tâche rouge (pas nécessairement à l'endroit de la morsure) même jusqu'à 15 jours après. Si l'enfant présente cette tâche ou s'il a un comportement ou des symptômes inhabituels (fièvre, grosse fatigue, articulation gonflée, mal de tête ou autre…), il est nécessaire de le présenter chez le médecin et lui signaler ces morsures.

Tu peux aussi utiliser cette fiche pour y indiquer les morsures, leurs nombres et les endroits du corps où l'enfant a été piqué ainsi que le lieu où les morsures de tiques ont été contractées.

Face avant **Face arrière**



Plus d'info sur
www.maladiedelyme.org

Les usagers et rôles

La forêt, source de vie…
La forêt, poumon vert de notre planète, remplit de multiples fonctions essentielles pour les hommes et les animaux : plus d'un milliard et demi d'êtres humains dépendent des forêts pour leur subsistance (parce qu'ils y habitent, en tirent leur nourriture ou leurs revenus, etc.) et plus de 80% de la biodiversité terrestre se trouve dans les forêts.

On reconnaît différentes fonctions à la forêt :

- La fonction récréative et sociale, promenons-nous dans les bois ! La forêt est un lieu de détente qui offre de nombreux parcours aux promeneurs, sportifs, cyclistes ou encore aux cavaliers.

- La fonction écologique, elle assure la protection des animaux et des plantes rares, leur fournit un habitat, une niche écologique, protège les sols de l'érosion…

- La fonction économique, elle nous fournit le bois destiné à nous chauffer, à la construction de nos meubles, de nos maisons, à la fabrication de papier…

Quelques usagers de la forêt :

Le naturaliste : le naturaliste observe et étudie la nature. Grâce à ses connaissances, il peut également remplir un rôle de sensibilisation en apprenant à tous comment observer et comprendre les mécanismes naturels. De plus, il occupe une place importante dans le cadre de la protection de la faune et de la flore. Par exemple, en plaçant des nichoirs, il augmente les possibilités de nidifications des oiseaux.

Le forestier : la personne qui s'occupe de la gestion forestière. Il est un des meilleurs connaisseurs de la forêt. Ses rôles, que ce soit dans le domaine public ou privé, sont nombreux et variés :

- surveiller et sensibiliser : prévenir et supprimer toute forme de nuisance, faire respecter les lois forestières, enseigner des connaissances à différents groupes.
- Gérer et protéger la forêt : préserver la forêt et ses richesses tout en assurant une bonne production constante de bois.

- Organiser le travail : il est le « contremaître » des planteurs, élagueurs, des bûcherons. Il veille à ce que le travail soit correctement réalisé. Il définit dans l'espace et le temps les objectifs de la forêt et organise les différents travaux et activités à réaliser annuellement dans chaque parcelle.

Le chasseur : la chasse constitue un des moyens de régulation des populations animales. Le rôle du chasseur est d'équilibrer certaines populations d'animaux sauvages par rapport à la capacité d'accueil de la forêt.

Le promeneur : il arpente les différents chemins de la forêt et profite de ce lieu de beauté et d'émotion !

Le bûcheron : il abat et ébranche les arbres marqués par le forestier. Ces arbres, une fois coupés, serviront à la fabrication de planches, de panneaux de particules ou encore de papier.

GLOSSAIRE

Agent des forêts : membre du personnel du Service public de Wallonie (SPW), spécialement affecté à la surveillance et à la gestion des forêts et autres espaces naturels des propriétaires publics (communes, provinces, région, etc.); son autorité s'exerce sur une portion du territoire wallon, appelée triage.

Chef de cantonnement : membre du personnel du Service public de Wallonie (SPW), spécialement affecté à la surveillance et la gestion des forêts et autres espaces naturels des propriétaires publics (communes, provinces, région, etc.); son autorité s'exerce sur une portion du territoire wallon, appelée cantonnement et regroupant une douzaine de triages; le chef de cantonnement est le supérieur hiérarchique direct des agents des forêts.

Clé de détermination : outil d'identification qui repose sur une succession de choix d'alternatives portant sur les caractères physiques d'un animal ou d'un arbre. Cela permet de l'identifier, étape par étape, grâce à ses attributs et donc de lui donner un nom.

Code forestier : texte légal définissant ce qui peut, ce qui ne peut pas et ce qui doit être fait en forêt; une partie, dont la circulation en forêt, s'applique à l'ensemble des forêts wallonnes; l'autre partie s'applique uniquement aux forêts des propriétaires publics (communes, provinces, région, etc.).

Débardage : transport des arbres abattus sur le lieu de coupe vers le lieu de dépôt ou de décharge provisoire, connu sous le nom technique de « chargeoir », près d'une route ou d'une voie adaptée au transport ultérieur lointain.

Écosystème forestier : un écosystème réunit des espèces animales et végétales qui interagissent entre elles et avec leur environnement. Les écosystèmes forestiers sont formés de réseaux complexes de végétaux, d'animaux, de champignons et de bactéries.
Guide forestier : c'est un forestier volontaire passionné ! Il ouvre les portes des bois au grand public, aux écoles ou aux mouvements de jeunesse pour une initiation forestière. Il remplit le rôle de trait d'union entre les propriétaires forestiers et les curieux de la forêt.

Land art : un concept artistique en harmonie avec le monde naturel. Le land art invite à développer sa fibre artistique en s'inspirant du milieu naturel en créant une petite œuvre personnelle à partir d'éléments naturels. C'est un courant artistique apparu dans les années 60 et porté par des artistes ayant l'envie de travailler en considérant la nature à la fois comme un matériau et comme une surface d'inscription. Cette forme d'art utilise donc le milieu naturel comme support d'expression, les matériaux utilisés sont entièrement naturels et l'œuvre évolue avec le temps jusqu'à sa « biodégradation ».

Sylviculture : ensemble des techniques permettant la création et l'exploitation rationnelle des forêts tout en assurant leur conservation et leur régénération.

Zone d'accès : en forêt de plus de 100 ha d'un seul tenant, appartenant à des propriétaires publics (communes, provinces, région, etc.), le Code forestier prévoit la délimitation de zones destinées notamment aux activités des mouvements de jeunesse.

ADRESSES DES DIRECTIONS DU DNF

DIRECTION D'ARLON
Cantonnement d'Arlon : 063/ 58 9150
Cantonnement de Florenville : 061/32 52 80
Cantonnement d'Habay-la-Neuve : 063/ 60 80 30
Cantonnement de Virton : 063/58 86 40
Tél. 063/ 58.91.63 - arlon.dnf.dgarne@spw.wallonie.be
Place Didier, 45 - 6700 ARLON

DIRECTION DE MARCHE-EN-FAMENNE
Cantonnement de La Roche-en-Ardenne : 084/ 24 50 80
Cantonnement de Marche-en-Famenne : 084/ 22 03 46
Cantonnement de Nassogne : 084/37 43 10
Cantonnement de Vielsalm : 080/ 28 22 80
084/ 22.03.43 - marche.dnf.dgarne@spw.wallonie.be
Rue du Carmel, 1 - 6900 MARCHE-EN-FAMENNE

DIRECTION DE LIÈGE
Cantonnement d'Aywaille : 04/ 247 99 90
Cantonnement de Verviers : 087/ 29 34 80
Cantonnement de Liège : 04/ 224 58 74
Cantonnement de Spa : 087/ 29 90 80
04/ 224.58.70-77 - liege.dnf.dgarne@spw.wallonie.be
Montagne Sainte Walburge, 2 - Bâtiment II - 4000 LIEGE

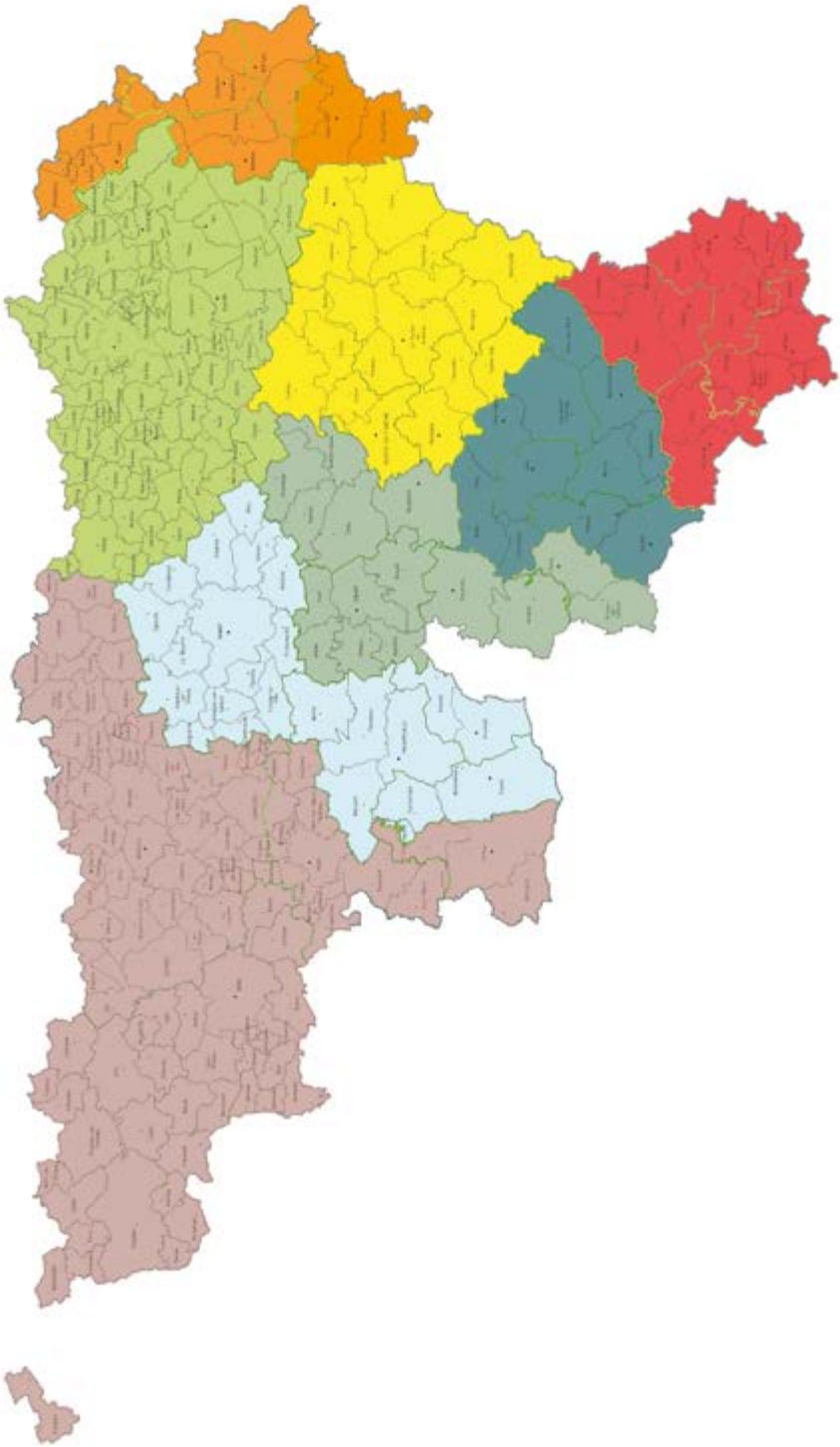
DIRECTION DE MONS
Cantonnement de Chimay : 060/34 02 90
Cantonnement de Mons : 065/ 32 82 49
Cantonnement de Thuin : 071/ 59 90 35
Cantonnement de Nivelles : 067/88 42 90
065/ 32.82.41 - mons.dnf.dgarne@spw.wallonie.be
Rue Achille Legrand, 16 - 7000 MONS

DIRECTION DE NAMUR
Cantonnement de Viroinval : 060/ 3102 93
Cantonnement de Couvin : 060/ 3102 81
Cantonnement de Namur : 081/ 71 54 11
Cantonnement de Philippeville : 071/ 66 2150
081/71.54.00 - namur.dnf.dgarne@spw.wallonie.be
Avenue Reine Astrid, 39-45 - 5000 NAMUR

DIRECTION DE NEUFCHÂTEAU
Cantonnement de Libin : 061/65 00 90
Cantonnement de Neufchâteau : 061/23 10 50
Cantonnement de Bouillon : 061/ 23 08 80
Cantonnement de Saint-Hubert : 061/ 61 21 20
061/ 23.10.34-9 - neufchateau.dnf.dgarne@spw.wallonie.be
Chaussée d'Arlon, 50/1- 6840 NEUFCHATEAU

DIRECTION DE MALMEDY - BULLANGE
Cantonnement de Bullange / Büllingen : 080/ 29 25 30
Cantonnement d'Elsenborn : 080/ 41 01 70
Cantonnement de Malmédy : 080/ 79 90 40
Cantonnement de Saint-Vith : 080/ 28 08 50
Cantonnement d'Eupen : 087/ 85 90 20
080/ 79.90.40-41 - malmedy.dnf.dgarne@spw.wallonie.be
Avenue Mon Bijou, 8 - 4960 MALMEDY

DIRECTION DE DINANT
Cantonnement de Beauraing : 082/ 64 36 10
Cantonnement de Bièvre : 061/ 51 30 89
Cantonnement de Dinant : 082/ 67 68 90
Cantonnement de Rochefort : 084/ 22 05 80
082/ 67.68.80 - dinant.dnf.dgarne@spw.wallonie.be
Rue Alexandre Daoust, 14 - 5500 DINANT



COORDONNÉES DES CONTRATS DE RIVIÈRE

Contrat de Rivière Amblève asbl à Stavelot
Tél : 080 28 24 35
E-mail : crambleve@gmail.com
Site : www.crambleve.com

Contrat de Rivière Attert à Redange
Tél : 0035 2 26 62 08 08
E-mail : maison.eau@attert.com
Site : www.attert.aquafil.net

Contrat de Rivière Dendre asbl à Ath
Tél : 0483 04 34 77 / GSM : 0483 04 34 78
E-mail : crdendre@gmail.com
Site : www.contratrivieredendre.be

Contrat de Rivière Dyle-Gette asbl à Court-St-Etienne
Tél : 010 62 04 30
E-mail : contrat.riviere@crdg.be

Contrat de Rivière Escaut-Lys asbl à Bon-Secours
Tél : 069 77 98 17
E-mail : contact@crescautlys.be

Contrat de Rivière du sous-bassin hydrographique de la Haine asbl à Mons
Tél : 065 33 66 61 / GSM 0496 38 67 21
E-mail : info@contratriviérehaine.com
Site : www.contratriviérehaine.com

Contrat de Rivière Lesse asbl à Rochefort
Tél : 084 22 26 65
E-mail : info@crlesse.be
Site : www.crlesse.be

Contrat de Rivière Haute-Meuse asbl à Namur
Tél : 081 77 67 32
E-mail : contact@crhm.be
Site : www.crhm.be

Contrat de Rivière Meuse Aval et affluents asbl à Latinne (Braives)
Tél : 019 56 73 98
E-mail : administration@meuseaval.be
Site : www.meuseaval.be

Contrat de Rivière Our-Moselle à Waimes
Tél : 080 44 03 95
E-mail : crmoselle@gmail.com
Site : www.coop-site.net

Contrat de Rivière Ourthe asbl à Tohogne
Tél : 086 21 08 44
E-mail : info@cr-ourthe.net
Site : www.cr-ourthe.be

Contrat de Rivière Sambre & Affluents asbl à Couillet
Tél : 071 60 02 30
Email : info@crsambre.be
Site : www.crsambre.be

Contrat de Rivière Semois-Chiers asbl à Tintigny
Tél : 063 38 89 44
E-mail : cmarchal@semois-chiers.be

Contrat de Rivière Senne asbl à Clabecq
Tél.: 02 355 02 15 / GSM: 0497 53 71 16
E-mail : info@crsenne.be
Site : www.crsenne.be

Contrat de Rivière Sûre et affluents à Martelange
Tél : 063/60.80.85
E-mail : nicolas@parcnaturel.be
Site : www.crhs.eu

Contrat de Rivière du sous-bassin hydrographique de la Vesdre asbl à Chaudfontaine
Tél : 04 361 35 33
E-mail : coordination@crvesdre.be
Site : www.crvesdre.be

REMERCIEMENTS

Merci au ministre René Collin d'avoir permis la conception et la publication de cet outil.

Merci à PEFC d'avoir souhaité adapter leur dossier pédagogique « La forêt source de vie » aux Mouvements de Jeunesse ! Et d'avoir demandé à Empreintes d'être responsable de cette adaptation.

Merci à la SRFB pour sa relecture précieuse, surtout de la fiche 7, et pour ses photos.

Merci aux Contrats de Rivière pour leur relecture et leurs apports méthodologiques et théoriques.

Merci particulier aux CR Lesse, CR Ourthe, CR Haute Meuse, CR Semois-Chiers.

Merci à l'Aquascope de Virelles qui a plus qu'inspiré les fiches 3 et 29 du dossier.

Merci à Nicolas Moulan, source d'inspiration et précieux animateur et « dictionnaire » naturaliste !

Merci aux mouvements de jeunesse pour l'accueil qu'ils réservent déjà à cet outil, pour leur relecture constructive et précise, pour le temps qu'ils y ont consacré, pour leurs photos. Merci particulier aux Faucons Rouges pour avoir testé avec leurs animateurs certaines activités et pour leurs retours formatifs. Merci au Patro, merci aux Scouts, merci aux Guides Catholiques de Belgique, merci aux Scouts et Guides Pluralistes.

Merci au Service public de Wallonie Environnement et notamment à son Département Nature et Forêt et à sa Direction de la Communication (CREA) pour leur accompagnement et pour leurs apports, merci à Sami Ben Mena (DNF) pour la rédaction de la fiche 13 et à Christine Veeschkens (CREA) pour la coordination.

Merci à Anne Herbiet, Valérie Gilson (CREA) et à Olivier Stassin (CREA) pour leurs dessins et illustrations.

Merci à Jean-Benoît Maréchal et Christine Veeschkens pour les photos.

Merci à Valérie Gilson pour la mise en page et le graphisme.

Merci à Lionel Raway de Cuisine Sauvage pour la relecture de la fiche 9.

Merci aux relecteurs d'Empreintes : Nicolas Moulan, Gaël Nassogne, Marine Dessard, Annick Cockaerts, Julie Allard.

Merci à Marine Dessard d'avoir si bien rédigé certaines fiches pendant son stage…

Merci à Élise Rouard pour la rédaction.

Empreintes asbl.

NOTES

NOTES