

# Atelier « Games Of Nature »

*La nature pour terrain de jeu.*

*Petit recueil pratique pour des ateliers et des animations nature*



T O U T



**RIFA 2016 (Mis à jour en 2026)**

Todesco François

Imaginez les JA escaladant un vieil arbre ou construisant un barrage de branchages et de cailloux sur un petit cours d'eau. Imaginez-les se fabriquant des arcs et des flèches au fond des bois ou observant une libellule encore toute froissée s'extraire de sa chrysalide. « Games of Nature », c'est tout cela à la fois. Des jeux de plein air, des jeux d'imagination et des découvertes extraordinaires.

Ce petit guide offre un éventail d'activités « nature » classées en cinq catégories pour vous permettre de sensibiliser les JA avec plusieurs portes d'entrées. Des outils et des ressources bibliographiques sont indiqués à la fin du livret pour vous aider à enrichir vos activités et vous inspirer de ce qui existe.

La nature que Dieu a créée est merveilleuse ! À vous, chers animateurs, de prendre le temps de sentir, de toucher, d'écouter autant que de voir. De vivre et de partager cela aux enfants et aux jeunes, et de rendre ces moments magiques !

Comme le dit un proverbe des Indiens d'Amérique :  
*« Prenez soin de la Terre. Elle ne vous a pas été donnée par vos parents. Elle vous a été prêtée par vos enfants. »*

*Petits conseils avant les activités :*

N'oubliez jamais de respecter la nature. Faites en sorte de toujours laisser l'endroit que vous quittez tel que vous l'avez trouvé.

*JAmicalement*



# Sommaire

<b>Utiliser tous ses sens .....</b>	<b>4</b>
<b>1.Colin-maillard des arbres.....</b>	<b>4</b>
<b>2.Odeurs mystérieuses.....</b>	<b>5</b>
<b>3.Et si on goûtait ?.....</b>	<b>6</b>
<b>Faire des découvertes.....</b>	<b>7</b>
1.Chut, on observe !.....	7
2.Dis, c'est quoi cet arbre ?.....	7
3.Le chant des oiseaux .....	9
4.Empreintes d'animaux .....	9
5.La chasse aux insectes .....	10
<b>Utiliser son imagination .....</b>	<b>11</b>
1.Land Art.....	11
2.Alphabet Nature.....	11
3.Palette de Couleurs.....	12
4.Le village des Elfes .....	12
5.Couronnes multicolores.....	13
6.Symphonie des bois.....	14
<b>Vivre des aventures.....</b>	<b>15</b>
1.Suivre la corde : .....	15
2.Suivre une piste.....	15
3.Les jeux de camouflage .....	16
<b>Bricolages .....</b>	<b>17</b>
1.Fabrication d'un arc et des flèches.....	17
2.Guirlande de glace.....	17
3.Construire des bateaux .....	18
4.Décorations naturelles pour les fêtes .....	18
<b>Annexes .....</b>	<b>19</b>
<b>Ressources bibliographiques.....</b>	<b>38</b>
<b>Notes personnelles .....</b>	<b>39</b>

# Utiliser tous ses sens

## Objectif :

- Permettre un contact direct et personnel avec la nature (toucher, odorat, goût)

## 1. Colin-maillard des arbres

### Lieu :

- Choisissez un endroit dans la forêt présentant une bonne diversité d'arbres (espèces, tailles, formes, ...)
- Le sol doit être assez dégagé pour éviter les égratignures



### Matériel :

- Des bandeaux pour masquer la vue

Mettez les JA par deux, l'un est l'aveugle et l'autre le guide. Celui qui guide choisit un arbre pour son aveugle, le conduit au pied et l'invite à faire sa connaissance par le toucher. Quand l'aveugle prétend connaître son arbre, le guide le ramène au point de départ. Il recouvre alors la vue en enlevant son masque et doit retrouver son arbre.

### Variante :

Peut se vivre comme stand d'un grand jeu : Retrouver l'arbre perdu.  
Voir également dans la section : « Vivre des aventures »

## 2. Odeurs mystérieuses

### **Matériel :**

- Des bandeaux pour masquer la vue

Faites asseoir les JA et bandez-leur les yeux.  
Faites-leur sentir un élément végétal ou naturel à l'odeur prononcée et voyez s'ils peuvent l'identifier.  
Si cela est trop difficile à deviner, faites-le circuler pour que les JA puissent le toucher.



### **Variantes :**

#### **- Memory olfactif**

### **Matériel :**

- 2 enveloppes ou boîtes « kinder » perforées par enfant
- 1 crayon et une feuille de papier

Chaque JA part dans un bois, une prairie... à la recherche d'une « odeur », qui lui plaît. Puis récupérer les éléments odorants de chaque JA, divisez-les et répartissez-les dans deux enveloppes ou boîtes. L'une portant un nom et l'autre un numéro.

Ensuite, procédez selon les règles du memory.

N'oubliez pas de noter sur une feuille le nom du JA ainsi que son numéro correspondant avant le début du jeu.

#### **- Kim des odeurs**

### **Matériel :**

- Plantes, épices, huiles odorantes, éléments odorants, ... dans des boîtes opaques.
- Ou bien « Loto des odeurs » voir boîte de jeu du même nom



Plusieurs odeurs sont disposées devant tous les JA qui disposent d'un

peu de temps pour les sentir et les mémoriser toutes. Puis les odeurs sont cachées. Les JA doivent alors indiquer dans l'ordre les odeurs qu'ils ont identifiées.

Petite variante

- Le meneur de jeu peut modifier quelque chose : il peut retirer une odeur, en ajouter une, modifier les emplacements, etc...

Les JA doivent alors deviner l'odeur qui a été changée, ajoutée ou déplacée, etc...

### 3. Et si on goûtait ?

**Matériel :**

- Des bandeaux pour masquer la vue
- Des aliments aux goûts plus ou moins prononcés en petite quantité (châtaigne, noisette, champignon, mûre, framboise, etc...). Soyez créatif !



Les JA ont les yeux bandés. Le meneur leur donne à tour de rôle les aliments à goûter et à mémoriser. Les JA doivent alors indiquer dans l'ordre le nom des aliments qu'ils ont identifiés.

Petite variante

- Le meneur de jeu peut modifier quelque chose : il peut retirer un aliment, en ajouter un autre, ou modifier son emplacement, etc...

Les JA doivent alors deviner l'aliment qui a été changé, ajouté ou déplacé, etc...

# Faire des découvertes

## Objectifs:

- Stimuler le sens de l'observation
- Familiariser les enfants avec l'usage des jumelles
- Sensibiliser les JA au biotope de leur région
- Apprendre à reconnaître les animaux, les arbres, les oiseaux, grâce à leur apparence, leurs feuilles, leur empreinte ou leur signature sonore

## 1. Chut, on observe !

### Matériel:

- Jumelles
- Photos d'animaux ou d'oiseaux
- Ficelles, couteau, agrafeuse



Des photos d'animaux ou d'oiseaux sont placées à une certaine distance d'un stand. À tour de rôle, les JA doivent trouver et identifier les animaux ou oiseaux, dont les photos ont été placées sur le site

### Variante:

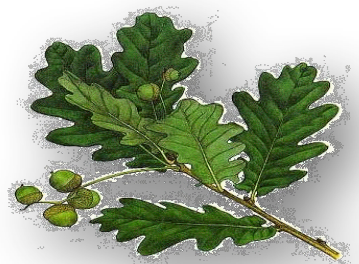
#### - Relais d'observation

Lors d'une course de relais, chaque JA doit trouver et identifier un animal ou oiseau différent pour permettre à son équipier de partir. Et ainsi de suite.

## 2. Dis, c'est quoi cet arbre ?

### Matériel:

- Des feuilles d'arbres (voir annexes)



- Les fiches descriptives des arbres

Présenter d'un côté les feuilles d'arbres et de l'autre côté les noms des arbres concernés. Le jeu peut être augmenté en rajoutant leurs fruits et/ou leurs écorces.

### **Variantes :**

#### **- Course aux plantes**

Chaque équipe doit rapporter le plus possible d'espèces de plantes ou d'arbres dans un temps donné. Toute plante, ou arbre, correctement identifié par son nom rapporte 1 point.

Petite variante

Au lieu d'exiger le plus grand nombre possible de plantes, vous indiquez les espèces que les équipes doivent vous rapporter.

#### **- Course au trésor**

Vous annoncez votre besoin : « une feuille d'érable, de chêne, de hêtre, de châtaignier, d'une fleur et d'une feuille de pissenlit, etc... ». Le classement se fait sur la base de la rapidité et de l'exactitude des éléments reportés.



#### **- Fruits d'automne**

Idem que précédemment, mais il s'agit ici de rechercher des fruits et baies (églantier, sureau, marronnier, etc...)

#### **- La potion magique**

Vous détenez le secret d'une potion magique et demandez aux équipes un certain nombre d'ingrédients à vous rapporter le plus vite possible : 2 feuilles d'érable, 4 de fraisier, 1 branche de sureau, 3 feuilles de plantain, une écorce de bouleau, etc...

Le classement se fait sur la base de la rapidité et de l'exactitude des éléments reportés.

### 3. Le chant des oiseaux

**Matériel :**

- Téléphone portable avec l'application « Cuicui! » ou autre...
- Les fiches descriptives des oiseaux présentés

Présentez d'un côté une dizaine de signatures sonores et de l'autre les noms des oiseaux concernés. À tour de rôle, les JA doivent associer les signatures sonores aux oiseaux correspondants.



**Merle noir**

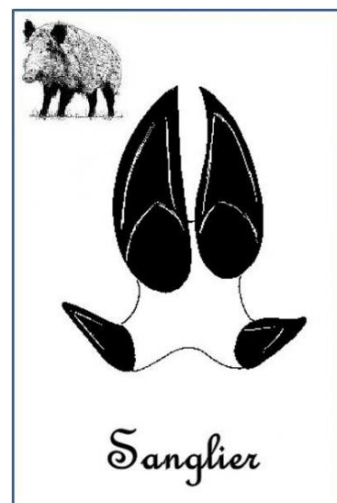
Le chant sonore, clair du Merle noir est l'un des plus beaux. Il débute avec des sons flûtés et se termine avec des notes moins pures.

### 4. Empreintes d'animaux

**Matériel :**

- Les fiches descriptives des animaux présentés
- Des empreintes moulées ou imprimées sur des feuilles (voir annexes)

Présentez d'un côté les empreintes des animaux et de l'autre côté les noms des animaux concernés. Des points peuvent être attribués selon le nombre d'empreintes identifiées.



**Variante :**

- **La traque du chasseur**

Il s'agit de créer des pistes à l'aide d'empreintes de plusieurs animaux que vous aurez au préalable moulées ou créées. Au bout de chaque piste se trouvent des indices. Attention, certaines empreintes sont celles d'animaux « adversaires ». Prévoyez des obstacles ou des adversaires sur le concept de l'attaque et de la défense d'un camp (prise de foulard).

## 5.La chasse aux insectes

### Matériel :

- Aspirateurs à insectes (\*), épuisettes, parapluie japonais, etc.
- Boîte de transport, loupes
- Les fiches descriptives des insectes présents dans l'environnement

**Dans une première activité**, les JA fabriquent leur aspirateur à insectes (\*), leur épuisette ou parapluie japonais, et leur boîte de transport.

**La deuxième activité est celle du jeu.** Le but peut être de marquer des points en récoltant un maximum de spécimens d'insectes dans un périmètre prédéfini. Un spécimen par espèce permet de marquer des points. Par exemple : 1 fourmi rouge = 1 point, 1 fourmi noire = 1 point,



Vous pouvez aussi établir un barème en fonction de la rareté des spécimens.

- Mouche, moustique, etc... = 2 points
- Coccinelle, scarabée, hanneton, etc... = 5 points
- Papillon, chenille, etc... = 8 points
- Sauterelle, etc... = 10 points, Etc...

Les animaux morts ou blessés ne sont pas comptabilisés.

À la fin du jeu, les animaux sont relâchés dans leur habitat naturel.

Ps : « *Lors des journées trop froides ou trop humides, les insectes sont actifs et leur capture devient aléatoire. Préférer une chaude après-midi d'été.* »

# Utiliser son imagination

## Objectifs :

- Développer la créativité
- Apprendre à observer l'environnement
- Fabriquer des instruments avec des matériaux naturels.



## 1. Land Art

### Matériel :

- Pensez à prendre votre appareil photo

Les JA peuvent créer un « Land Art » sur un thème et dans un temps donné (reproduire une image, réaliser un mandala), ou bien être laissés à leur imagination. Pour cela, ils utilisent exclusivement les éléments présents dans la nature.

### Variante :

#### - Dessine-moi un animal

Les JA sont invités à créer les animaux proposés dans un temps donné.



## 2. Alphabet Nature

### Matériel :

- Des guides des plantes et animaux, ... peuvent être utiles.

### Déroulé possible :

Chaque équipe, dans un temps donné, doit rapporter pour chaque lettre de l'alphabet un objet de la nature commençant par la même lettre.

Exemple : A = ail des ours; B = baies; F= fourmi ; etc...

L'évaluation se fait à raison d'un point par lettre illustrée.

## 3. Palette de Couleurs

### Matériel:

- Des feuilles blanches ou cartonnées rondes
- Du scotch

Chaque équipe reçoit une feuille. L'objectif est d'y rapporter (scotché ou frotté) le maximum de couleurs différentes issues de la nature.

PS : Veillez à éloigner les JA des plantes vénéneuses ou piquantes.



Petite variante:

Vous pouvez préciser un nombre de couleurs à rapporter sous forme de course. Ex : L'équipe ayant rapporté les 20 couleurs différentes la première gagne.

## 4. Le village des Elfes

### Matériel:

- Petites vrilles de 2-5mm pour faire des trous
- Cure-dent, pics en bois à brochettes, allumettes, colle, couteau, de la ficelle
- Des accessoires comme des yeux mobiles, etc...



Les JA sont invités à créer des maisons, des villages d'Elfes, des châteaux, créer des petits animaux imaginaires dans un thème donné, ou bien être laissés libres à leur imagination.

Pour cela, ils utilisent les éléments présents dans la nature (pommes de pins, des marrons, des morceaux de bois, des fleurs, etc...). Parfois, certains éléments de la nature ressemblent à des têtes, des visages, des yeux, mains, etc...

## 5. Couronnes multicolores

### Matériel:



- Bandes de carton fines de 5cm de large et assez longues pour faire le tour de la tête
- Agrafeuse, scotch double face
- Ciseaux, colle

Activité individuelle ou par équipe. Il s'agit de concevoir la plus belle couronne d'automne ou de printemps.

### Variantes :

#### - **Habit nature**

Activité individuelle ou par équipe. Il s'agit, cette fois-ci, de s'habiller entièrement avec la nature.

#### - **Les jolis bouquets**

Chaque équipe est chargée de composer un bouquet avec des fleurs et des branchages. Au bout d'un temps donné, une exposition est faite et un jury examine les compositions.

#### - **Le masque de Super Héros Nature**

### Matériel:

- Petits masques en carton avec élastiques
- Colles

Comme son nom l'indique, chaque JA crée son masque de Super Héros Nature



## 6.Symphonie des bois

### Matériel:

- Couteau
- Vrille de 4 mm
- Paille de blé ou paille plastique
- Ficelle, lime, papier de verre, élastique, papier sulfurisé, etc...

**Dans une première activité**, les JA fabriquent leurs instruments de musique avec des éléments de la nature (plus ou moins sophistiqués). (Voir annexes)

**La deuxième activité est celle de la composition musicale.**

Chaque équipe compose une musique (parole et son) dans un thème proposé. Vous pouvez augmenter le défi en imposant une liste de mots à utiliser dans la composition.



# Vivre des aventures.

## 1. Suivre la corde :

### Matériel:

- Des bandeaux pour masquer la vue
- Une corde
- Des plantes odorantes, ...

Il s'agit d'une courte promenade que les JA emprunteront à l'aveugle en suivant une corde préalablement tendue.



Les JA, les yeux bandés, prennent le départ les uns après les autres, en se tenant à la corde que vous aurez au préalable attachée.

Le parcours doit comporter divers obstacles et traverser plusieurs types de terrain. Il peut monter ou descendre, suivre un sentier ombragé pour déboucher sur une clairière ensoleillée, obliger les JA à ramper sous des branches basses et passer par-dessus une souche pour finir dans un gros tas de feuilles... Vous pouvez attacher la corde à différentes hauteurs, parfois très haut, parfois au ras du sol ; varier les sols (herbe, feuilles, sentier caillouteux, flaque ...).

Sur le chemin, le JA arrivera-t-il à identifier la forme ou le toucher d'une plume, etc... Saura-t-il reconnaître les plantes odorantes que vous aurez mises sur son parcours ? (Marjolaine, thym, menthe, etc...)

## 2. Suivre une piste

Cela peut être une piste balisée par des flèches, ou que l'on a créée soi-même à l'aide de signes de piste, d'empreintes d'animaux, de cailloux, farine saupoudrée, etc...

Tout en cherchant les indices, les JA auront mille occasions de faire des découvertes dans la nature....

## 3. Les jeux de camouflage

### Matériel :

- Un filet (sac à oignon)
- De la ficelle
- Du maquillage
- Ciseaux ou couteaux

### - Fabrication d'un costume de camouflage

Le camouflage est une stratégie de survie capitale pour le prédateur comme pour la proie. Il permet de se fondre dans l'environnement. Par cet outil ludique, les JA seront sensibilisés à la façon dont les animaux savent se fondre dans la nature.



### Variantes

Vous pouvez utiliser les costumes de camouflage dans toute une panoplie de jeux scouts (Voir « Ressources bibliographiques »)

- Cache-cache camouflé
- Jeux d'affut
- Jeux d'approche...
- Attaque défense d'un camp en tenue camouflée

# Bricolages

## 1. Fabrication d'un arc et des flèches

C'est un grand classique des sorties en nature. Les tisons et explos s'imagineront aisément en Robin des bois parcourant la forêt. Toutefois, cette activité nécessite un encadrement attentif afin que nos JA apprennent à jouer en toute sécurité.

### Matériel:

- Des branches de noisetiers
- De la ficelle
- Un couteau

## 2. Guirlande de glace

### Matériel:

- Des trésors d'automne (feuille, fleur, etc...)
- Emporte-pièces
- Soucoupe ou couvercle de pots de confiture
- Ficelle

Demander à chaque enfant de choisir un trésor d'automne qu'il a conservé. Placer les objets dans les emporte-pièces posés sur une soucoupe. Reliez-les par une ficelle et recouvrez-les d'eau. Posez-les alors dehors par grand froid. Lorsque l'eau est gelée, il ne reste plus qu'à sortir les disques de glace et détacher les formes des emporte-pièces. Vous pouvez désormais les suspendre à l'extérieur de votre local JA.



### 3. Construire des bateaux

**Matériel:**

- De la ficelle fine
- Des bouchons de liège
- Des plumes

Seul ou en équipe, la construction d'un bateau est une activité qui mobilise tout le monde. Pour plus de suspense, celui-ci peut même être conçu en secret, n'étant présenté que pour le lancement. Quel bateau restera à flot le plus longtemps ou naviguera le plus loin ? En avant Moussaillon



### 4. Décorations naturelles pour les fêtes

**Matériel:**

- Des trésors d'automne (feuilles, fleurs, brindilles, etc.)
- Des ciseaux
- De la colle
- Des pots en verre
- De la peinture, etc.

Fabriquer des étoiles à cinq branches avec des brindilles, des photophores aux couleurs d'automne, décorer des pommes de pin, etc. Autant de décorations que vous pourrez réaliser pour les fêtes de fin d'année.



## Construis un abri

Imagine que tu te sois perdu en forêt au cours d'une promenade. Il fait froid et sombre et il se met à pleuvoir. Que faut-il faire ?



### À l'abri et au sec

D'abord, sache qu'il y a peu de chances que cela t'arrive ! Mais il est toujours pratique de savoir comment rester au chaud, au sec et en sécurité. Un simple abri de survie est rapide et facile à faire. Et en plus, c'est amusant !

### Ce dont tu as besoin

Rien. Tu peux confectionner ton abri en utilisant ce que tu trouves sur place.

### Ce qu'il faut faire

#### Étape 1 ▶

Choisis un bon endroit. Tu dois pouvoir y ramasser beaucoup de matériaux comme des branches de différentes tailles, des feuilles mortes. Trouve un lieu protégé, comme un creux, ou sous les branches basses d'un gros arbre. Évite les endroits humides, les pentes et les arbres morts, qui peuvent tomber sur ton abri. Mets-toi aussi à l'écart des orties ou des fourmillières.



#### Étape 2 ▶

Prends une grosse branche de 2 à 3 mètres de long. C'est ton fûtage principal. Pose une extrémité sur une base solide, comme un rocher ou une souche, à hauteur de ceinture. Tu peux aussi la suspendre à la fourche d'un arbre, contre le tronc. L'autre bout doit être posé au sol.

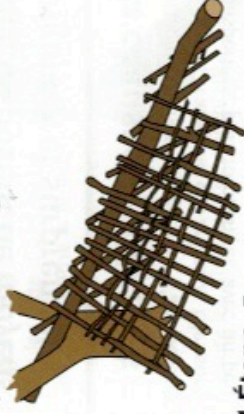


### Sois vigilant

Dis TOUJOURS à un adulte où tu es et quand tu reviens.

#### Étape 3

Ramasse plusieurs petites branches. Dispose-les verticalement des deux côtés du fûtage, les plus grandes vers la partie montante. Arrange-les de telle sorte que tu aies assez de place pour t'installer confortablement et incline-les pour que la pluie puisse couler le long.



#### Étape 4 ▶

Collecte des branches plus fines et dispose-les horizontalement en les croisant avec les autres quand tu peux, comme une sorte de treillis.



#### Étape 5

Récupère des écorces, des fougères et des feuilles mortes. Dispose-les au-dessus de ton abri jusqu'à ce qu'il soit entièrement recouvert d'une épaisse couche.



#### Étape 6 ▶

Dispose d'autres grosses branches sur la toiture végétale pour qu'elle ne s'envole pas. Faufille-toi à l'intérieur et installe-toi confortablement. Personne ne s'apercevra que tu es dedans !



### Petites touches finales

- ▶ Fais ton abri petit, bas et douillet. Plus il est grand, plus il est difficile d'y garder de la chaleur.
- ▶ N'utilise pas de branches trop lourdes. Il ne faut pas que ton abri te tombe dessus.
- ▶ Ajoute une litière de feuilles mortes ou d'aiguilles de pin à l'intérieur, afin d'avoir un sol sec.
- ▶ Garde une grosse branche feuillue à l'extérieur. Tu peux la mettre devant l'entrée pour la boucher une fois que tu es à l'intérieur.

## Fais un mini-aspirateur

Papillons, bourdons et limaces sont faciles à observer. Mais comment voir les plus petits d'entre eux? Voici un moyen d'y parvenir.



### Ce qu'il faut faire

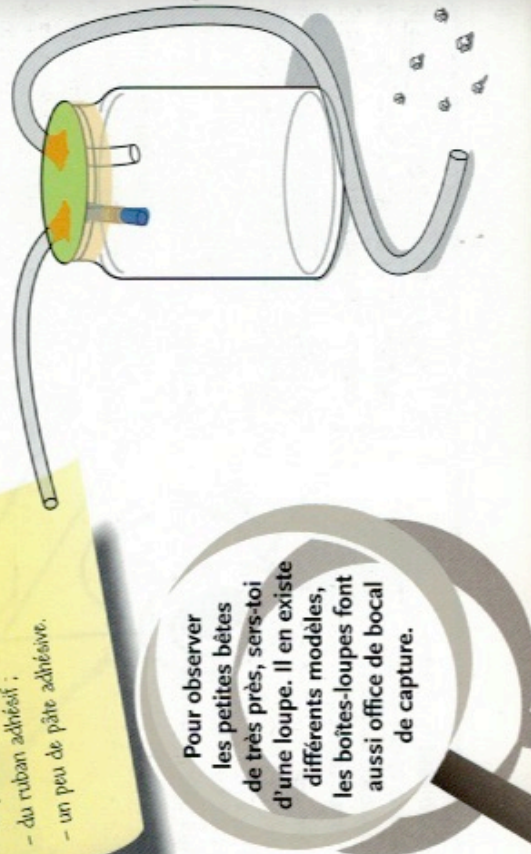
Les scientifiques utilisent un appareil appelé l'aspirateur à insectes, qui capturent les petites bêtes par aspiration.

- 1 Coupe le tube en deux parties : une de 50 cm de long et l'autre de 25 cm.
- 2 Recouvre une des extrémités du tube le plus court avec le tissu et maintiens l'ensemble avec l'élastique.
- 3 Coupe un morceau de carton pour couvrir le bocal et perce-y deux trous.
- 4 Mets les tubes dans les trous du carton et positionne ce dernier sur le bocal. Le bout de tube recouvert de tissu doit être dans le bocal.

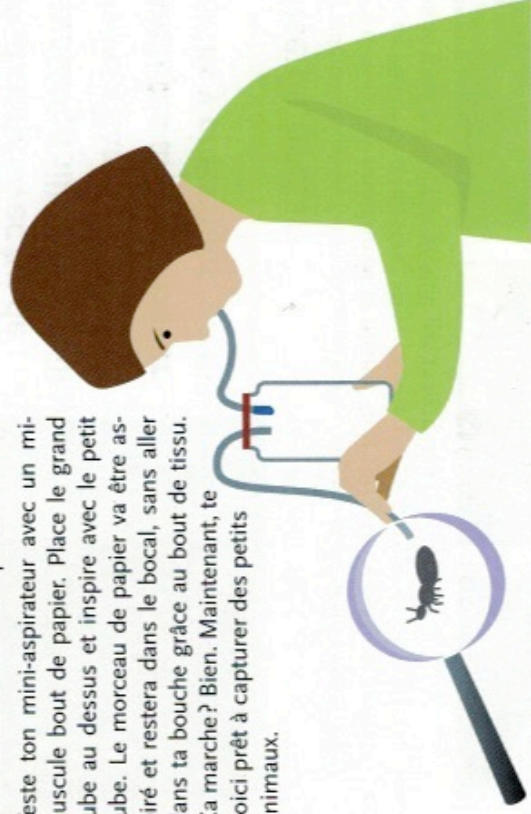
### Prévois

- un petit bocal ;
- 15 cm de tube plastique fin,
- de 5 mm de diamètre (disponible en magasin de bricolage) ;
- un bout de tissu ;
- un élastique ;
- un morceau de carton ;
- un poinçonneur ;
- du ruban adhésif ;
- un peu de pâte adhésive.

Pour observer les petites bêtes de très près, sers-toi d'une loupe. Il en existe différents modèles, les boîtes-loupes font aussi office de bocal de capture.



- 5 Fixe le carton au bocal avec le ruban adhésif.
- 6 Fixe les tubes avec de la pâte adhésive.
- 7 Teste ton mini-aspirateur avec un minuscule bout de papier. Place le grand tube au dessus et inspire avec le petit tube. Le morceau de papier va être aspiré et restera dans le bocal, sans aller dans ta bouche grâce au bout de tissu. Ça marche? Bien. Maintenant, te voici prêt à capturer des petits animaux.



### Quelques précautions

- ❗ N'aspire que des petites bêtes qui passent dans le tube! Tout ce qui est plus gros ou avec de longues pattes pourrait rester coincé ou se blesser.
- ❗ Essaie de ne pas aspirer trop fort : tu risques là aussi d'endommager tes prises.
- ❗ Garde le bocal sec : ne souffle pas à l'intérieur du tube, tu risquerais de condenser l'humidité de ta respiration.
- ❗ Ne conserve pas trop d'animaux ensemble dans le bocal. Et surtout n'y mets pas non plus de prédateurs, comme les araignées, qui pourraient bien manger les autres résidents!

### Sois sympa avec les insectes

- ❗ Relâche toujours les petites bêtes là où tu les as attrapées.
- ❗ Ne les laisse jamais au soleil trop longtemps.
- ❗ Évite de les toucher : tu pourrais sans le vouloir les blesser ou les tuer.
- ❗ Remets toujours en place chaque pierre que tu as retournée.

### L'ASTUCE

Si ton mini-aspirateur ne marche pas, vérifie que le bocal est bien étanche et que l'air ne peut pas s'y infiltrer.

## Recherche des traces

Les animaux sauvages sont parfois difficiles à voir, mais leurs empreintes t'indiquent leur présence. Voici comment garder un souvenir de leur passage.

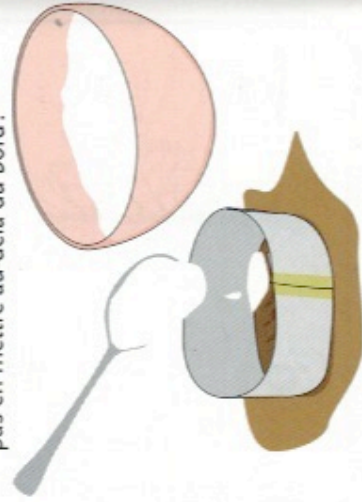


### Recherche des indices

Trouveras facilement des traces autour d'un point d'eau, d'une flaque de boue ou d'un champ, surtout après une averse. Veille à te lever tôt avant que les traces ne disparaissent.



- Prends la cuillère pour mélanger deux volumes de plâtre et un volume d'eau dans le bol. Le mélange doit être crémeux comme de la pâte à crêpe. Tourne longtemps jusqu'à ce que les grumeaux disparaissent et que la pâte soit bien liquide.
- Verse doucement le plâtre en prenant soin de bien recouvrir la trace et de ne pas en mettre au-delà du bord!



### Le matériel

- du plâtre de Paris ;
- une bouteille d'eau ;
- des morceaux de carton d'environ 8 cm de large sur 30 cm de long ;
- un bol pour le mélange ;
- une cuillère ;
- du papier journal.

### Qu'il faut faire

Prends une empreinte bien fraîche et élève doucement les feuilles ou brins qui l'entourent. Ensuite, recouvre la trace avec le carton, qui fait comme un petit mur. Joins les deux bouts avec du scotch et enfonce le douillet dans le sol pour que le plâtre ne s'écoule pas.



- Laisse le plâtre durcir. Cela prend une demi-heure à une heure, en fonction de l'humidité du sol. Une fois que le moulage te paraît bien sec, tapote doucement avec le bout des doigts. Si ça semble dur, tu peux le retirer.
- Enlève le moulage bien droit. Tu devras sans doute creuser un peu en dessous avec tes mains. Enlève délicatement les petites saletés et ôte le moule en carton.
- Entoure ton moulage de papier journal et ramène-le chez toi.
- Laisse-le sécher plusieurs jours avant de le nettoyer ou de le peindre.

### Un moulage, c'est fragile!

- N'emballe jamais tes moulages dans un sac plastique, ça garde l'humidité.
- Nettoie ton moulage en le passant sous un filet d'eau et en évacuait doucement les petites saletés.
- Un plâtre périmé ne sèche pas correctement.
- Ne laisse jamais ton moulage tremper dans l'eau. Il ramollirait.
- Si tu peins ton moulage, laisse le dessous vierge, pour que l'humidité puisse s'évacuer.

### D'autres signes de vie sauvage

Cherche les autres indices de présence que les animaux laissent derrière eux :  
**Des poils sur la partie basse des clôtures**, sous lesquelles s'est fauflé un blaireau.  
**Coque de noisette** : séparée en deux, c'est un écureuil ; un trou soigné, plutôt une souris ou un campagnol.  
**Pommes de pin grignotées** par un écureuil ou un rat.

### À qui est cette empreinte?

Es-tu capable d'identifier la trace dont tu as fait le moulage? Regarde s'il y a des sabots, comme chez le cerf, ou des coussinets et des doigts, comme chez le renard. Essaie de voir s'il y a des griffes (les traces de chat n'en ont pas) et compte les doigts. Un guide des traces te sera utile. En voici certaines que tu peux trouver :



- Renard** Comme un chien, mais plus longue et plus fine.
- Blaireau** Cinq doigts et de longues griffes.
- Lapin** La patte arrière (à droite) est plus grosse que celle de devant (à gauche).
- Écureuil** Petite, avec de petits doigts.
- Chevreuil** Un net écusson séparé en deux.

## Fabriquer un nichoir

As-tu des mésanges bleues dans ton jardin ? Alors pourquoi ne pas installer un nichoir à leur intention, avant le retour du printemps ?

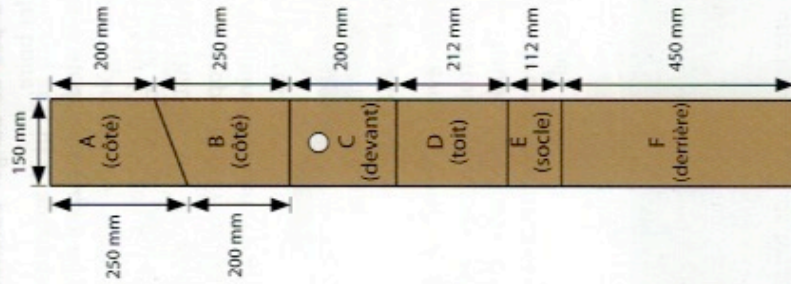


### Une construction astucieuse

Les mésanges bleues ont besoin d'un nichoir avec un petit trou. Tu peux en acheter un en magasin. Mais il sera moins coûteux et plus amusant d'en fabriquer un toi-même. Voici ce qu'il faut faire :

#### Prévois

- une planche en bois : 150 cm de long, 15 cm de large, 1,5 cm d'épaisseur ;
- un crayon et une règle ;
- 25 clous galvanisés ou vis ;
- un marteau ou un tournevis si tu utilises des vis ;
- du fil de fer ;
- une scie ;
- un vilebrequin ;
- un morceau de caoutchouc (d'une chambre à air par ex) d'environ 15 x 10 cm ;
- un adulte pour les tâches difficiles.



- 1 Utilise la règle et le crayon pour faire des marques sur la planche et suis exactement le plan.
- 2 Demande à un adulte de scier la planche en 6 morceaux le long des lignes marquées sur le plan.

### L'ASTUCE

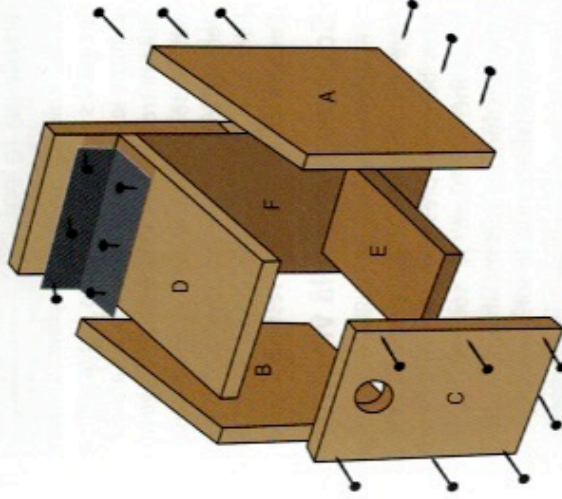
Ne peins pas le nichoir et n'utilise pas de bois traité. Les couleurs et odeurs artificielles peuvent faire fuir les oiseaux.

- 3 Demande à un adulte de percer le trou dans le morceau C (le devant) avec le vilebrequin. Le trou doit être de 2,5 centimètres de diamètre et à au moins 12 centimètres du bas.
- 4 Assemble les morceaux avec des clous ou des vis, en suivant le plan, sauf le toit (D). Une fois encore, demande de l'aide à un adulte.



### Le bon trou

Les mésanges charbonnières ont besoin d'un nichoir avec un trou de 2,8 centimètres de diamètre ; pour les moineaux et les sitelles, il est de 3,2 centimètres.



- 5 Utilise le caoutchouc comme charnière pour le toit, en le cloutant sur le haut de la planche arrière et sur le toit.
- 6 À l'avant du nichoir, mets une vis sur le toit et une autre sur un des côtés, puis fais une boucle de fil de fer pour maintenir le toit fermé.
- 7 Installe ton nichoir à au moins 2 mètres du sol, contre un arbre ou un mur, avec l'entrée à l'abri des vents dominants. Fais-le avant le mois de février, afin qu'il soit prêt dès le début de la reproduction.

### Le calendrier du nichoir

Un nichoir s'entretient toute l'année.

**Printemps** Si des oiseaux l'utilisent, laisse-les tranquilles. Ne vérifie pas à l'intérieur pendant qu'il est occupé, mais surveille les premières apparitions des oisillons.

**Automne** Nettoie le nichoir lorsque la saison de reproduction est terminée (dès septembre). Enlève le nid et utilise de l'eau chaude pour éliminer les parasites et les germes.

**Hiver** Une fois que le nichoir est nettoyé et sec, mets-y un peu de foin ou des copeaux. Cela peut encourager de petits mammifères à hiberner ou des oiseaux à y passer la nuit.

# Une station de nourrissage pour les oiseaux

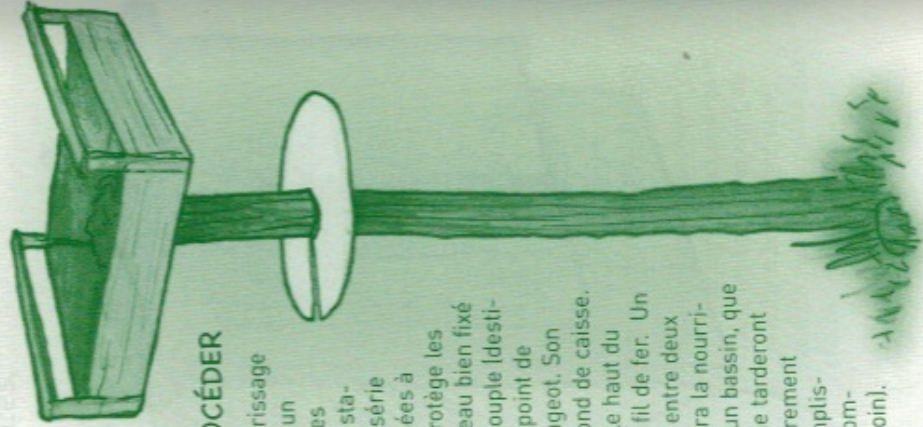
En hiver le manque de nourriture rend les oiseaux bien plus audacieux et les habitants habituels des bois et forêts n'hésitent pas à se rapprocher significativement des maisons pour trouver à manger. Aidez-les à traverser l'hiver sans dommage avec cette station de nourrissage.

## FOURNITURES

- poteaux en bois
- ficelle
- récipient étanche
- couvercle en plastique

## COMMENT PROCÉDER

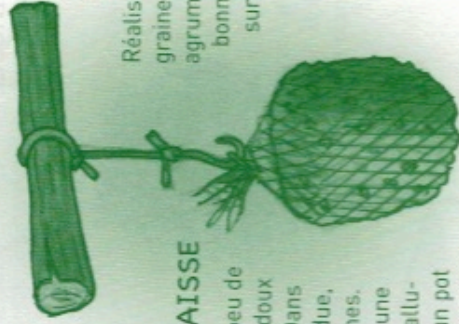
Votre station de nourrissage devra se situer dans un endroit calme, loin des lieux de passage. La station consiste en une série d'installations destinées à présenter la nourriture. Par sa conception, elle protège les oiseaux des prédateurs qui seront attirés. Un poteau bien fixé en terre et protégé par une corolle en plastique souple (destinée à tenir à l'écart prédateurs et pilleurs) est le point de départ d'un plateau à graines fabriqué avec un cageot. Son fond aura été recouvert par une planche, ou un fond de caisse. Le plateau (ou une mangeoire) sera soit fixé sur le haut du poteau, soit attaché le long du poteau grâce à du fil de fer. Un autre aménagement consiste à tendre une corde entre deux arbres ou deux poteaux, sur laquelle on suspendra la nourriture. Un autre point important est la présence d'un bassin, que vous pourrez laisser toute l'année. Les oiseaux ne tarderont pas à venir se baigner, pensez à changer régulièrement l'eau. En hiver pour que celle-ci ne gèle pas, remplissez régulièrement votre bassin d'eau tiède. On complètera l'installation par un abreuvoir (voir plus loin).



Que donner aux oiseaux qui fréquentent votre station de nourrissage ? Cela dépend bien évidemment des espèces, mais tous les oiseaux ont besoin de matières grasses qui les aideront à passer l'hiver.

## FOURNITURES

- arachides non salées
- graines de tournesol, de chènevis et
- mélange pour canaris
- saindoux ou margarine
- ficelle

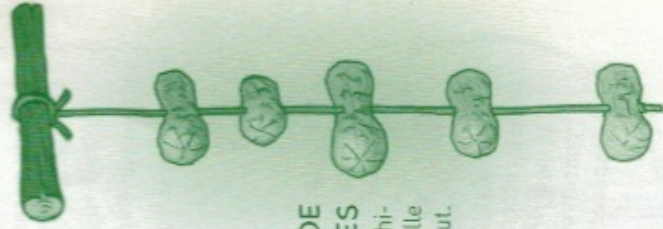


## LE PAIN DE GRAISSE

Faites chauffer un peu de margarine ou de saindoux dans une casserole. Dans la matière grasse fondue, versez des graines. Attachez une ficelle à une allumette. Mettez l'allumette dans le fond d'un pot de yaourt vide. Versez-y la matière grasse. Vous pouvez aussi garnir un os à moëlle ou une bûche. Laissez refroidir la matière grasse puis démouler délicatement le pain de grasse ainsi obtenu.

## LE FILET GARNI

Réalisez un mélange de beurre et de graines et mettez-le dans un filet à agrumes préalablement découpé aux bonnes dimensions. Installez le filet sur une branche d'arbre.



## UN COLLIER DE CACAHUÈTES

Enfilez une dizaine d'arachides avec un fil et une aiguille et suspendez le tout.

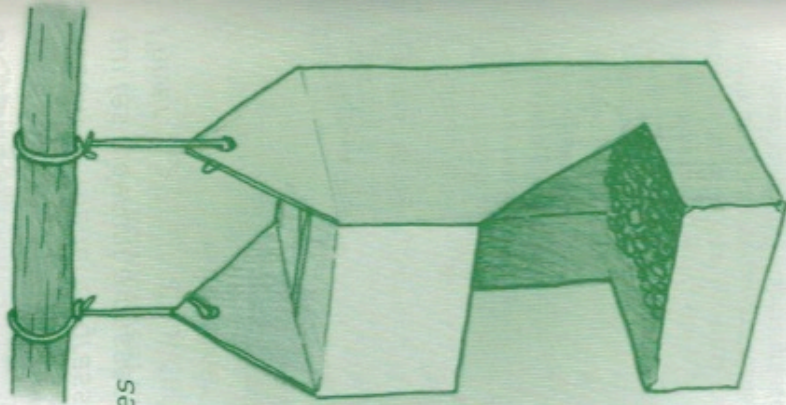
Si vous commencez à nourrir les oiseaux en hiver, ne vous arrêtez pas, les oiseaux devenus dépendants ne survivraient pas. Par contre arrêtez de nourrir progressivement, dès le retour du printemps.

## Une station de nourrissage (suite)

Pour éviter que les graines ne pourrissent trop vite, voici deux modèles de mangeoires simples à réaliser. Nous vous proposons également un modèle efficace d'abreuvoir.

### FOURNITURES

- planche de bois brut
- vieille chambre-à-air
- brique en carton alimentaire
- bouteille en plastique
- coupelle étanche



### UNE MANGEOIRE BOITE

Découpez simplement un pack de lait ou de jus d'orange. Relevez les deux coins du haut que vous percerez et dans lesquels vous ferez passer deux fils de fer servant à l'accrochage.

Installez de nombreuses mangeoires : les oiseaux les plus craintifs et pourront se nourrir sans craindre la concurrence de certaines espèces plus agressives.

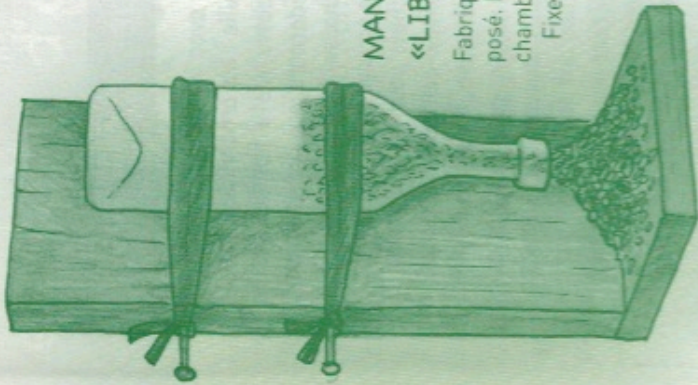


Les oiseaux sont aussi friands de fruits : présentez leur des pommes, des bananes, des raisins... N'hésitez pas non plus à leur proposer des restes de viande ou de jambon blanc, certains corvidés comme le corbeau ou la pie les apprécient particulièrement.

### MANGEOIRE

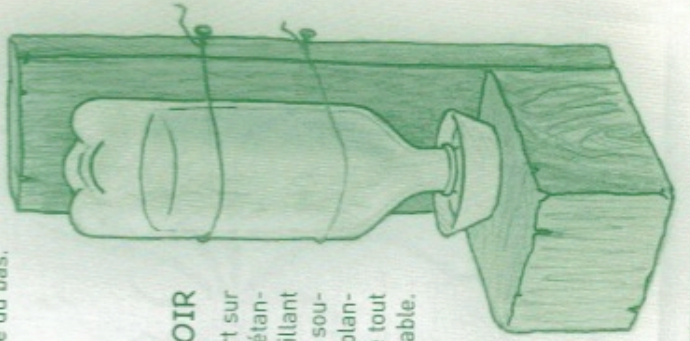
#### «LIBRE-SERVICE»

Fabriquez un support comme le modèle proposé. Fixez la bouteille au support avec de la chambre à air maintenue par des crochets. Fixez le tout autour d'un arbre selon le même principe. Important : la bouteille doit être placée à environ 5 cm de la planche du bas.



### UN ABREUVOIR

Sur une planche, clouez un support sur lequel vous poserez une soucoupe étanche. Posez une bouteille d'eau en veillant à ce que celle-ci touche le fond de la soucoupe. Solidarisez la bouteille et la planche grâce à des élastiques. Fixez le tout sur un support bien stable.



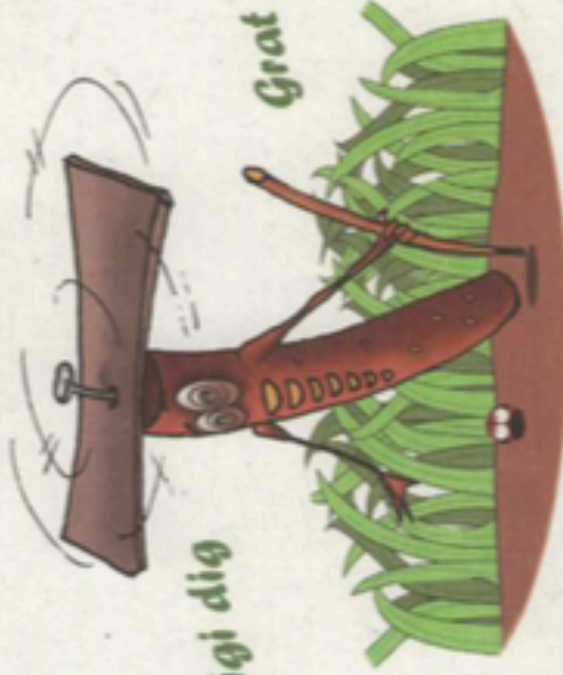
Toute l'année

Forêt de noisetiers

90 min

Difficile

# Digidig



Digidigi dig

Grat Grat !



Le grattoir à hélice magique.

Son hélice tourne à droite ou à gauche grâce à la magie elfique.

Le Flutrin :

- Branche de noisetier. Pic à brochette.
- Carton épais (calendrier).
- Clou à tête plate.

Outils : Scie. Papier de verre. Lime carrée. Ciseaux. Marteau.



Coupe une branche droite de noisetier bien dure et bien sèche de 15 cm de long (diam. : 10 à 13 mm). Elle ne doit pas être verte. Ponce les deux bouts avec du papier de verre.



Avec ta lime carrée, entaille de petites gorges profondes de 2 mm tous les 2 mm. Tu peux en faire une vingtaine. Pour créer l'hélice, coupe dans un carton épais (calendrier) un rectangle de 10 mm de large et 45 mm de long.



Avec un marteau, pointe ton clou fin à tête plate au milieu de l'hélice. Agrandis un peu le trou pour que l'hélice tourne très facilement autour du clou.

## Jeu



Plante l'hélice au bout du noisetier, en plein milieu. N'enfonce pas complètement le clou. Il doit ressortir de 5 mm.

Saisis la branche, et frotte le pic à brochette en bois énergiquement de haut en bas. Continue jusqu'à ce que l'hélice tourne !  
**Grat Grat Grat!**

Prononce les mots magiques **Digidigi dig!** L'hélice doit changer de sens à l'annonce de cette phrase. Si ce n'est pas le cas, tu dois trouver le « truc magique », quelque part dans le livre...

☀ Printemps, été, automne  
🏡 Champs, bords de chemin

# Düdük



Le pissenlit hautbois.

**Il joue du hautbois, imite le canard ou le pleur du nourrisson.**

**Le Flutrin :**

Pissenlit avec une tige de bon diamètre (5 mm).

Outils : Aucun.

⌚ 5 min  
🔧 Facile



Repère un pissenlit en fleur. Sa tige doit être de bon diamètre (5 mm minimum). Coupe la tige à la base puis coupe la fleur.



La fente coupe la tige en deux anches comme sur les hautbois.

Les deux anches doivent pouvoir se toucher pour vibrer l'une contre l'autre.



Tu obtiens un « tube » de 10 cm de long minimum. Presse le haut de la tige (partie haute sous la fleur) entre tes deux doigts.



Pince avec tes ongles l'autre bout de la tige pour créer trois petits trous.

Les trous te serviront à jouer différentes notes et mélodies.



Prese-la délicatement pour obtenir une fente de 1 à 2 cm sur les côtés.

## Chant



Pour jouer, mets la tige côté fendu à l'intérieur de ta bouche (le suc blanc est un peu amer). Souffle fort comme si tu soufflais dans une paille pour faire vibrer les anches dans ta bouche.

Ton pissenlit peut jouer des mélodies, imiter un canard ou un pleur de nourrisson !



Toute l'année  
Au pied d'un chêne

1 min  
Facile

# Chäpi



Le chapeau de gland siffleur.

**Il siffle plus haut que les autres.**

**Le Flutrin :**

Chapeau de gland (cupule).

**Outils :** Aucun.

**Appau :** Il peut imiter des rapaces comme la bondrée apivore.

Siiii !



Repère un beau chêne et ramasse à son pied un chapeau de gland.



Son diamètre doit être à peu près égal à la largeur de ton index. Plus il est creux, mieux c'est !



Place le chapeau entre ton index et ton majeur. Cale-le bien au fond entre tes deux doigts (le creux vers toi).



Resserre les doigts sans le casier, il doit être parfaitement coincé entre les doigts.

Le chapeau est alors caché sous les deux doigts à l'intérieur de la main.



Replie les doigts en serrant le poing.

Laisse une fente entre les doigts de 2 mm de large et 1 à 2 cm de long.

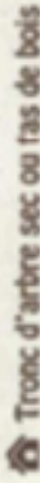


Chant

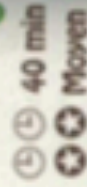
Place ta lèvre inférieure sous les phalanges des deux doigts et la lèvre supérieure au-dessus. Souffle fort dans la fente, l'air doit s'engouffrer dans le chapeau et ressortir en sifflant très fort : **Siiii Siiii Siiii !** S'il ne siffle pas, replace le chapeau ou resserre les doigts.



Automne, hiver



Tronc d'arbre sec ou tas de bois



40 min  
Moyen

# Römbo



L'écorce d'arbre vrombissante !

## Le grondement du vent.

**Le Flutrin :** Écorce d'arbre (ou carton épais type calendrier pour plus de sécurité). Cordelette en nylon tressée (diam. 1,5 mm minimum.)

**Outils :** Opinel. Vrille.

(Colle et cutter en plus, si la rhombe est en carton.)



Dans une forêt, trouve un tronc d'arbre sec ou un tas de rondins de bois. Récupère sur le sol ou sur le tronc sec un bout d'écorce de 15 à 40 cm de long et de 5 à 8 cm de large.



Avec tes mains ou un couteau, donne-lui une forme de planche de surf.



Si tu n'as pas d'écorce, tu peux aussi utiliser une planche de bois ou deux cartons rigides (type calendrier) que tu colleras pour augmenter le poids et l'épaisseur (5 mm).



# Chant



Pierce un trou en haut de l'écorce avec une vrille. Attaches-y la cordelette en nylon de 1 mètre en faisant une boucle. À l'autre bout réalise une « dragonne » (c'est une boucle que tu passeras autour de ton poignet.)

Le choix de la cordelette en nylon est très important car elle ne doit pas se détricoter pendant le jeu. La cordelette tressée doit faire 1,5 mm de diamètre.

Place-toi à l'extérieur, dans un endroit bien dégagé. Veille à ce que les personnes qui t'accompagnent soient loin de toi pour ne pas les blesser. Passe ta main dans la dragonne et fais tourner la rhombe au-dessus de ta tête. Ralentis un peu, elle commence alors à tourner sur elle-même, accélère et la rhombe vrombit ! **Vrooom!!!**



SAULE BLANC (*Salix*)



SAULE MARSALT



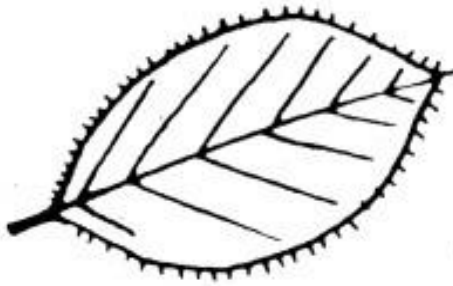
MERISIER (*prunus avium*)



CHATAIGNER (*Castanea sativa*)



POMMIER SAUVAGE (*pirus malus*)



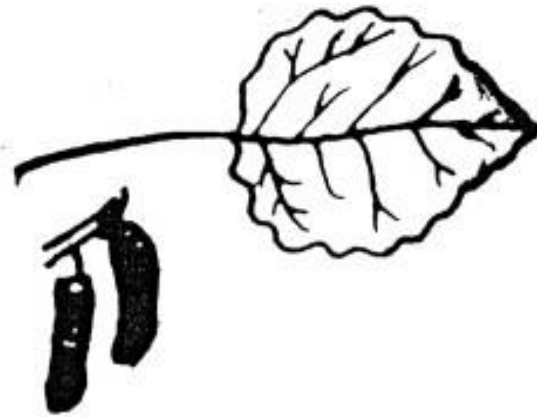
**HETRE (Fagus)**



**ORME (Ulmus)**



**CHENE PEDONCULE (Quercus)**



**TREMBLE (Populus tremulus)**

**ERABLE BLANC (acer)**



**ERALE CHAMPETRE (acer)**





FRENE (*Fraxinus*)



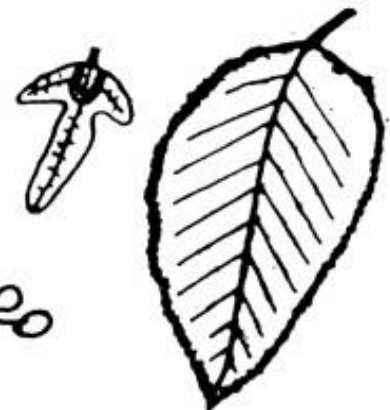
AULNE (*Alnus*)



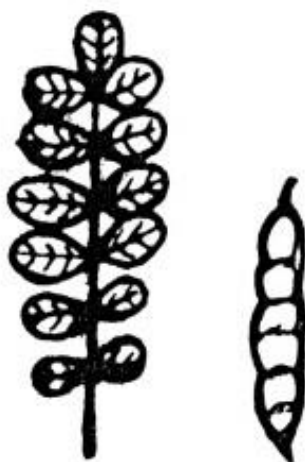
BOULEAU (*Bétulus*)



TILLEUL (*Tilia*)



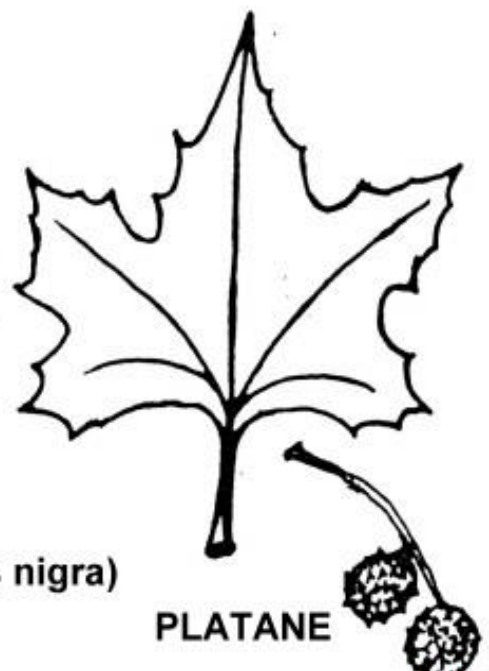
CHARME (*Carpinus*)



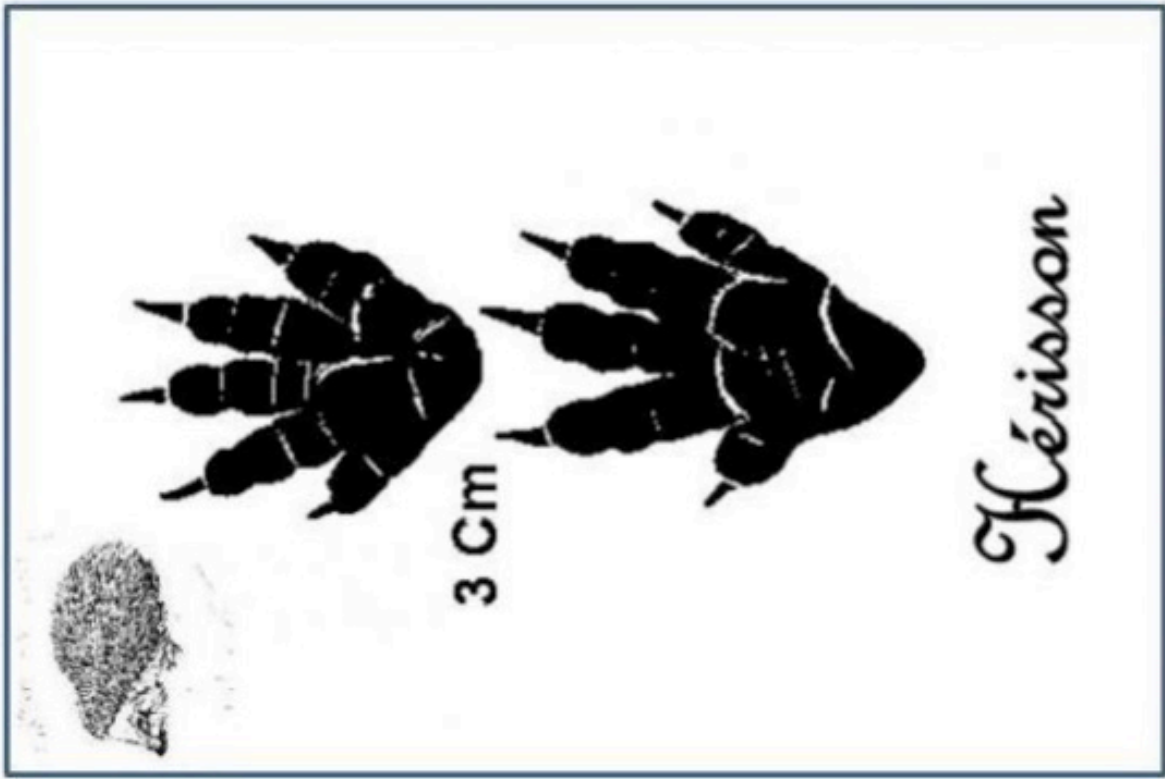
ROBINIER (*accacia*)



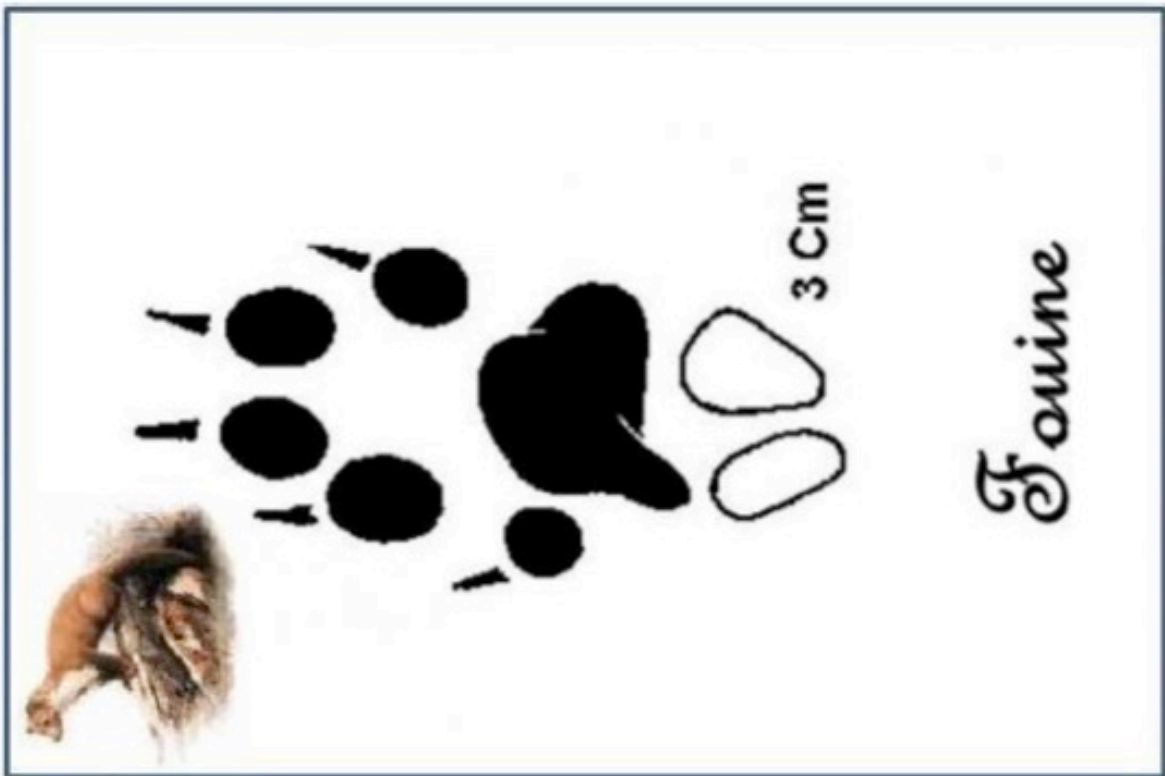
PEUPLIER NOIR (*Porulus nigra*)



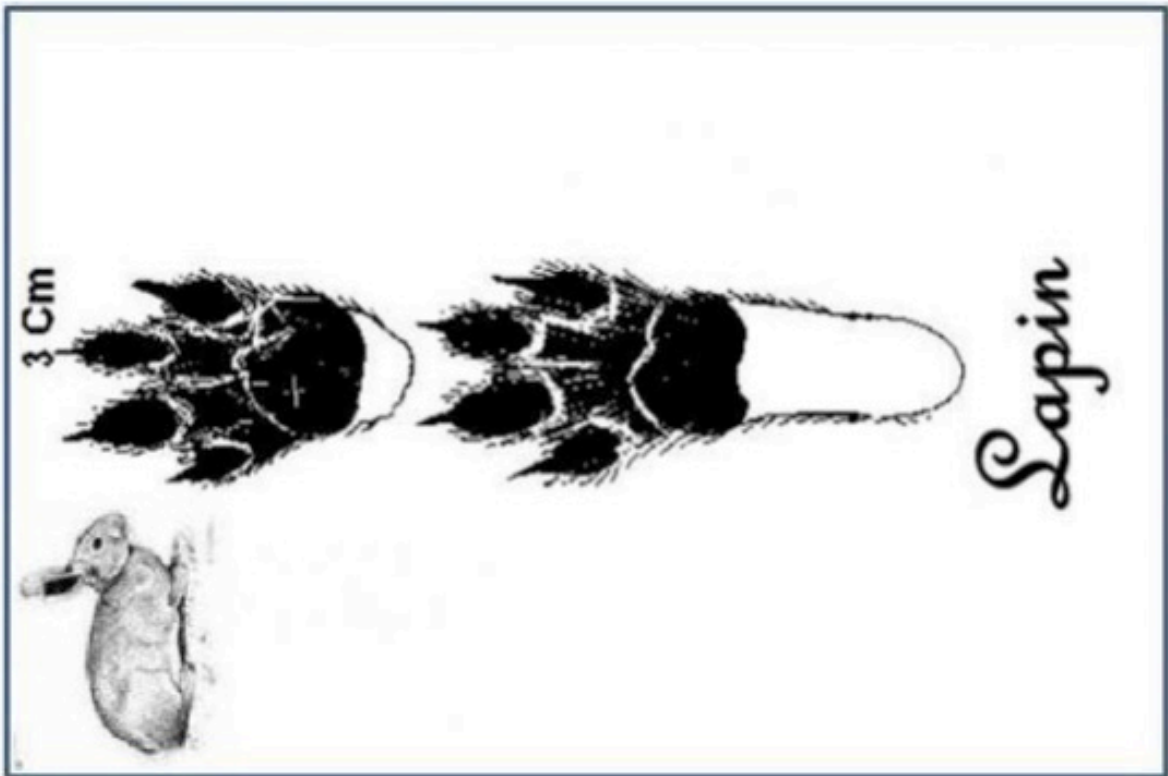
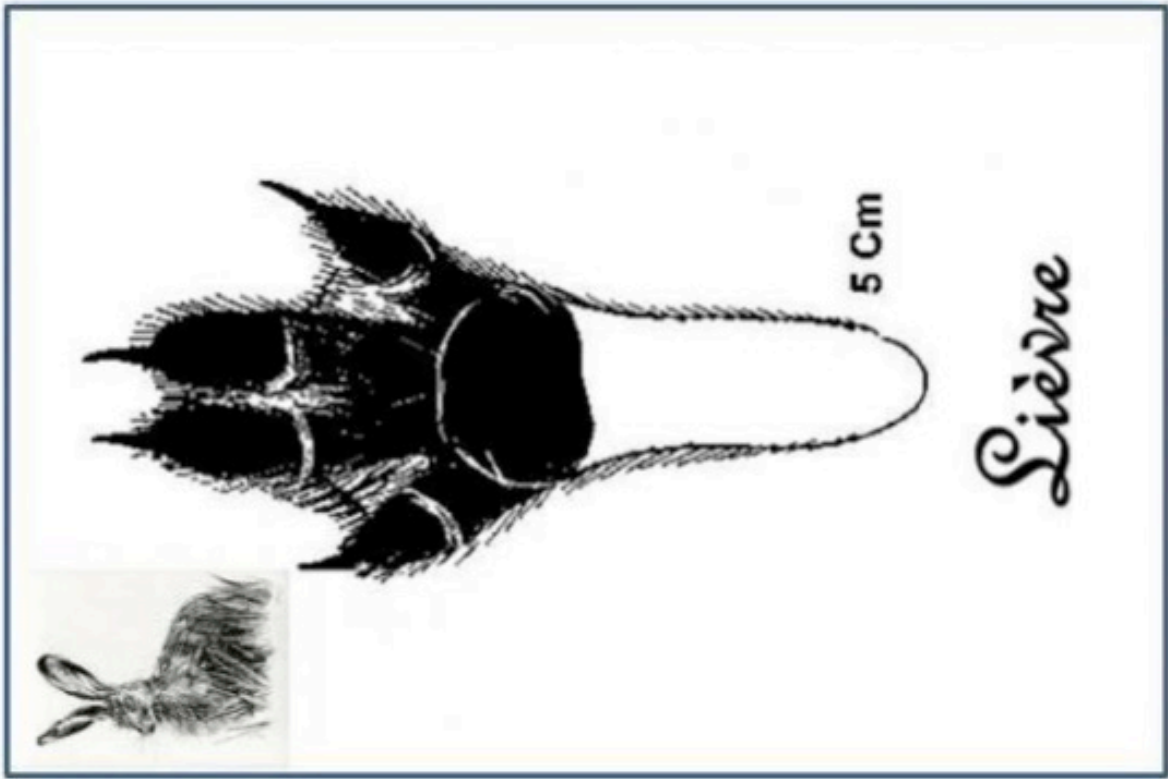
PLATANE



*Hérisson*

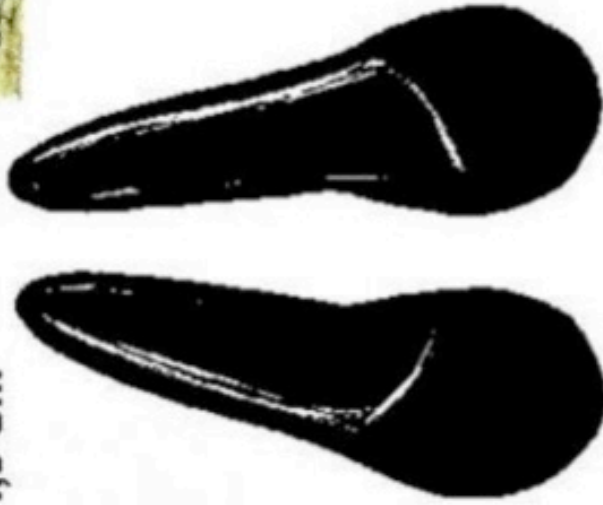


*Fovine*

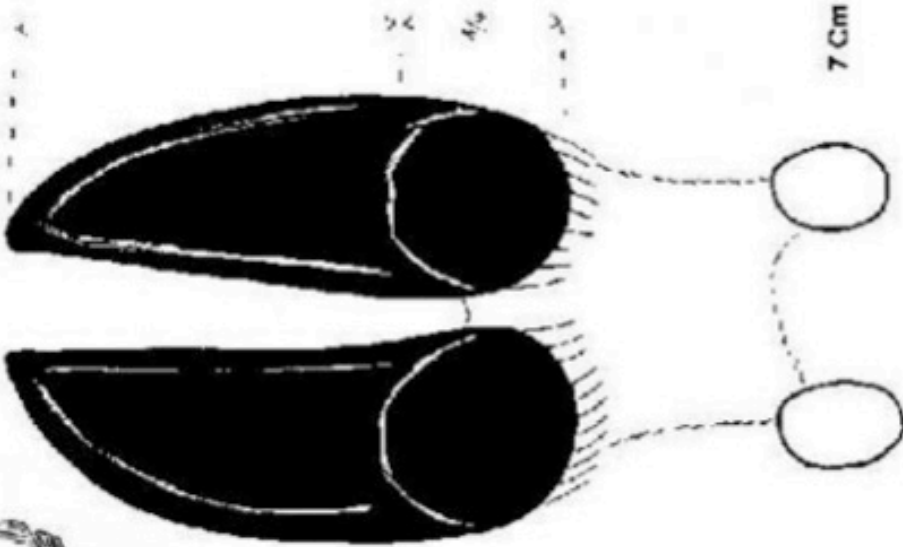




4,5 Cm

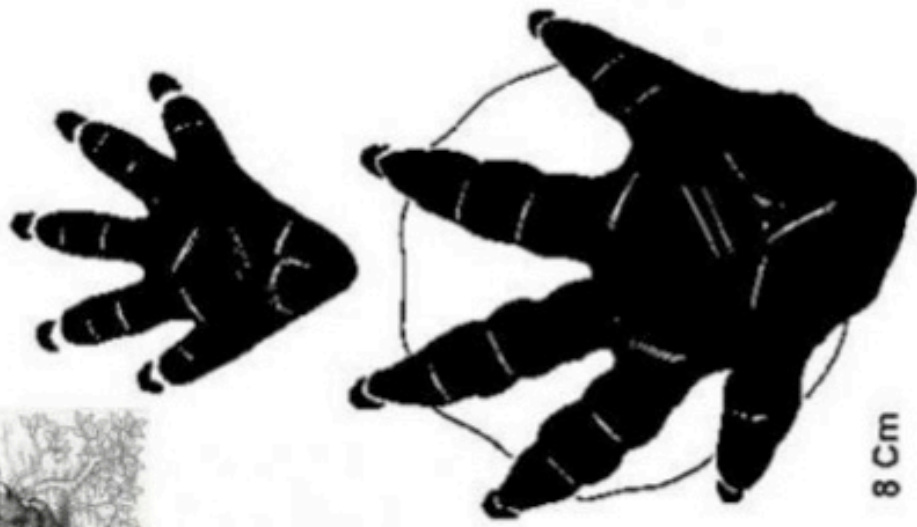


*Chamois*



7 Cm

*Cerf et biche*



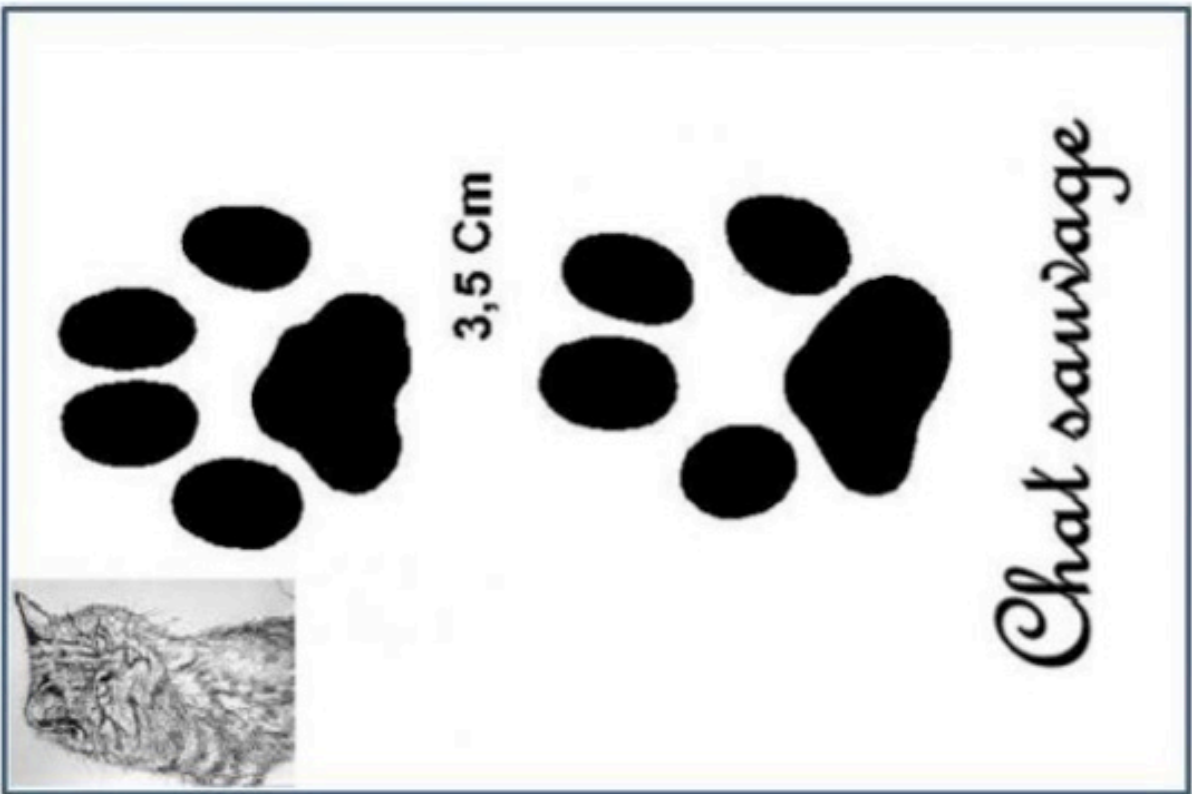
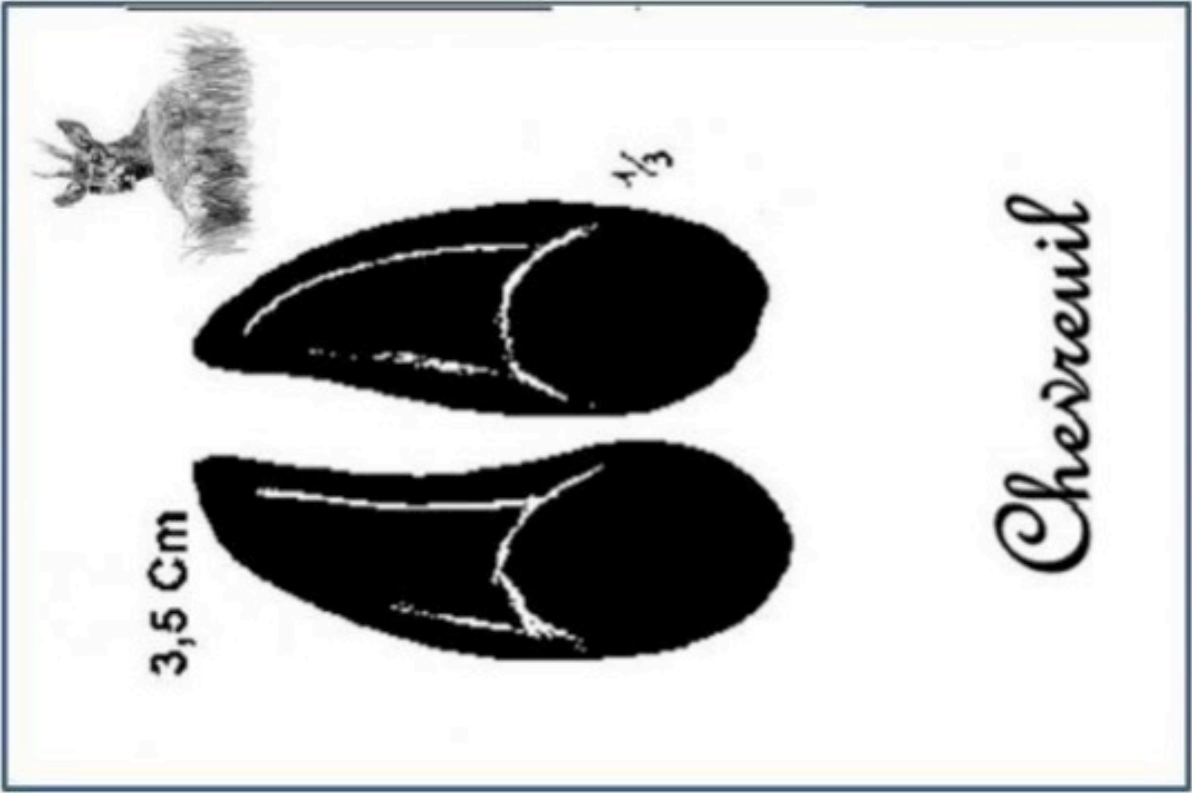
8 Cm

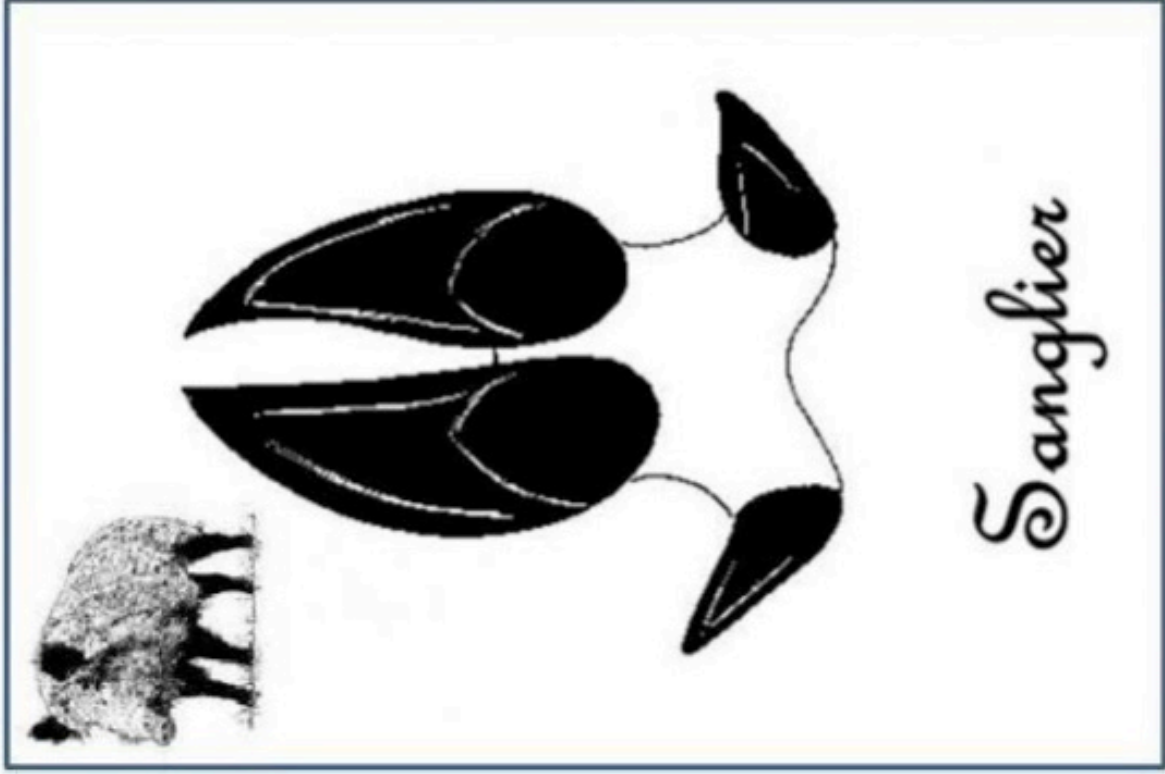
*Castor*



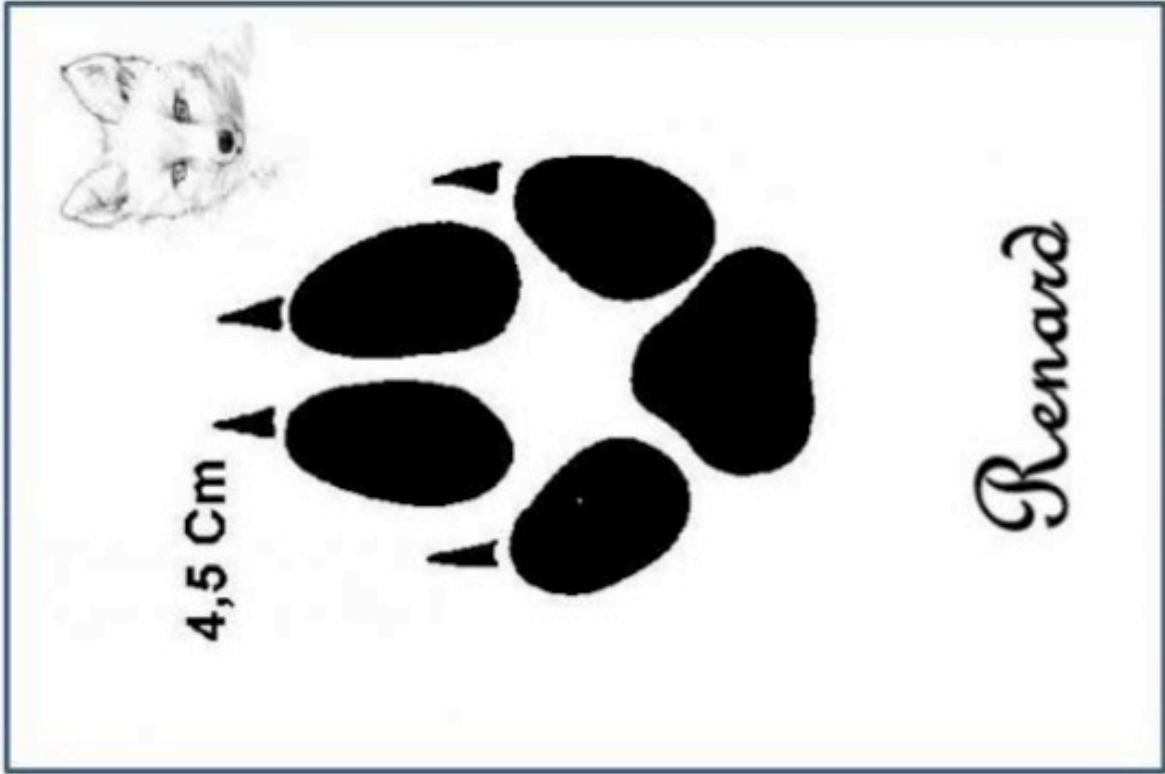
5 Cm

*Blaireau*





*Sanglier*



4,5 Cm

*Renard*

# Ressources bibliographiques

- **75 animations Nature.** Carnet Nature. Ed UFCV
- **Copain des Bois.** Renée Kayser. Ed Milan
- **Le guide magique des instruments de la nature.** Arnö Pellerin. Ed Prikosnovénie
- **Le nouveau livre des jeux.** Tome 2: En pleine nature. Emile Guillen. Ed Elor.
- **Techniscout, Tous temps, tous terrains, tous prêts.** Ed Scouts Unitaires de France
- **Toute l'année dans la nature.** Mike Unwin. Ed Delachaux et Niestlé

# Notes personnelles