

PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public
30 à 45 min
Forêt, parc ou terrain naturel
délimité

OBJECTIF

- Développer le sens de l'observation et la concentration.
- Repérer et identifier des animaux ou des oiseaux dissimulés dans l'environnement.

MATÉRIEL

Une ou plusieurs paires de jumelles. Des photos d'animaux et d'oiseaux.
Ficelle et agrafeuse pour installer les images. Matériel nécessaire pour les supports.

DÉROULEMENT

Avant l'arrivée des participants, l'animateur dispose dans l'environnement une série de photos d'animaux et d'oiseaux. Les images sont placées à différentes distances du point d'observation et plus ou moins faciles à repérer : contre un tronc, entre des branches, à proximité d'un buisson, en hauteur... L'idée n'est pas de les cacher complètement : elles doivent pouvoir être découvertes en observant attentivement aux jumelles.

DÉROULEMENT

Les JA restent dans une zone d'observation délimitée. À tour de rôle, chacun prend les jumelles et scrute les alentours pour tenter de découvrir les animaux et oiseaux installés sur le site. Lorsqu'un JA en repère un, il doit l'identifier ou le décrire suffisamment précisément pour que l'animateur puisse valider sa découverte. Mais attention : repérer une image ne suffit pas ! Il faut encore être capable de dire quel animal se cache dans le paysage. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les animaux aient été découverts ou jusqu'à la fin du temps imparti.



DÉROULEMENT

VARIANTE : Relais d'observation

Le premier joueur de chaque équipe rejoint le poste d'observation, prend les jumelles et doit trouver puis identifier un animal ou un oiseau. Une fois sa réponse validée, il revient passer le relais à son équipier. Celui-ci doit alors découvrir un nouvel animal, différent de ceux déjà identifiés par son équipe. Et ainsi de suite... La première équipe qui identifie correctement tous les animaux remporte le relais.

VARIANTE : Drôles de bestioles !

Parmi les photos d'animaux à retrouver se cachent quelques animaux imaginaires, créés en détournant une photo ou en mélangeant deux espèces.

Les JA doivent les repérer aux jumelles et annoncer quels animaux ont été associés.

Par exemple :

🐕 + 🐌 = le chien-escargot

🦊 + 🦋 = le renard-papillon

🦉 + 🦌 = l'écureuil-cerf

🦉 + 🐰 = le hibou-lapin

🦘 + 🐝 = le sanglier-abeille

🐸 + 🦅 = la grenouille-aigle

1 animateur + 1 animal = ;-)

On compter **1 point pour avoir repéré** la créature et **1 point supplémentaire pour avoir identifié les deux animaux** qui la composent.

Pour rendre : l'équipe qui découvre une créature doit lui inventer un nom. **Un point bonus** peut être attribué au nom le plus amusant.

