

# SE MARRER DEHORS



Jeux et activités pour s'amuser en plein air



Chez les scouts, on connaît bien la nature ! Nous y jouons, vivons, découvrons... La nature, par la vie en plein air qu'elle offre, est un merveilleux terrain de découvertes. En jouant avec et dedans, nous apprenons à l'aimer, à la respecter et à la protéger.

Ce cahier est une invitation à faire des choses dehors, à s'amuser de diverses manières et en divers lieux. Les idées sont nombreuses et variées ; à toi de choisir celles qui te plaisent le plus...

Bon amusement !

Charlotte, animatrice fédérale Baladins



© Les Scouts ASBL  
Editeur responsable : Jérôme Walmag  
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique  
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be  
2<sup>e</sup> édition : novembre 2012  
Dépôt légal : D/2012/1239-13

[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)



# SOMMAIRE

|   |    |
|---|----|
| 1. Jouer dans la cour .....                     | 5  |
| 2. Jouer par tous les temps .....               | 14 |
| 3. Jouer dans les champs et dans les bois ..... | 19 |
| 4. Jouer dans l'eau .....                       | 27 |
| 5. Jouer à la mer .....                         | 32 |
| 6. Jouer dans la neige .....                    | 35 |





# 1 Jouer dans la cour

**Au local ou au camp, tu disposes souvent d'une cour ou d'une prairie où tes scouts peuvent jouer. Quels jeux pourrais-tu mettre à leur disposition ?**

## Jeux et matériel pour les temps libres

**V**oici toute une série de jeux que tu peux glisser dans le coffre ou la malle du local. Ce coffre, à emmener au camp, propose plein d'activités et de jeux d'adresse pour les temps libres ou les moments creux. À condition de les lâcher lorsque le grand jeu recommence...

Cette liste n'est bien entendu pas exhaustive : les bonnes idées de tes scouts te permettront de le remplir !

- anneaux
- assiettes chinoises
- balles de jonglage
- ballons en tous genres (football, rugby, volley, basket, handball...)
- billes
- boîtes de conserve (pour jeu de massacre)
- boomerang
- boules de pétanque
- cerceaux (grands et petits : pour faire du hulla-hop, pour jongler, etc.)
- cerf-volant
- corde à sauter
- craies (pour la marelle ou autres jeux à dessiner dans la cour)
- croquet
- diabolo

- échasses
- élastique
- fléchettes (avec des ventouses ou des velcros éventuellement)
- foulards (pour jongler ou pour se bander les yeux)
- freesbee
- légos
- parachute (voir pages 10-11)
- planche à roulettes
- quilles
- raquettes et balles en tous genres (tennis, base-ball, tennis de table, badminton, raquettes de plage...)
- rollers ou vieux patins adaptables aux chaussures (vive les brocantes !)
- sacs en toile de jute (pour course de sacs)



### Chez les Baladins : la Malle à friandises

Tu peux proposer à tes baladins de choisir eux-mêmes le contenu de leur malle : la *Malle à friandises*.

**Plus d'informations sur [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) > Animer > Baladins.**

### PANIER-BALL

- **Âge** : à partir de 6 ans

Sorte de basket-ball où le panier (un cerceau) est porté par un membre de l'équipe et peut se déplacer au sein d'un petit territoire délimité.

Le jeu consiste à marquer le plus grand nombre de paniers possibles, les lanceurs ne pouvant entrer dans un certain périmètre autour du territoire où le panier peut se déplacer. Le nombre de joueurs par équipe, les dimensions du terrain, les différents périmètres sont à décider par les joueurs.

Prévoir une tournante dans chaque équipe de telle sorte que chacun devienne homme-panier (par exemple, changement toutes les cinq minutes).

### DRAP-BALL

- **Âge** : à partir de 8 ans

Sorte de volley-ball nécessitant un peu plus de matériel.

Deux équipes (nombre pair dans chaque équipe) sont constituées par une série de couples. Chaque couple tend un drap ou un essuie-main (dimensions à décider par les joueurs). Le jeu consiste à passer la balle à un autre couple de son équipe (le lancer et la réception se font sur le drap tendu ou détendu) qui, ensuite, la relance de l'autre côté du filet. Une équipe marque un point chaque fois que la balle est rattrapée par un couple de l'équipe "d'en face" après que la balle ait passé le filet.



### CACHE-CACHE BALLON

- **Âge** : à partir de 6 ans
- **Matériel** : un ballon et un cerceau
- **Nombre de joueurs** : entre 5 et 10

Ce jeu est une variante du cache-cache.

Au début de la partie, le ballon est placé dans un cerceau (ou dans un espace défini à la craie).

Un des joueurs est désigné comme chercheur.

Un autre joueur shoote dans le ballon afin de l'envoyer le plus loin possible. Le chercheur doit alors aller rechercher le ballon et le ramener dans le cerceau pendant que les autres joueurs partent se cacher. Lorsque le ballon est repositionné dans le cerceau, le chercheur peut partir à la recherche des autres joueurs. Lorsque le chercheur trouve un joueur, celui-ci est fait prisonnier et accompagne le chercheur dans ses recherches. Un joueur caché peut, sans se faire voir par le chercheur, revenir vers le cerceau et shooter à nouveau dans le ballon. Tous les prisonniers peuvent à nouveau aller se cacher pendant que le chercheur part rechercher la balle. La partie se termine lorsque tous les joueurs ont été trouvés.

### WET-BALL

- **Âge** : à partir de 8 ans

Jeu avec un ballon de baudruche gonflé d'eau.

**Durée du jeu** : deux manches de 21 points.

Tendre un filet (ou une corde) sur un terrain limité, plus petit qu'un terrain de volley (surface à adapter en fonction du nombre de joueurs).

**Règles** :

- Ne pas s'approcher du filet à moins d'un mètre.
- Pas de smash.
- Faire trois passes avant de lancer le ballon au-dessus du filet.
- Le service se fait en réalisant trois passes dans l'équipe.

Si le ballon éclate à terre ou dans les mains d'un joueur, le point est pour l'équipe adverse. Si le ballon tombe à terre et n'éclate pas, l'équipe peut le récupérer et le jeu continue.

## SCOUTBALL

- **Âge** : à partir de 8 ans

*Synthèse de la prise de foulard et du handball.*

Chaque équipe a un camp délimité par des foulards (et par tous les moyens possibles), l'équipe adverse doit mettre la balle dans l'autre camp.

- **Matériel** : ballon de handball, foulards de jeu, 2 cages de but
- Terrain plat et dégagé.

## LA CHASSE AU BALLON

- **Âge** : à partir de 8 ans
- **Durée** : 2 à 5 minutes
- **Nombre de joueurs** : 4 ou plus
- **Matériel** : autant de ballons de baudruche, de crayons et de caisses en carton vides que de joueurs
- **Type** : jeu d'adresse, compétitif, individuel

1. Les joueurs se tiennent debout, dos contre l'un des murs de la pièce, un ballon gonflé dans une main et un crayon de l'autre. Des caisses en carton sont posées par terre à l'autre extrémité de la pièce ou du terrain de jeu, ouverture vers le haut.
2. Au signal, chacun des joueurs lance le ballon en l'air et, en le touchant seulement de la pointe du crayon, essaie de le diriger vers son carton.
3. Le gagnant est celui qui réussit le premier à faire entrer le ballon dans son carton.

**Imaginaire** : faire rentrer des oiseaux dans leur nid, des louveteaux dans leur grotte, les animaux dans leur cage, ramener un trésor dans sa caverne... On peut par exemple dessiner sur le ballon de baudruche l'animal ou l'objet représenté.

**Adaptation** : en équipe, avec une grande caisse en carton. C'est à l'équipe qui met "x" ballons dans le carton, qui ramène "x" extra-terrestres dans leur soucoupe...

## RUGBY SCOUT

- **Âge** : à partir de 8 ans

*On fait jouer aux scouts un simple rugby mais à condition qu'ils portent derrière eux leurs foulards.*

Le jeu commence. Pour arrêter l'attaquant, il suffit de tirer son foulard et le jeu s'arrêtera. Le ballon passera alors dans le camp de l'autre équipe. On peut aussi faire la mêlée. Attention, on ne peut tirer le foulard que du scout qui a le ballon durant la mêlée.

## FOOTBALL INDIEN

*Ce jeu de balle est une course traditionnelle d'une tribu indienne du Mexique, les Tarahumaras. Elle s'organise après les semailles avec des balles de 8 cm de diamètre faites de racines de chêne taillées à la main.*

- **Âge** : à partir de 8 ans mais faisable surtout avec des plus âgés
- **Durée** : 20 à 30 min. suivant la longueur du trajet
- **Nombre de joueurs** : 2 à 10 équipes de 3 à 6 joueurs
- **Matériel** : 1 balle en caoutchouc plein par équipe
- **Type** : jeu d'équipe, de course

1. On constitue des équipes de 3 à 6 joueurs, chacune possédant sa balle peinte à ses propres couleurs.
2. Le trajet de la course ne dépassera pas un à deux kilomètres selon l'âge, mais il sera plus amusant s'il est sinueux et légèrement accidenté. Pour les plus jeunes, la présence d'animateurs tout au long du chemin est indispensable.
3. La ligne de départ et celle d'arrivée doivent être clairement indiquées.
4. On choisira des balles en caoutchouc plein, qui ne rebondissent pas trop ou des boules en bois, genre boules de croquet.
5. Au signal, un joueur de chaque équipe donne un grand coup de pied dans la balle. Toute l'équipe se précipite à la poursuite de celle-ci et le premier joueur qui la rejoint donne à son tour un coup de pied et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle franchisse la ligne d'arrivée. Tous les efforts des joueurs doivent concourir à faire progresser la balle sans chercher à gêner l'équipe adverse.

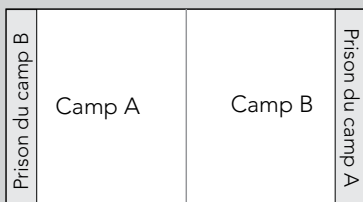
C'est un jeu d'équipe : aucun participant ne doit accaparer la balle. Lorsqu'un joueur est sur le point de rejoindre la balle, les autres doivent aussitôt partir en avant pour la rattraper au plus vite. Si les équipes sont nombreuses ou le parcours étroit, on espacera les départs et on chronométrera le temps de parcours de chacune d'elles.

**Imaginaire** : un vaccin que l'on doit ramener au plus vite en un certain lieu, un objet magique à rapporter dans son camp pour obtenir la carte du trésor, etc.

## BALLON PRISONNIER

- **Âge** : à partir de 8 ans
  - **Durée** : 30 minutes
  - **Nombre de joueurs** : 10 et plus
  - **Matériel** : une craie, un ballon
  - **Type** : jeu d'équipe, compétitif, actif
1. Les joueurs se répartissent en deux camps.

On trace une ligne au milieu du terrain et deux autres pour délimiter chaque camp, à 8 mètres de la ligne centrale. Le but du jeu est de faire prisonniers tous les adversaires.



2. Un joueur est fait prisonnier lorsque le ballon, lancé par un adversaire, le touche avant de tomber à terre. Si le ballon touche deux joueurs avant de tomber, tous les deux sont prisonniers ; mais si le second joueur parvient à bloquer le ballon, ils restent libres tous les deux.
3. Le prisonnier n'est pas éliminé, il se rend derrière les lignes du camp adverse, d'où il peut se libérer. En effet, lorsque, après avoir attrapé ou ramassé la balle dans sa prison, il touche un adversaire, celui-ci est fait prisonnier à son tour, tandis que lui peut reprendre sa place dans son camp.
4. Le joueur qui bloque le ballon dans ses mains n'est pas prisonnier : cela lui permet de viser plus vite son adversaire.
5. Les joueurs d'une équipe qui a beaucoup de prisonniers ont intérêt à faire des passes à leurs camarades par-dessus le camp adverse pour leur permettre de se libérer.
6. Il y a faute lorsqu'une équipe envoie le ballon hors des limites du terrain ou lorsqu'un des joueurs franchit la ligne centrale. Le ballon est alors remis au camp adverse.
7. Le jeu se termine soit quand une équipe a éliminé tous les joueurs du camp adverse, soit au bout du temps prévu ; dans ce cas-là, l'équipe gagnante est celle qui a gardé le plus de joueurs libres.

**Imaginaire** : bataille cow-boys contre Indiens, Martiens contre Vénusiens, etc.

## LES QUILLES GARDÉES

- **Âge** : à partir de 6 ans
- **Durée** : 10 à 30 minutes
- **Nombre de joueurs** : 12 à 30
- **Matériel** : 2 balles, 8 quilles de gymnaste ou 8 grosses bouteilles en plastique (éventuellement lestées d'un peu d'eau)
- **Type** : jeu d'équipe et d'adresse

1. Les joueurs forment deux équipes égales qui se placent des deux côtés d'une ligne centrale. Derrière chaque équipe, on trace une autre ligne, à environ 5 mètres de la ligne du centre. Derrière ces lignes, on dispose quatre quilles en rangée à intervalle d'environ un mètre.
2. Les joueurs de chaque équipe cherchent à abattre avec leur balle les quilles de l'équipe adverse, tout en protégeant les leurs. Ils peuvent se faire des passes avec la balle.
3. Aucun joueur ne doit franchir la ligne du centre. On récupère la balle de l'équipe adverse.
4. La première équipe qui a abattu toutes les quilles de l'autre gagne la partie. L'équipe gagnante peut aussi être celle qui aura abattu le plus de quilles de l'adversaire au bout d'un temps prévu (ex. : 5 min.). Dans ce cas, on relève les quilles à mesure qu'elles sont abattues.

**Imaginaire** : plantes toxiques à détruire, virus à éliminer, etc.

## LA BALLE AU MOT

- **Âge** : à partir de 6 ans
- **Nombre de joueurs** : de 10 à 20 joueurs
- **Matériel** : une balle

On choisit un thème (géographie, botanique, cinéma...), ainsi que deux familles de mots appartenant à ce thème (pays et capitale, film et comédien...).

Les joueurs se répartissent en deux camps et on tire au sort pour savoir qui va commencer. Le joueur désigné lance la balle à un joueur adverse en criant par exemple "Hongrie". Le joueur interpellé devra répondre "Budapest". S'il ne sait pas répondre ou si la réponse est erronée, il passe dans le camp adverse.

L'équipe gagnante est celle qui comptera le plus grand nombre de joueurs après un laps de temps déterminé au début du jeu.



## LE BALLON AUX CAPITAINES

- **Âge** : à partir de 6 ans
- **Nombre de joueurs** : à partir de 14 joueurs
- **Matériel** : un ballon et une craie

Le terrain est divisé en deux rectangles égaux. Les joueurs sont répartis en deux camps constitués de trois bases, trois gardes et un centre. L'une des bases est désignée comme capitaine et se place dans le cercle tracé au bout du terrain. Les bases restantes se placent dans les cercles encore libres et gardent au moins un pied dans le cercle. Les gardes se postent aux abords des cercles dans le camp adverse et devront tenter d'intercepter le ballon. Les centres se déplacent librement dans leurs camps et récupèrent le ballon lorsqu'il sort des limites du terrain.



### Jeu

- Les centres se situent de part et d'autre de la ligne de démarcation et se font face. L'arbitre lance le ballon.
- Lorsque l'un des centres saisit la balle à deux mains, il l'envoie à l'une des bases de son camp qui lui-même tente de la passer au capitaine.
- Quand le capitaine attrape le ballon, le point est gagné et le ballon est remis en jeu.

### Remarques

Il y a coup franc lorsqu'une faute est commise (prendre le ballon des mains de l'adversaire, le faire rebondir au sol plus de trois fois de suite, courir avec le ballon entre les mains). Le coup franc consiste à remettre le ballon à une base adverse qui le lancera à son capitaine. Le garde du capitaine peut essayer de l'intercepter.

## AU SUIVANT !

- **Nombre pair de joueurs**
- **Matériel** : deux grosses balles

Les joueurs se répartissent en deux files indiennes, chacune étant composée du même nombre de scouts. Un mètre doit subsister entre chaque joueur. Le leader de chaque équipe se place en tête de file et au signal donné, il lance la balle au joueur qui se trouve juste derrière lui et ainsi de suite.

Il existe des variantes possibles : ballon passé par-dessus la tête, en dessous des jambes, sur le côté sans se retourner... Le dernier rapporte la balle en courant.

L'équipe gagnante est la première à avoir rapporté la balle à son point de départ.

## LA CHASSE AUX LAPINS

- **Âge** : à partir de 6 ans
- **Nombre de joueurs** : à partir de 20. Le nombre peut être pair ou impair.
- **Matériel** : une grosse balle

Les trois quarts des joueurs forment un grand cercle en s'épauçant d'environ un mètre : ce sont les chasseurs. Le dernier quart restant, les lapins, se place au milieu du cercle. Les chasseurs essaient d'atteindre les lapins au moyen de la balle mais il est interdit de toucher la tête. Les lapins touchés rejoignent le cercle des chasseurs. Le dernier lapin sera le plus difficile à toucher.

**Remarque** : pour les plus jeunes, mieux vaut choisir une balle pas trop dure, en mousse par exemple.



## Jeux d'antan

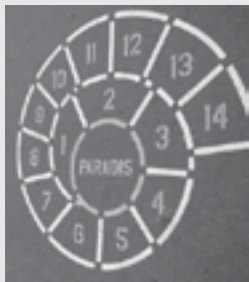
### MARELLE

- **Âge** : à partir de 6 ans
- **Matériel** : une craie ou du sable, un bâton et quelques cailloux.

Tu connais la marelle avion (avec Terre et Ciel), mais connais-tu la marelle pousse-pousse, la marelle des écoliers ou encore la marelle de la lune ?

Voici les règles d'un autre marelle, celle du colimaçon :

Le palet lancé dans la première case est poussé case par case, en sautant jusqu'au Paradis où l'on se repose (il n'y a pas de repos avant le Paradis). Quand on y est arrivé, il faut revenir partout où l'on est passé à l'aller. On peut, à ce retour, admettre la faculté de faire sauter au palet plusieurs cases. Après le trajet en sens inverse, un second aller-retour est effectué sans arrêt au Paradis. Pour les tours suivants, le joueur sautera une case sur deux, une case sur trois et ainsi de suite.



### BILLES

- **Âge** : à partir de 6 ans

Voici les règles d'un jeu tout simple, le pot (de 3 ou 8 joueurs) : le pot est un petit trou d'environ 15 centimètres de diamètre et peu profond.

À une distance de deux ou trois mètres, les joueurs essaient à tour de rôle d'envoyer une bille dans le pot ou d'en frapper une restée au-dehors pour tenter d'introduire les deux à la fois. On peut aussi avoir intérêt à viser une bille adverse proche du pot pour l'en écarter. Chaque bille tombée dans le pot rapporte 10 points à son propriétaire. On marque également 10 points lorsqu'on parvient à éloigner du pot une bille adverse.

La partie se joue en 110 points. Il est possible de jouer au pot par équipes, comme au jeu de boules.

## Jeux avec un parachute

Le parachute est un grand tissu de forme ronde et souvent très coloré. C'est un jeu coopératif et non compétitif qui permet aux enfants de développer, entre autres, le sens du rythme.

Tu peux l'acheter dans des magasins qui vendent du matériel de psychomotricité.

### NOTRE MAISON

- **Âge** : à partir de 6 ans

Pour se sentir ensemble bien au chaud dans notre maison-parachute, levons les bras ; le parachute s'élève. Ensuite nous nous asseyons à l'intérieur sur le bord du parachute, le dos en appui contre la toile, ce qui permet au parachute de rester plus longtemps en l'air et de former une vaste tente avant de retomber très doucement.

Dans le cadre d'un petit jeu pour faire connaissance, on peut faire un tour des prénoms (voire même plusieurs, le plus possible). Sinon, on peut se raconter des blagues ou jouer à Pigeon vole...



### LE CHAT ET LA SOURIS

- **Âge** : à partir de 6 ans

Le chat enlève ses chaussures et se met sur la toile ; la souris se glisse sous le parachute. Les autres joueurs font de grosses vagues. La souris se déplace en dessous des vagues, presque invisible grâce aux vagues. Le chat essaie de l'attraper. Quand c'est fait, la souris devient le chat et un autre participant se glisse sous le parachute.

On peut jouer pareillement avec un poisson et un pêcheur, un corbeau et un renard, la taupe et le ver de terre...

## Jeux à construire soi-même

### CARREFOUR

- **Âge** : à partir de 6 ans

Pendant que l'on gonfle\* le parachute en comptant "1, 2, 3, parachute !", l'animateur donne les instructions pour traverser le parachute par en dessous : par exemple, "tous ceux qui ont des vêtements jaunes", ou "ceux qui ont mangé des tartines de confiture aux fraises au petit déjeuner". Parfois, tous les joueurs traversent quand ils entendent des phrases comme "tous ceux qui aiment le chocolat" : il faut alors ressaisir le parachute avant qu'il ne s'étale sur le sol.

\* **Pour gonfler le parachute** : poser le parachute à plat, disposer les enfants autour, chacun devant une poignée. Les enfants s'acroupissent, saisissent une poignée et au signal de l'animateur, ils se relèvent en tendant les bras vers le haut.

### LES COULEURS

- **Âge** : à partir de 6 ans

Même principe que le carrefour. La plupart des parachutes sont composés de morceaux de tissu de quatre couleurs différentes. Pendant que le parachute se lève, l'animateur donne les instructions pour traverser le parachute par en dessous, par exemple "vert" : tous ceux qui tiennent un morceau de tissu vert lâche le parachute et échangent leur place avec un autre joueur "vert". Ainsi de suite avec les autres couleurs, une à une, deux à deux... puis toutes ensemble !

On peut corser l'affaire en demandant aux joueurs qui changent de place de se serrer la main ou de se donner un bisou sous le parachute.

### JONGLERIE

On jette une dizaine de balles de jonglerie au centre du parachute. Les joueurs font des vagues (mer agitée) : il s'agit qu'aucune balle ne sorte du parachute. Lorsqu'une balle sort, un joueur lâche la toile pour aller la rechercher. Le groupe fait en sorte que toutes les balles ne sortent pas du même côté !

Les balles de jonglerie se fabriquent facilement avec des bas nylon. Tu peux aussi jongler avec des ballons de baudruche et du riz.

### JEU DE MASSACRE

- **Âge** : à partir de 6 ans

Avec des boîtes de conserve et des balles confectionnées à partir de chiffons.

Encore plus amusant si on colle une photo sur chaque boîte : celle des animateurs ou des scouts. Pour une fête d'unité, on peut créer un stand massacre avec la tête des animateurs de tous les staffs !

### PASS-BOULES

- **Âge** : à partir de 6 ans

Un morceau de carton ou une planche de contreplaqué est percé de trois à cinq trous, dont le diamètre est deux à trois fois supérieur aux balles, et est fixée solidement à un support, sur une table par exemple. La plaque peut être peinte et décorée : les trous peuvent devenir yeux, bouche et nez d'un monstre, d'un animal, d'un clown...

Il faudra ensuite lancer les balles pour les faire passer à travers les trous.

### MIKADO GÉANT

Trouve dans la nature une quarantaine de fines branches, bien droites et d'un même diamètre (1 à 2 cm). Tu peux trouver ce genre de branches dans les taillis de châtaigniers et de noisetiers.

Les baguettes doivent avoir de 60 à 80 cm de longueur. Nettoie-les bien (enlève écorce et nœuds éventuels), taille les deux pointes au canif puis figole avec du papier de verre. Tu peux peindre les baguettes lorsqu'elles auront perdu toute leur humidité, et, par exemple, attribuer des points aux couleurs. Tu n'es pas obligé de peindre toute la baguette : des bandes de couleur aux deux extrémités feront tout aussi bien l'affaire.

**Un exemple de règles** : 20 baguettes à 3 points, 12 vertes à 5 points, 4 bleues à 10 points, 3 rouges à 20 points, une rouge et bleue – la Mikado – à 30 points. Chaque joueur retire une baguette sans faire bouger les autres et rejoue tant qu'il réussit.

Difficulté supplémentaire : seules les baguettes rouges et la Mikado peuvent servir de levier !



## ÉCHASSES

- **Âge** : à partir de 6 ans

Tu peux réaliser des échasses avec de grosses boîtes de conserve. Il suffit de percer deux trous diamétralement opposés le plus près possible du fond, puis d'y nouer une ficelle (dont la longueur dépend de la taille de l'échassier). Tu peux renforcer l'ouverture de la boîte en glissant un bout de bois.

## ÉCHASSES LANDAISES

- **Âge** : à partir de 8 ans

Tu as besoin de deux grosses perches ou deux chevrons de section carrée, de 4 à 5 cm et de 2 m de long. Attention : les bois que tu vas utiliser doivent être très solides. Le haut de la perche peut être arrondi ou adouci avec du papier de verre pour ne pas blesser les mains. Les cale-pieds doivent être placés à 60 cm du bas de la perche, grâce à une grosse encoche (1,5 cm environ). Pour solidifier le tout, visse deux planchettes, de contre-plaqué par exemple.

## Comment marcher avec des échasses ?

Tu dois serrer les échasses contre ton corps : tes mains sont posées sur le devant, les échasses sont coincées entre ton bras et ton corps, bloquées sous tes aisselles. Tes bras doivent être légèrement pliés.

Pour démarrer, place une échasse un peu en avant de ton corps. Tu poses un pied dessus : c'est l'échasse qui te servira de premier point d'appui. L'autre échasse est placée le long de ton corps, éventuellement posée un peu en arrière. Tu te soulèves en prenant appui sur l'échasse devant toi, en appuyant sur le bras resté en arrière. Une fois que tu es debout sur la première échasse, tu peux poser le pied sur la deuxième (en veillant à laisser d'abord ton poids sur la première échasse).

Trouve d'abord ton équilibre en "sautillant" sur place (petits mouvements d'avant en arrière). Il s'agit de tirer sur les échasses avec tes bras pour que tes pieds ne glissent pas des cales. Tes bras te servent donc à faire bouger les échasses mais aussi à te maintenir dessus (ça ne sert à rien de pousser sur tes pieds !) Une fois que tu te sens d'attaque, fais quelques pas en avant : veille à garder le poids de ton corps sur l'échasse qui n'est pas en mouvement.

## ANNEAUX

- **Âge** : à partir de 6 ans

Des bouteilles en verre ou en plastique à moitié remplies de sable font office de cible. Les tireurs lancent des anneaux de rideaux en bois et visent le goulot des bouteilles. Les bouteilles peuvent être recouvertes de papier mâché et se transformer en personnages. Elles peuvent aussi servir de quilles.

## PÊCHE AUX CANARDS

- **Âge** : à partir de 6 ans

Ce jeu n'amusera sans doute que les plus petits. Pour la canne, il te faut une branchette d'1,5 mètre environ (en bambou par exemple, ou simplement trouvée dans la nature) ainsi qu'un fil de même longueur que tu attaches au bout le plus fin de la branchette. Torsade un crochet avec du fil de fer. Pour les canards, tu peux utiliser des jouets de bain en plastique que tu muniras d'un crochet (du fil de fer torsadé autour du cou ou du corps du canard).

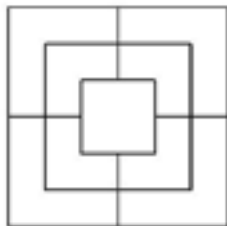
Tu peux aussi utiliser d'autres objets flottants et même de simple bouts de bois. Pour ces derniers, débite une branche de 2 cm de diamètre environ en petits rondins de longueurs différentes (10, 20 ou 30 cm) ; enfonce un clou cavalier (en U) sur le dessus et quelques clous tête d'homme sur le dessous. Tu peux ensuite peindre et décorer ces "canards" et leur donner des valeurs différentes selon leur couleur.

Tu n'as pas besoin d'un étang pour jouer : il suffit d'avoir une grande bassine ou une petite piscine en plastique.



## LE JEU DU MOULIN

- **Matériel** : un plateau de jeu formé de trois carrés imbriqués offrant 24 intersections (il peut être tracé sur le sol), neuf pions blancs, neufs pions noirs



Le jeu se déroule en deux temps : la pose puis le mouvement.

### 1. LA POSE

Tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.

### 2. LE MOUVEMENT

Lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur peut faire glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu. À tout moment du jeu, celui qui réalise un moulin – c'est-à-dire l'alignement de trois de ses pions – peut capturer un pion adverse, sauf si celui-ci fait déjà partie d'un moulin.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant. Une règle optionnelle donne une seconde chance à celui qui ne possède plus que trois pions : il peut alors se déplacer en sautant où il veut.

## LES GÉANTS

Tu peux réaliser toute une série de jeux de table en une version "maxi", comme un tangram, un mikado, des dominos, un morpion, des puzzles... mais aussi de nombreux jeux de société (dames, échecs, Stratégo, Puissance 4, etc.).

## MÖLKKY

Le mölkky est un jeu d'adresse finlandais très populaire. Il se pratique en plein air et peut se jouer en équipes (de deux à trois joueurs). L'objectif est de marquer exactement 50 points en renversant des quilles numérotées de 1 à 12.

Le joueur lance le mölkky (le bâton "neutre", celui qui n'a pas de numéro) dans l'édifice placé à 3 ou 4 mètres. Le score du joueur dépend du nombre de quilles renversées :



Position des quilles au départ

- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre, elle n'est pas comptée.

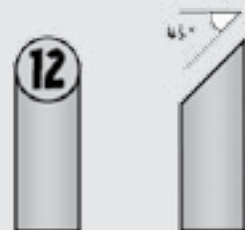
Les quilles tombées sont ensuite relevées là où elles se trouvent. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et il est fait autant de tours que nécessaire. Si un joueur (ou une équipe) ne marque pas de point trois fois de suite il est éliminé du jeu.

### La fin du jeu

Il s'agit de marquer exactement 50. Si le score est dépassé, le score du joueur redescend à 25 points. Donc à l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre 50 par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent). Si par exemple son score est de 48, le joueur doit faire tomber deux quilles quelconques ou la quille numéro 2 et seulement celle-ci. Si le score est de 49, la seule solution consiste à faire tomber la quille n°1 et aucune autre.

Le premier joueur à atteindre le score de 50 gagne la partie.

Les quilles utilisées pour jouer au mölkky sont faciles à construire soi-même.



# 2 Jouer par tous les temps

Qu'il vente, pleuve, neige ou qu'il fasse ensoleillé, agréable ou chaud, chez les scouts, on a plus d'un tour dans notre sac pour proposer des activités par tous les temps !

## Jeux par beau temps

### L'OGRE ET LES PETITS POUSETS

Tu nommes un ogre, les autres scouts sont les petits poucets. Il doit toucher les petits poucets pour qu'ils deviennent à leur tour des ogres.

Pour échapper à celui-ci, les petits poucets ont une parade qui les rend intouchables : ils peuvent former des couples en se jetant dans les bras l'un de l'autre. Attention : cela ne marche pas à trois.

Bien entendu, il ne s'agit pas de rester agrippé l'un à l'autre pendant un long moment. Dès que l'ogre s'éloigne, les petits poucets se quittent pour reprendre leur course.

### L'EXPLORATEUR MYOPE

*Ce jeu est intéressant pour visiter un endroit méconnu mais aussi pour découvrir un environnement familier (le quartier de ton local par exemple) sous un autre angle.*

Tout d'abord, tu repères le terrain et tu rédiges un carnet de voyage. Exemple : « Je me rends aujourd'hui dans le quartier du Laveu. Dans le parc se trouve un étang avec deux jets d'eau (en fait, il y en a trois). Près d'un sentier bordé d'arbres s'élève une statue de Napoléon (c'est Charlemagne). Je profite de la chaleur du soleil et m'allonge sur un des bancs verts (ils sont blancs) du parc... »

Le jour J, tu annonces à tes scouts que tu as découvert dans le grenier de ton grand-père un vieux carnet de voyage. Mais l'auteur du carnet n'a pas bien repéré les lieux, peut-être était-il myope. Plusieurs erreurs se sont glissées dans son rapport. Chaque équipe reçoit alors une copie du carnet et se lance sur les traces de l'explorateur afin de corriger ses erreurs.

### CHASSE AU RÉVEIL

Tu caches un réveil dans un village, un bois... en prenant soin de délimiter le terrain de jeu. Tu règles ce réveil pour qu'il sonne une demi-heure après le début de l'activité. Les scouts s'organisent comme ils veulent pour retrouver le réveil avant que sa sonnerie ne se déclenche. Veille à placer celui-ci dans un endroit accessible pour tes scouts.

### BUTIN POUR MALINS

Tu désignes un gardien, les autres scouts sont les chasseurs. Le gardien va cacher son trésor à l'abri des regards pendant que les chasseurs écrivent un mot sur un carton (en majuscules) et l'attachent à leur front.

Tu annonces aux chasseurs le but de leur mission : prendre un morceau de chocolat dans le coffre à trésor sans que le gardien ne puisse lire le mot inscrit sur leur front. Pour dissimuler leur carton, les chasseurs ne peuvent pas se servir de leurs mains mais ils peuvent mettre au point d'autres stratagèmes : avancer tête contre tête avec un autre scout, ramper, baisser la tête, etc. Le gardien ne peut pas toucher les chasseurs. Ceux-ci sont éliminés lorsque le gardien du trésor prononce le mot inscrit sur leur front.

### L'ÉPERVIER

Les joueurs se placent sur une ligne à l'extrémité d'un terrain rectangulaire.

L'épervier est placé au milieu du terrain. Au signal, tous les joueurs doivent traverser le terrain sans se faire prendre par l'épervier qui essaiera de les mettre épaule à terre. Aucun joueur ne peut rester derrière la ligne au signal. Chaque joueur pris devient épervier. On recommence jusqu'à ce que tous les joueurs soient pris.

### CAVALIERS EN SELLE

Un jeu collectif où chacun pourra se défouler et s'amuser, chacun incarnant tour à tour le cavalier et le cheval. Facile à mettre en place en grand ou en petit groupe. Rires garantis !

### LA CRUCHE

Les scouts se mettent deux par deux et se tiennent par le bras, disposés en rond et écartés de 3 mètres. Deux autres seront respectivement le chat et la souris, ils se courent après et la souris peut aller s'accrocher à un des scouts, ce qui fait qu'ils seront trois accrochés par le bras, et celui qui est à l'extrémité de la souris devient la souris et cela recommence. Si le chat touche la souris, elle devient le chat.

### PÊCHE SOUS-MARINE

Remplis deux bassins d'eau (pour les plus jeunes, veille à ne pas mettre trop d'eau) et place-les à quelques mètres des joueurs (ou des équipes).

À ton signal, les scouts vont pêcher avec leur bouche une bille, une pièce de monnaie, un bonbon... qui se trouve au fond du bassin.

### PIQÛRES D'EAU

Chaque enfant se confectionne un dossard à mettre sur son dos et son ventre, avec des journaux ou des feuilles de papier.

Piqûres d'eau est une variante du jeu touche-touche dans laquelle on utilise le jet d'eau d'une seringue (sans aiguille) pour toucher un joueur. Le joueur touché prend à son tour la seringue et tente de toucher quelqu'un avec le jet d'eau. Le seul toucher valable est celui qui arrive sur le dossard de l'autre joueur (vérifiable par la trace laissée sur le dossard). On peut également diluer un peu de gouache dans l'eau de façon à la colorer (se mettre alors en maillot).

### Conseils pour éviter les coups de chaleur

- Ne pas s'exposer entre 12 et 16h.
- Se protéger la tête avec un chapeau, une casquette ou à défaut un foulard.
- Se protéger également la nuque et les yeux.
- Appliquer régulièrement de la crème solaire (indice de protection de 25 minimum pour les enfants, 15 au moins pour les adultes).
- Se méfier du vent qui donne une impression de fraîcheur et de la réverbération du soleil sur l'eau ou la neige.
- Essayer d'être le plus souvent à l'ombre.
- Prévoir des bâches pour les scouts qui sont amenés à manger en plein midi à l'extérieur.
- Boire au minimum 1,5 l d'eau par jour. Emporte toujours des gourdes d'eau (jamais de l'eau glacée) lorsque tu pars pour une longue activité.
- Porter une attention particulière aux scouts qui ont une peau très claire et/ou qui ont les cheveux roux.



### COCO EST BIEN ASSIS

Tu bandes les yeux d'un scout tandis que les autres s'asseyent en cercle autour de lui. Celui qui a les yeux bandés doit aller s'asseoir sur les genoux de quelqu'un. Une fois assis, il pose une question à la personne concernée : « *Coco est bien assis ?* » Celle-ci doit répondre : « *Oui, Coco est bien assis* ». Le scout qui répond peut modifier le son de sa voix afin d'être le moins reconnaissable possible. La question peut être posée trois fois. Si le scout questionné est identifié, il devient lui-même Coco. Les scouts formant le cercle changent alors de place.

### RELAIS MÉMOIRE

Tu écris au préalable un texte (il peut s'agir par exemple de l'introduction d'un grand jeu ou d'une devinette pour découvrir le thème du camp). Tu crées des équipes de cinq personnes maximum : un scribe et des messagers. Tu prévois autant d'exemplaires du texte qu'il y a d'équipes. Celles-ci se placent à égale distance de leur texte. À ton signal, un messenger de chaque équipe court lire une partie du texte puis revient la dicter au scribe. Dès que celui-ci a écrit le message dicté, un deuxième scout part à son tour pour mémoriser la suite du texte. Et ainsi de suite. Il s'agit de retranscrire le mieux possible le texte.

### LE PETIT BOUT DE L'ALLUMETTE

Les scouts sont face à face, sur deux lignes. Tu donnes deux allumettes à chaque joueur. Les scouts se tournent alors le dos pour les dissimuler. Les allumettes doivent dépasser d'un millimètre afin qu'elles soient visibles à l'œil nu. Une fois celles-ci dissimulées, tout le monde se retourne et chacun doit deviner (uniquement avec les yeux) à quel endroit le scout qui lui fait face a caché ses deux allumettes.

Chaque allumette trouvée rapporte un point. Le premier qui atteint 10 points a gagné. Tu peux aussi constituer des équipes. Dans ce cas, on totalise les points des membres de chaque petit groupe.

### CHAISE BALÈZE

*Variante de la chaise musicale.*

Tu formes un cercle de chaises (nombre de participants -1). Les scouts tournent autour des sièges et lorsque tu arrêtes la musique, tout le monde doit s'asseoir. Celui qui n'a pas trouvé de chaise s'assied sur les genoux d'un autre joueur.

Lorsque la musique reprend, tu enlèves une chaise supplémentaire. Et ainsi de suite. Quand il n'y a plus qu'un siège, tous les scouts seront sur les genoux des uns et des autres.





## Jeux dans la neige

Il neige tellement rarement sous nos latitudes qu'il serait dommage de rester confiné à l'intérieur ces jours-là ! Profitons de la poudreuse pour nous lancer dans une activité vivifiante et qui ne coûte presque rien...

### La glisse

Première règle : toujours disposer d'une réserve de sacs poubelle dans le local... pour faire des glissades ! Pas besoin de luge ni de matériel sophistiqué. Des sacs poubelle pas trop fins ou des sacs d'engrais (les blancs, assez durs et bien luisants) feront parfaitement l'affaire.

Si le sac est assez grand, pourquoi ne pas s'y engouffrer à deux ? Pour faciliter les manœuvres, faire deux trous pour les pieds, cela aidera à mieux se guider.

Une autre façon d'utiliser les sacs poubelle : pour une glisse individuelle, enfile un morceau de polystyrène dans le sac pour améliorer la glisse.

### Quelques astuces

On n'y pense jamais et pourtant... un grand sac, troué pour la tête, peut se transformer en poncho ou en cape improvisée.

Pour protéger les mains et les pieds contre pluie et neige, les sacs de congélation sont très efficaces. En plus, on peut toujours s'asseoir dessus quand on est au repos.

Du papier journal est très utile aussi pour envelopper les points hauts du corps, par exemple les hanches.

Et pour que tes scouts ne se transforment pas en cerfs-volants au premier coup de vent, un ceinturon ou une simple corde resserrera le sac autour de leur taille.

### CUCUL-LUGE, TRAÎNEAU...

Tout le monde s'engouffre dans des sacs poubelle, un peu épais si possible, après y avoir fait deux trous pour les pieds, pour se guider. Chercher la plus haute colline, s'asseoir et se laisser glisser !

Tu peux aussi utiliser une chambre à air de camion, une baignoire en plastique (pour bébé) ou un morceau de toile cirée.

### LA PLUS GROSSE BOULE

Chaque petit groupe doit, dans un temps donné, réaliser la plus grosse boule de neige. On peut délimiter une surface pour chaque groupe et permettre à chaque groupe de gêner les autres en attaquant les travailleurs à coups de boule de neige.

### CHASSE AU YÉTI

Un yéti s'est enfui dans la neige. Le reste du groupe part à sa poursuite en suivant ses traces. Il s'efforce de le rattraper le plus vite possible mais avance avec précaution lorsqu'il croit être arrivé près de la cachette du yéti. Tout poursuivant touché par une boule de neige est hors combat.

Pour être hors course, le yéti doit être atteint par trois boules de neige. Si, au bout d'un temps pré-défini, le yéti n'a pas été touché trois fois, il gagne la partie.

### SAUVETAGE SUR GLACE

Prévoir une corde de 1,2 mètre par participant. On forme des groupes de 3 ou 4 scouts. Dans chaque groupe, un scout joue le rôle d'un blessé qui se trouve sur la surface gelée d'une rivière imaginaire. Il est couché à 7 mètres d'une ligne figurant une rive. Au signal, les sauveteurs courent jusqu'à la rive (il est interdit de franchir cette limite), nouent leurs cordes bout à bout et les lancent au blessé. Il ne peut pas se déplacer, juste tendre le bras pour saisir la corde. Les sauveteurs tirent alors le blessé sur la rive. Dès que la ligne de rive est atteinte, tout le groupe court jusqu'à la ligne de départ.

### LA CHASSE AU CARIBOU

- **Matériel** : un foulard par caribou
- **Nombre de joueurs** : de 5 à 20
- **Terrain** : enneigé avec de la neige vierge de traces

Jeu de piste où les caribous sont chassés par les trappeurs... Explication sur [www.latoilescoute.be](http://www.latoilescoute.be).

Voir aussi page 35 à 37.

# 3 Jouer dans les champs et les bois

Bois et champs sont nos terrains de jeux privilégiés. Nous jouons dans la nature, mais nous pouvons aussi jouer avec elle, pour la découvrir, apprendre à mieux la connaître et la respecter. Voici une série d'activités qui se vivent avec la nature et qui éveilleront les sens de tes scouts.

## La nature, ça a du sens

**S**i tu es motivé par une approche de la nature par les sens, tu peux proposer à tes scouts (même les plus grands) des activités d'**éveil sensoriel**. Il faut que tes scouts et toi soyez "en condition" avant de commencer. Sinon, vous risquez de trouver ça ennuyant, voire stupide.

Les plus jeunes, qui découvrent leurs sens et le monde qui les entoure, accrocheront sans doute plus vite. Explique bien à tes scouts avant de commencer que vous allez vivre une activité dans les bois un peu différente des habituels camps nord-sud et jeux d'approche.

## Dans tous les sens

### JEUX DE PISTE

De multiples jeux de piste sont possibles. Avec l'odorat, en se fiant à son flair : imprègne par exemple quelques pommes de pin avec de l'huile parfumée. Tu peux également utiliser de l'ail que tu froteras sur l'écorce des arbres toujours à la même hauteur.

Une piste à l'oreille est aussi possible : les scouts ont les yeux bandés et suivent un parcours grâce à des sons et des bruits. Le goût est sollicité avec une piste au sel et au sucre déposés à chaque carrefour.

### CUEILLETES EN TOUS GENRES

Fruits, champignons, plantes médicinales, herbes aromatiques. Avec le résultat de ta cueillette, tu peux cuisiner, soigner, parfumer... Ne joue cependant pas à l'apprenti sorcier : consulte des livres sur le sujet ou adresse-toi à un spécialiste.

### CHASSE IMMOBILE

Installe-toi dans un endroit de la forêt et laisse le calme s'installer dans ton esprit. Attends que la nature reprenne son rythme, observe-la et découvre-la. Regarde, écoute, sens... Partage ensuite ton expérience avec les autres scouts.

### KIM

Il peut être visuel avec des objets de la nature. Il peut aussi se baser sur l'odorat (mais ce n'est pas facile) ou sur le toucher.

## Voir

### LES PETITES BÊTES

Sur un carré de 50 cm sur 50, trouve le plus possible de petits animaux. Observe-les à la loupe (voire à la boîte-loupe), mais veille bien à les remettre à leur place. Tu as plus de chance d'en trouver sous les pierres et les feuilles.

### OBSERVATION

Couché par terre, tu restes calme et tu observes les arbres, le mouvement des feuilles, les nuages entre les cimes... Si tu ne fais pas de bruit, tu auras peut-être la chance de voir passer des animaux.

### MINI-RANDONNÉE

Un parcours de 1,5 m maximum de corde. Le scout le suit, cm par cm, sur le ventre, les yeux à moins de 30 cm du sol. Et il observe les merveilles de la nature... Chacun peut choisir l'endroit où il étendra sa ficelle et disposer d'une loupe pour avoir l'impression de se rétrécir à la taille d'une fourmi...

### LE MIROIR

Tu te déplaces avec un miroir placé au-dessus des yeux pour voir une autre face de la nature. Tiens aussi le miroir dans les trous, les recoins sombres d'une souche, explore ces endroits cachés à la recherche d'un animal, d'une petite plante, d'un champignon...

### L'ATTRAPE-TOUT

Un bout de papier collant double face sur un carton et chacun peut aller plaquer cet herbier dans la nature (sur le sol, sur un tronc, etc.) et observer ce qu'il a récolté.

### LA PHOTO

Par deux, l'un guidant l'autre, qui a les yeux bandés. Le guide amène l'autre scout à un endroit précis et lui rend la vue pendant trois secondes. Il lui demande ensuite de décrire ce qu'il a vu. Il recommence pendant dix secondes afin de préciser les choses. Il l'éloigne ensuite de l'endroit de la photo, lui enlève le bandeau et lui demande de retrouver cet endroit.

## Toucher

### ÇA CHATOUILLE ET ÇA GRATOUILLE

Un scout a les yeux bandés, les mains dans le dos. Un autre prend des objets de la nature (feuille, branche, pomme de pin, herbe, etc.), une chose dure et une chose douce. Il les frotte sur les poignets du premier qui doit dire si ça chatouille ou si ça gratouille.

### LA COUVERTURE

Couche les scouts par terre et recouvre-les de feuilles et de brindilles. Ils doivent imaginer qu'ils font partie de la Terre. Tout le monde fait silence. Après quelques minutes, chacun raconte ce qu'il a vu et entendu. Avertis-les aussi que des insectes peuvent se balader sur eux. Éventuellement, découvrez ces insectes dans la boîte-loupe et laissez-les se promener sur vous.

### LA BOÎTE

Ramasse plein d'objets de la nature que tu mets dans une boîte. Par deux, un scout choisit un objet par le toucher et il le décrit à un autre (une donnée, un truc à quoi cela fait penser et une nouvelle expression). L'autre fouille la boîte avec sa main pour retrouver l'objet.

### LA MÉMOIRE

Les yeux bandés, tu es guidé vers un arbre que tu touches et dont tu essaies de retenir les caractéristiques. Ensuite, on t'en éloigne. On enlève le bandeau et tu essayes alors de retrouver l'arbre touché.



## Goûter

On goûte ce qu'on trouve de comestible dans la nature (pâquerette, ortie, violette, oseille sauvage, trèfle rouge, etc.).

## Entendre

### CRÉATION

Tu crées des bruits avec des objets de la nature. Tu les fais écouter à un autre scout qui doit ensuite essayer de les reproduire.

### REPÉRAGE

Tu repères les bruits alentour et tu les écris sur une feuille. Un grand X sur la feuille permet de préciser de quelle direction vient le bruit. Cette activité peut aussi se faire pour les odeurs.

### MIME

« Je me promenais dans la nature, quand tout à coup... » Et tu mimes un bruit entendu dans la nature.

## Autour d'un arbre

### FEUILLES

Ramasse des feuilles et trouve les arbres correspondants.

### LA TAILLE D'UN ARBRE

Combien de mains pouvons-nous mettre autour d'un arbre ? Et de pieds ?

## Sentir

### RECONNAISSANCE

Chacun va chercher un objet de la nature et le fait reconnaître aux autres par l'odeur.

### JEU DE PISTE

Chaque objet est dans un sachet le long d'une piste et les scouts doivent retenir les différentes odeurs. Tu peux proposer la même activité avec le goût.

### LA COULEUR

Tu choisis une odeur dans la forêt et tu essayes de lui donner une couleur.

### PARFUM

Fabrique un parfum en écrasant des feuilles, fleurs, etc., trouvées dans la nature.



## Jouer dans les étoiles

### Quand ?

Pour observer les étoiles, il n'y a pas de saison propice. Les 12 mois de l'année conviennent. Il suffit d'avoir un ciel bien dégagé et c'est parti.

### Où ?

Choisir un endroit où l'horizon n'est pas bouché par des constructions ou des arbres.

Il est également important de s'éloigner des lumières parasites. L'éclairage public suffit à "éteindre" un bon nombre d'étoiles (la lune, entre le premier et le dernier quartier, produit le même effet néfaste).

Enfin, un bon quart d'heure est nécessaire pour que les yeux s'habituent à l'obscurité et perçoivent les plus faibles lueurs du ciel.

### Bien installé

Suivant la température, tu prévoiras avec tes scouts un équipement particulier : matelas, tapis de sol, sac de couchage, couverture...

Si tu donnes des indications pour retrouver des constellations, il est préférable que tous les scouts soient allongés dans la même direction. Par exemple, tous la tête au nord.

### LA CARTE DU CIEL

Une première animation à faire vivre à tes scouts est l'observation des constellations les plus visibles : Grande Ourse, étoile polaire, Petite Ourse, couronne boréale...

Pour ce faire, nous te proposons une carte du ciel à construire au préalable. Tu peux la télécharger sur [www.lesscouts.be/le12-18](http://www.lesscouts.be/le12-18) > Téléchargements > Patrouille Pass > Dans la nature - Une carte du ciel.

Il suffit d'imprimer le premier disque (grisé) sur du plastique transparent. On peut également le faire sur papier normal et évider alors le cercle au centre. La seconde feuille se fera sur du papier normal à coller sur du carton. Ensuite, faire correspondre le mois, le jour et l'heure pour découvrir le ciel visible à ce moment.

**Attention** : la référence horaire utilisée est l'heure solaire. En été, il s'agit de l'heure normale moins deux heures. En hiver, l'heure normale moins une heure.

Pour garder l'œil habitué à l'obscurité, consulter la carte mobile avec une lampe de poche recouverte d'un cache rouge ou de 2-3 épaisseurs de papier calque.

### SOIRÉE MYTHES ET LÉGENDES (AVEC DES ADO)

Disposer les scouts pour qu'ils aient devant les yeux un ciel étoilé. Choisir l'un ou l'autre mythe en rapport avec le nom des constellations. Leur raconter ceux-ci en mettant en œuvre tous tes talents de conteur.

Tu trouveras un large éventail de textes mythologiques sur : [www.astrosurf.com](http://www.astrosurf.com) > Sirius > Articles > Mytho.

### MOMENT DE RÉFLEXION (AVEC DES ADO)

Lors d'une nuit étoilée, tout le monde sera étendu sur le sol. Tu pourras distribuer à chaque scout une citation qu'il lira s'il le désire à voix haute. C'est le moment propice pour ensuite les laisser réagir et dire ce qu'ils en pensent.



### LES BOÎTES À BRUIT

- **Âge** : à partir de 6 ans
- **Matériel** : 1 ou 2 boîtes d'allumettes par personne

#### 1. Construire les boîtes à bruit

- Chaque scout reçoit 1 ou 2 boîtes d'allumettes.
- En allant explorer la nature, chacun doit trouver des petits objets à placer dans la boîte (petits cailloux, sable, herbe, graines...).
- Les boîtes sont fermées par du papier collant.

#### 2. Le classement

- Des petits groupes sont constitués afin qu'il y ait une douzaine de boîtes par groupe.
- Chaque groupe doit alors essayer, à l'ouïe, de mettre ensemble les boîtes ayant le même contenu et de constituer ainsi un classement.
- On vérifie les contenus en ouvrant les boîtes. Ensuite, deuxième essai avec les boîtes du groupe voisin.

### LA PALETTE DU PEINTRE

- **Âge** : à partir de 6 ans
- **Matériel** : 1 feuille de carton par personne, du papier collant double face, des crayons de couleurs (pour la variante).

Le scout construit sa mini-palette de peintre et la recouvre sur un côté de papier collant double face.

Au cours d'une balade, chacun est amené à récolter des éléments colorés de la nature. Les éléments sont collés sur la palette pour faire un éventail de couleurs. Une mise en commun est organisée pour observer et commenter les palettes de chacun.

**Variante** : pour corser l'exercice, on peut imposer les couleurs à récolter. Chaque palette est d'abord coloriée puis recouverte de papier collant. Le but est alors de retrouver les mêmes couleurs dans la nature.



### ON SE FAIT UNE TOILE

- **Matériel** : un morceau de drap blanc, des pinces et une boîte en carton/groupe.

Dans un sous-bois relativement dégagé de plantes herbacées. Les scouts sont répartis en petits groupes, avec un morceau de drap blanc et si possible, un petit pinceau par personne. On étend le drap sur le sol puis on y jette quelques poignées de litière (terre, épines, mousse, écorces...).

À l'aide des pinces, chaque scout recherche les éventuels insectes qui s'y cachent (cloportes, vers, araignées, coléoptères, mille-pattes...). Les insectes sont collectés dans la boîte en carton et comparés avec ceux des autres groupes.

### L'IMPRO, C'EST DU BOULEAU

- **Matériel** : un morceau de papier et un bic/pers.

Pendant une balade dans les bois, chaque scout prend un petit temps pour noter sur sa feuille un souvenir qu'il a à propos d'un arbre.

Les scouts se mettent alors par paires. Chaque couple tire au sort un papier. Ce sera le thème d'une impro. Les deux scouts choisissent un arbre qu'il vont interpréter.

Une petite saynète est jouée entre les deux "arbres". L'histoire doit démarrer sur le thème tiré au sort et doit se construire à partir d'éléments visibles sur ou à proximité des arbres.

**Variante** : le thème de l'arbre peut évidemment être élargi à la nature en général. De plus, en fonction de l'âge des scouts, on peut préparer une liste de thèmes au lieu de les faire écrire : « Un ringard rencontre un branché », « Mais non, je ne suis pas gros ! », « Marre des oiseaux », « Pierre qui roule... », etc.



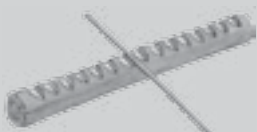
## En avant la musique

Les scouts peuvent tout à fait réaliser des instruments de musique à partir d'éléments de la nature au cours d'un atelier. Les objets que nous te proposons ici utilisent de la renouée du Japon. Il s'agit d'une plante "parasite" que tu trouveras facilement puisqu'elle pousse partout : dans les talus, chemins, jardins, etc. Évite de laisser traîner des restes de renouée n'importe où : la plante risque de repousser à cet endroit et d'envahir les autres espèces.



### LE RÂCLEUR

- **Matériel** : renouée du Japon (20 cm de long, 2 à 4 cm de diamètre), une petite scie à métaux, une lime triangulaire, un pique à brochette en bois.



Scie les nœuds de part et d'autre du segment de renouée et lime des encoches, espacées d'un ou deux cm. Frotte ensuite les rainures avec le pique à brochette d'une extrémité à l'autre du râcleur.

### LE SIFFLET

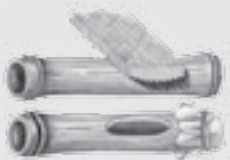
- **Matériel** : six segments de renouée du Japon fermés d'un seul côté, une petite scie à métaux et du papier de verre fin.



Chaque segment sera d'une longueur et d'un diamètre différents. Ponce chaque segment pour enlever la fine pellicule brune externe et lime l'embouchure. Souffle ensuite de la même manière que dans une flûte de pan.

### LE MIRLITON

- **Matériel** : renouée du Japon (20 cm de long), un élastique, papier à cigarette, une scie à métaux, papier de verre, lime ronde.



Scie les nœuds de part et d'autre du segment de renouée. Réalise une encoche de section circulaire sur le premier tiers du segment. Ponce le segment pour enlever la fine pellicule brune externe et ébarde chaque extrémité. Ferme l'extrémité près de l'embouchure (encoche) à l'aide d'une feuille de papier à cigarette et de l'élastique. Il n'y a plus qu'à chanter dans le trou du milieu.

### LE BÂTON DE PLUIE

- **Matériel** : un segment de renouée du Japon de 2 mètres, du papier de verre fin, un bouchon de liège, un petit marteau, un cutter, une centaine de petits clous, une fine tige en bois ou en métal de 120 cm, de la semoule ou du riz concassé.



À l'aide de la tige, opère le curetage des nœuds intérieurs du segment de renouée. Vérifie que le conduit soit bien nettoyé. Le long du segment, enfonce les clous à intervalles réguliers de façon à ce qu'ils forment une spirale. Coupe le bouchon de liège en deux et ponce chaque morceau pour qu'il épouse parfaitement une des extrémités du bâton. Obture une extrémité. Introduis la semoule ou le riz et obture l'autre extrémité.

## Faites vos jeux

Les scouts peuvent aussi réaliser des jouets avec des éléments de la nature.

Par exemple, un mikado en baguettes de noisetier ou de cornouiller, un arc à flèches, une toupie, etc.

### UN BILBOQUET

Tresse un anneau avec une tige qui se plie facilement (clématite, chèvrefeuille, saule...). Plus le rond sera petit, plus la difficulté sera grande. Attache l'anneau à l'extrémité d'une ficelle. Relie l'autre extrémité à une branche. Si tu choisis une tige avec des départs de rameaux, le jeu peut alors consister à enfiler l'anneau successivement sur chacun d'eux.



### DES "GRÂCES"

Taille quatre baguettes (de 50 à 70 cm) et écorce-les pour ôter toutes les aspérités. Tresse un anneau (comme le bilboquet) de 15 à 20 cm de diamètre. Le jeu se joue à deux : chacun tient une baguette dans chaque main. Pour commencer, l'un des joueurs enfle l'anneau sur ses deux baguettes. En les croisant, puis en les écartant brusquement dans un mouvement vers le haut, il fait partir l'anneau. L'autre joueur doit le réceptionner avec ses deux baguettes. On peut aussi jouer avec deux anneaux qui se croisent alors en l'air.

## Petites et grosses bêtes

Pas toujours facile d'observer cerf, chevreuil et autre sanglier dans les bois... Par contre, si tu es calme et silencieux, tous les petits mammifères (oiseaux, batraciens, etc.) seront plus visibles. Quant aux insectes, il suffit de soulever feuilles ou pierres pour les découvrir.

### Observer les oiseaux

Pour observer les oiseaux, commence par découvrir leur horaire. Les oiseaux commencent à chanter au petit matin, lorsque le ciel s'éclaire. Si tu regardes vers l'est, tu verras les premières lueurs de l'aube...

Le **printemps** est la période des amours et les oiseaux sont particulièrement "bavards". Ils crient pour communiquer entre eux, pour donner l'alarme ou pour appeler les petits. Le chant sert à marquer le territoire et à attirer les femelles : c'est pour cela qu'on n'entend plus d'oiseaux au printemps et au début de l'été.

Si tu guettes l'aube, essaie de noter le moment où le premier chant se fait entendre et tente d'identifier le chanteur. Tu pourras alors établir une sorte d'horaire des oiseaux. En principe, ils respectent un ordre bien défini : chouette hulotte, merle, rouge-gorge, mésange charbonnière, troglodyte, pinson, étourneau, bergeronnette grise.

En période de **nidification**, tu verras souvent les adultes retourner vers le même endroit, le bec chargé de nourriture. Tu pourras ainsi situer le nid et même entendre parfois les oisillons.

Si tu observes un oiseau adulte voler périodiquement vers toi puis fuir au dernier moment, c'est que tu es trop près du nid. Éloigne-toi pour permettre au parent de reprendre leur rôle nourricier.

Si tu trouves un petit par terre, ne le touche pas. S'il a des plumes et qu'il est suffisamment grand, les parents s'en occuperont.

Enfin, lorsque tu te promènes dans les bois, essaie de reconnaître les espèces qui donnent l'alerte (notamment le geai). Ces sons ne ressemblant pas du tout aux autres chants, tu les distingueras aisément.

### Le chant des oiseaux

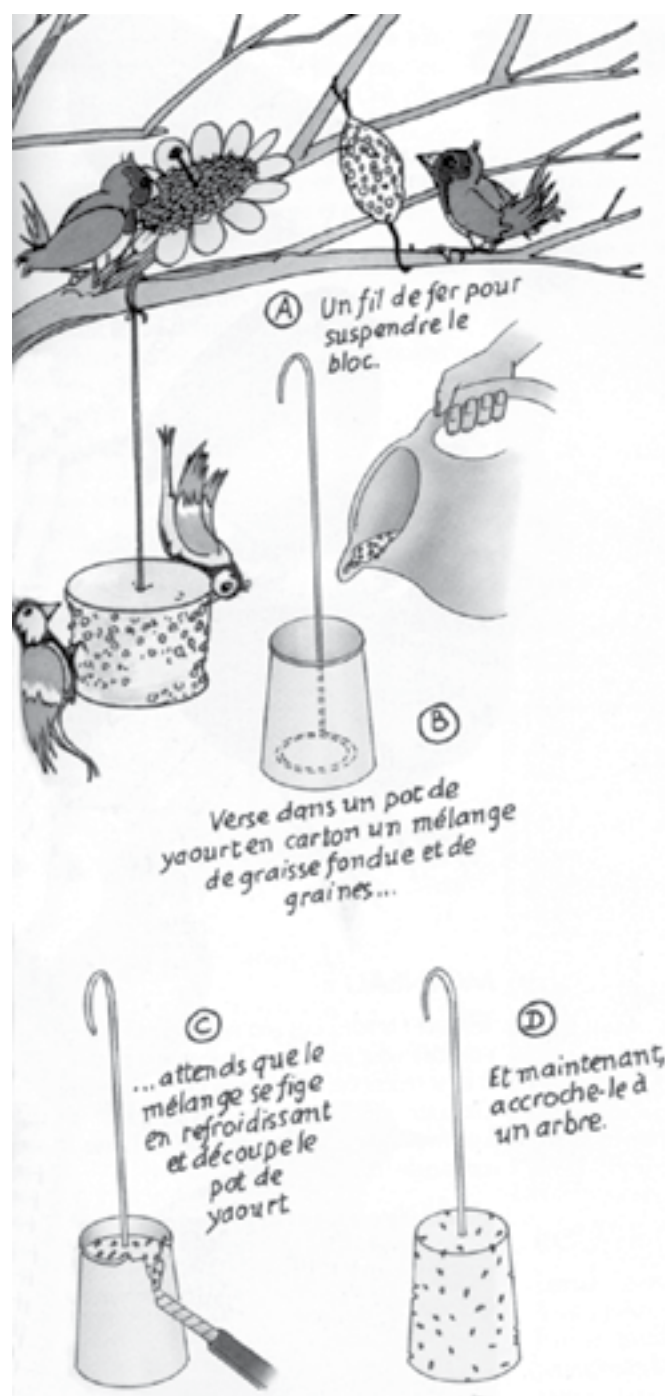
Écouter et reconnaître le chant des oiseaux peut être amusant si tu as un peu d'entraînement. Le plus simple est d'écouter des enregistrements sonores (disponibles sur CD ou sur internet). Par exemple, les CD accompagnant les livres des éditions Fleurus, dans la collection *L'aventure nature* (*La montagne, La campagne, Les bords de mer et La forêt*).

### Nourrir les oiseaux

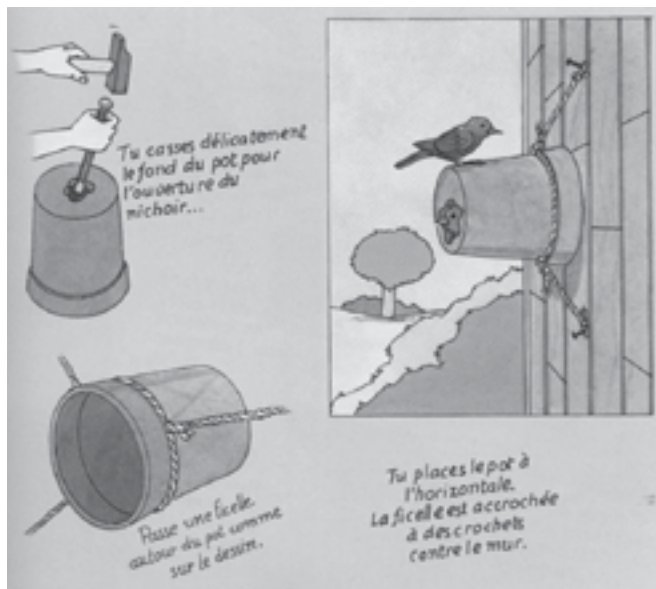
Tu peux aussi nourrir les oiseaux et leur construire des nichoirs.

Le trou d'entrée ne doit pas être trop grand (pour que les prédateurs ne viennent pas manger œufs ou petits). Pour nourrir les oiseaux, tu peux leur donner des graines achetées dans le commerce ou confectionner toi-même des boules de graisse.

Les oiseaux ne doivent être nourris que par temps froid et particulièrement quand il neige. Arrête tout nourrissage dès le printemps ; en effet, pour grandir correctement, les oisillons ne doivent manger que des petits insectes.







Exemple de nichoir

## Observer les animaux sauvages

Si tu veux construire des abris ou nourrir d'autres animaux, renseigne-toi auprès d'un agent du Département nature et forêt.

Tu peux par contre observer les animaux sauvages en partant à l'affût. Pour être sûr de voir quelque chose, il est préférable de respecter quelques règles.

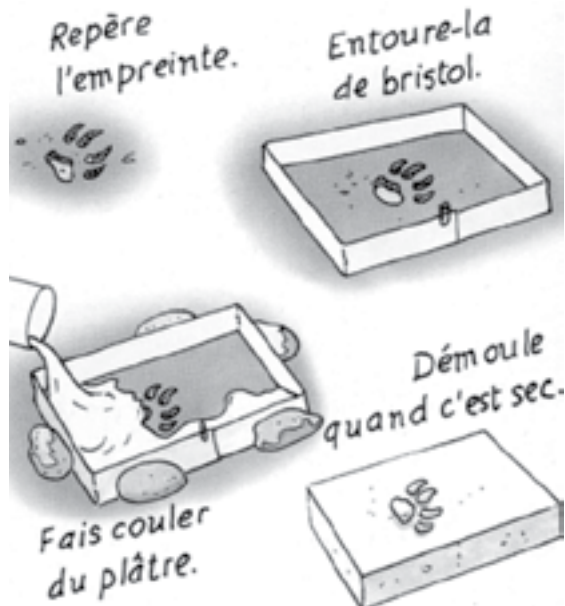
- Veillez à **être peu nombreux et silencieux** : il est très difficile de faire de bonnes observations à plus de deux ou trois.
- Ne faites **pas de mouvements brusques** : déplacez-vous en douceur, levez les jumelles au ralenti.
- Essayez de **vous fondre dans le paysage** : près de leur gîte (nid, terrier...), les animaux connaissent bien le paysage et découvrent immédiatement tout changement.
- **Tenez-vous à bonne distance** : rester au-delà d'une zone autour du gîte est important autant pour l'observation de l'animal que pour sa sécurité.
- Veillez à **ne pas avoir le vent dans le dos** car il transporte les odeurs et les bruits. Mais attention aux vents locaux : sur les pentes, l'air monte le jour et descend la nuit ; il faut donc tenir compte des courants qui se mettent à descendre au crépuscule, par exemple près d'un terrier.
- **Si vous trouvez un petit, ne vous approchez pas et ne le touchez pas** : ses parents sont sans doute à proximité et risquent de l'abandonner s'ils sentent votre odeur.



## Garder des traces

Pour garder un souvenir de ces rencontres ou si tu n'as pas la patience de les observer, tu peux réaliser des moulages d'empreintes.

Tu auras plus de chance d'en trouver si tu pars à leur recherche tôt le matin (car les animaux se baladent surtout la nuit), si tu cherches dans les terres fraîchement labourées ou dans les chemins boueux.



## Apprivoiser la nuit

En proposant des activités de soirée, tu as l'occasion d'amuser tes scouts, mais aussi de les aider à apprivoiser la nuit. Beaucoup ne sont en effet pas très à l'aise dans l'obscurité ; certains ont même peur de la nuit. À toi de les accompagner, sans te presser ni les stresser.

### Un moment amusant

Aller se promener dans les bois sans lampe de poche peut paraître insurmontable à certains de tes scouts, surtout les plus jeunes.

Partir se balader quand le soleil commence à se coucher, c'est permettre d'**habituer lentement ses yeux à la pénombre**. Profiter d'une nuit de pleine lune, c'est montrer que la nuit ne veut pas dire le noir absolu.

Mais la nuit peut être aussi un moment de jeu amusant. Des activités basées sur les autres sens que la vue nous permettent de mieux les utiliser, et de nous rassurer puisque nous sommes moins démunis face à la pénombre.

La majorité des activités décrites plus haut peuvent être réalisées de nuit. Les jeux les plus classiques peuvent être adaptés ; de nouveaux peuvent être créés.

- Les plus jeunes partent à la **chasse aux trésors** et ramènent différents objets de la nature : un qui pique, un plus doux, un qui sent bon, un autre qui est humide...
- Les plus grands organisent un **jeu d'approche** où chacun porte, non pas un numéro, mais un bruit (pourquoi ne pas proposer un atelier où ils construisent leur "instrument de musique").
- Les plus patients partent à **l'affût des animaux nocturnes** ; les têtes en l'air à la recherche des **étoiles**. Pour t'aider à créer une animation autour des étoiles, consulte le livre *Étoiles et planètes* (Carnets nature, Milan).
- Dans les **jeux à poste**, les animateurs se signalent par un instrument de musique ou une lumière de couleur différente.
- Les **jeux de camps et de frontières** obligent à utiliser l'ouïe.
- Et le grand classique incontournable : **s'arrêter pendant une balade, se taire pendant quelques minutes et écouter tous les bruits de la nuit**.



# 4 Jouer dans l'eau

Le camp est souvent l'occasion de se trouver près d'une rivière ou d'un ruisseau. Si tu as l'autorisation d'aller t'y baigner, propose des activités et jeux autour de l'eau !

Si tu n'as pas de rivière à proximité, rien n'empêche de prévoir des jeux d'eau malgré tout. Voici des idées pour barboter, naviguer, éclabousser...

## Jouer avec de l'eau

### RUGBY

Un rugby est envisageable en remplaçant le plaquage par une prise de foulard et le ballon ovale par une baudruche pleine d'eau.

### BALLE-CHASSEUR

Les ballons étant remplis d'eau, ce jeu va devenir un plaisir humide pour tous ! Et il n'est plus question de se défendre avec les poings.

### CAMP BLEU

Ce jeu consiste à se faire 10 passes dans l'équipe sans que les autres ne viennent les interrompre. Une fois cette difficile épreuve réalisée, on marque un point. Le ballon d'eau, plus gros, plus lourd, moins rigide et surtout moins solide viendra corser l'affaire.

### BALLONS

Il en existe des "spécial eau" mais ils sont plus chers et plus petits, donc moins amusants. Les meilleurs sont les ballons publicitaires prévus pour s'envoler dans les airs (on peut y mettre jusqu'à 5 litres).

Les ballons ne sont pas les seuls à pouvoir contenir de l'eau. Les seringues (sans les aiguilles), les bouteilles vides de détergent (bien rincées), les bouteilles d'eau en plastique, les bassins, les casseroles... ou tout ce qui vous tombe sous la main (rappelle-toi ta dernière bataille d'eau), en évitant bien sûr tout ce qui casse !



### LUTTE

Une poutre ou un tronc d'arbre de 2 à 3 m de long est mis à l'eau. Deux nageurs, partant de part et d'autre d'une distance de 10 à 15 m, doivent essayer de l'enfourcher et de s'y maintenir jusqu'à l'expiration d'un délai déterminé (2 à 3 min.) et en s'efforçant de désarçonner le nageur qui est en selle.

**Variante** : Deux poutres sont mises à l'eau ; elles sont distantes de 6 à 10 m. Deux concurrents partant d'un des bords de l'eau s'installent à califourchon. En s'aidant des mains comme pagaies, ils s'avancent l'un vers l'autre pour amener les poutres parallèlement ; chacun s'efforce alors de désarçonner son adversaire tout en restant en selle.

### MATCH À LA BOUÉE

Dans l'eau, deux camps séparés par 20 à 30 m sont matérialisés sur le bord par deux fanions. Une bouée est lancée au large. Les nageurs s'efforcent en la poussant de la faire échouer près du fanion de leur camp. La bouée peut être aussi une chambre à air.

### WATER-POLO

Le traditionnel water-polo pourra lui aussi être compliqué si le goal se trouve sous l'eau et que le "ballon" ne flotte pas. L'essentiel du jeu se passera sous l'eau et nécessitera de fréquents remplacements dans les équipes. Les passes se feront de main à main car l'eau empêchera tout lancer.

### PÊCHEUR

Il faut au moins cinq joueurs et de l'eau jusqu'aux fesses. Le pêcheur compte lentement jusqu'à 10 puis s'élanche derrière les autres joueurs, représentant les poissons qui ont filé le plus loin possible. Dès qu'il en attrape un, c'est ce joueur qui devient le pêcheur, mais attention, seuls les joueurs qui ont la tête hors de l'eau peuvent être touchés ? Pour ne pas te faire prendre, pense donc à plonger dès que tu vois s'approcher le pêcheur.

### CAILLOUX

Pour ce jeu dans l'eau, à toi de choisir l'endroit en fonction de l'âge des scouts. Les joueurs se mettent en cercle par couple : l'un fait le cheval et l'autre le cavalier. Ce dernier monte sur le dos du premier. Au centre du cercle, dans l'eau, se trouvent des cailloux peints en couleur. Un ballon est mis en jeu, les cavaliers se font des passes. Dès que le ballon tombe à l'eau, les cavaliers descendent de leur cheval, font le tour du cercle en courant ou en nageant, tous dans le même sens, passent en dessous des jambes de leur cheval pour attraper un des cailloux. Il y aura autant de cailloux que de cavaliers moins un. Le cavalier qui n'a pas de caillou au bout de la course, a perdu un point.



## Engins à construire soi-même

### ■ Moulins

Le principe : un axe et des pales. À partir de là, une multitude de moulins sont possibles en fonction des matériaux que tu utilises. Tu peux par exemple débiter dans des tronçons de branche d'aulne, de frêne ou de sapin, des pales qui doivent être bien plates, polies et pointues à un bout. Découpe un axe dans lequel tu perces des fentes pour y introduire les pales. Pose le tout sur deux fourches au-dessus du ruisseau. Le courant fera tourner ton moulin.

Tu peux aussi utiliser un rond de polystyrène expansé, d'un ou deux centimètres d'épaisseur, dans lequel tu fixes des pales en contreplaqué très mince (ou des planchettes de cageot). Une baguette en bois ou une aiguille à tricoter traversant le rond par le milieu forme l'axe.

### ■ Noria

On reprend le principe du moulin ; on l'utilise pour récolter de l'eau et la distribuer dans un canal d'irrigation par sa seule force. Utilise par exemple une vieille roue de vélo débarrassée de son pneu sur laquelle tu fixes des petits récipients (comme des boîtes de conserve sans leur couvercle). La gouttière peut amener l'eau pour la vaisselle ou pour se laver les mains, un peu plus près des tentes et auvents.



## Construire un radeau : du plus simple au plus compliqué

### ■ Un radeau tout-bois

Il ne flottera pas : dès que tu monteras dessus, il s'enfoncera dans l'eau parce que les planches s'imbibent. Par contre, si tu prévois des bords et un fond de planches hermétique, il flottera.

### ■ Radeau chambre à air

Il te faut une caisse en plastique qui puisse s'encaster dans une chambre à air. De chaque côté de la caisse, tu perces des trous par lesquels tu passeras des sangles pour lier la caisse à la chambre à air (bouche bien les trous, avec du mastic par exemple). Une fois que la caisse est placée dans la chambre à air, il n'y a plus qu'à la gonfler.

### ■ Petit bateau biplace

Une petite exploration de rivière, de l'étang ou du lac voisin ? Rien de bien compliqué : tu prends deux chambres à air de camion que tu places l'une contre l'autre sur une feuille de contreplaqué, un grand mor-

ceau de plastique épais à placer sous le tout, de la cordelette pour fixer les chambres à air, du ruban adhésif résistant à l'eau de 50 mm de large. Sans oublier gilet de sauvetage et pagaies.

### ■ Radeau-fûts

Tu as besoin de quatre fûts métalliques que tu feras tenir avec un assemblage de quatre chevrons en longueur et trois en travers. Tu cloues un plancher entre les deux chevrons intérieurs et, éventuellement, tu places un mât au milieu (que tu consolides par des haubans).

## Faire des plans

La taille du radeau dépend du nombre d'occupants : une place pour chacun. Sa forme doit être simple et robuste, plutôt rectangulaire que carrée et pas trop grande.

Conçois un radeau léger. Le tirant d'eau (volume d'eau déplacé par le radeau) doit être le plus petit possible pour ne pas accrocher le fond de la rivière et les rochers. Le tirant d'air dépendra de la hauteur libre sous les obstacles au-dessus de la rivière.

Dessine un radeau simple s'il y a lieu de le construire sur la berge de la rivière, ou démontable si tu prévois un transport en petite remorque.

Un gouvernail à l'arrière comme sur les pédalos peut être utile mais n'est pas indispensable.

## Les matériaux

Des **perches de sapin** assemblées en woodcraft feront très bien l'affaire pour le cadre. Les perches seront assez fines et de préférence pas fraîchement coupées car trop lourdes. Tu peux également utiliser des matériaux de récupération comme des conduites d'égouttage en polyéthylène assemblées avec boulons et tiges filetées.

Réalise un plancher au-dessus du cadre et fixe les flotteurs en dessous. Pour le plancher, utilise si possible des **planches de bois**. Tu peux également tresser des bandes découpées de chambres à air. C'est plus léger et plus confortable que des perches.

Pour les flotteurs, utilise des **chambres à air** de camion ou de voiture, des **vieux fûts métalliques** ou des pièces en polystyrène expansé ou extradé. Fixe les flotteurs au cadre avec des cordages serrés.

**Évite les matériaux polluants, dangereux, rouillés, coupants ou pointus.**

Pour le look général, tu peux prévoir un mât en pyramide avec le fanion de la patrouille, une proue avec une espèce de sirène, des banquettes, un pont solarium, un plongeoir, etc.

Généralement, le courant naturel de la rivière ne suffit pas pour faire avancer ton rafirot. Prévois des rames ou des perches.

## Jouer sur l'eau

### ■ Joute nautique

Si vous avez construit des radeaux ou que vous avez des petits bateaux ou des canoës, vous pouvez organiser une joute nautique. Il faut prévoir des protections : un gilet de sauvetage si possible, un plastron protecteur de toute manière.

Plutôt que d'utiliser une perche, fabriquez vous-mêmes vos propres "armes" : les cotons-tiges géants. Un tube pour fils électriques en PVC est entouré d'un tuyau en mousse d'isolation ; aux extrémités, une boule en tissu, recouverte d'un sachet plastique (pour éviter qu'elle ne prenne trop l'eau et ne devienne trop lourde) bien ficelée avec du gros papier collant ou de la toile isolante.

Le tissu peut être remplacé par de la paille. C'est solide, flexible et ça ne fait pas de mal. Le but du jeu est de faire tomber dans l'eau son adversaire le premier (sans y tomber soi-même). Deux ou plusieurs équipes peuvent aussi s'affronter.

### ■ Marche de nuit à la bougie

Le cours d'eau peut aussi servir de support à une marche de nuit (si les berges sont bien dégagées). Construis des petits radeaux de 30 cm de côté. Fixes-y une bougie que tu allumes au départ. Tu peux amarrer les embarcations pour marquer des points d'arrêt durant la marche, ou suivre les lumières. Attention dans ce cas à la vitesse du courant et à la longueur de la marche.

### ■ Descente poursuite

Un premier bateau doit passer certaines épreuves et les indiquer par des panneaux. Les autres doivent essayer de rattraper les premiers tout en s'arrêtant à chaque étape pour savoir ce qui a été réalisé. Seuls les occupants du premier bateau savent où ils se rendent une fois arrivés, ils doivent se cacher de telle sorte que les autres soient obligés de toujours bien observer les environs, même hors de l'eau. On peut aussi imaginer un jeu de piste, un jeu à postes, une course relais...

## Découvertes dans une rivière

- Voici une petite animation qui permettra de **découvrir le monde aquatique** selon deux approches : sensorielle et naturaliste.

Repère un ruisseau pas trop tumultueux et pas trop profond, 20 à 40 cm, au-dessus duquel tu fais traverser une corde arrimée à hauteur d'homme entre deux arbres de chaque côté de la rive. Les enfants, pieds nus et yeux bandés, traverseront le ruisseau en se tenant à la corde (veille à ce que le fond de l'eau ne comporte aucun danger pour les pieds nus des enfants). Une fois de l'autre côté, demande-leur de réaliser un dessin colorié du fond du ruisseau, de la manière dont ils l'ont perçu avec leurs pieds : contraste entre les cailloux, la vase et les herbes, le froid de l'eau, la force du courant...

Une seconde partie sera consacrée à la découverte de ses habitants. Donne-leur une épuisette, un tamis, des bocaux de verre ou bacs plastiques et une loupe. Ils partiront à la recherche des petites bêtêtes qui y vivent. Une occasion de les observer et de les identifier. Ensuite, précise-leur bien de les remettre à l'endroit où ils les ont trouvés.

- Dans un étang ou dans un mare, tu trouveras sans doute plus de petites "bêtêtes" à observer que dans une rivière : il n'y a en effet pas de courant et la vase est souvent plus abondante. Avec les plus jeunes, tu peux imaginer une activité découverte basée sur **l'observation**. Les enfants dessinent les animaux qu'ils ont observés avec la boîte-loupe et leur inventent un nom (en rapport avec leur physionomie, leur couleur, leurs mouvements : ce qui peut donner pas mal de noms très rigolos).
- Si le lieu de ton local s'y prête, tu peux même imaginer **la construction et l'aménagement d'une mare**.
- Et pourquoi ne pas **pêcher** ? Tu as peut-être du matériel. Certains de tes scouts pratiquent ce loisir. Propose la pêche comme une activité à part entière ou même comme temps libre (si tes scouts ne veulent pas profiter de la sieste pour dormir, rédiger du courrier, etc.).
- Avec des masques de plongée ou des lunettes de natation, les enfants peuvent **observer le fond d'une rivière** de faible profondeur, sans devoir plonger totalement la tête dans l'eau (ce qui n'est pas évident pour tout le monde). On ne doit pas non plus sortir bêtêtes et petites plantes de leur milieu naturel (tout au plus, on soulève quelques pierres en prenant bien soin de les reposer à leur place). C'est encore plus amusant si on a un tuba !

**N'oublie pas que les plus jeunes ou ceux qui ne savent pas nager peuvent éprouver beaucoup de difficultés à mettre la tête dans l'eau.**



- Tu peux aussi réaliser un **aquascope**. L'aquascope est une sorte de masque qui permet d'observer facilement les plantes et les animaux qui vivent en milieu aquatique.

1. Prends un tube de plastique de plus ou moins 60 cm de long (pas une bouteille en plastique car ses courbes déforment trop la vision).



2. Découpe dans un plexiglas transparent d'une épaisseur de 2 mm, un rond du diamètre intérieur du tube.



3. Colle ce plexi à une extrémité intérieure du tube avec de la silicone. Laisse sécher.



4. Améliore l'étanchéité à l'aide d'un papier plastifié adhésif, en laissant déborder celui-ci de 1/2 cm sur toute la circonférence de la fenêtre.



Pour plus de facilité lors de la manipulation de ce masque, tu peux découper l'autre extrémité du tube pour l'adapter à la forme du visage.

Tu peux aussi utiliser un bac en bois ou en plastique (voire même un bac à glace en plastique) dont tu auras remplacé le fond par une plaque de plexiglas. Ou encore un vieil aquarium rectangulaire.



- **Construire des barrages.** Les scouts sont souvent prêts à développer toute leur ingéniosité et une énergie surhumaine lorsqu'ils ont décidé de construire un petit barrage sur le ruisseau voisin avec les pierres qui se trouvent au fond. De simples pierres inanimées, pense-t-on, et pourtant un petit coup d'œil sur leur face intérieure permet de découvrir que de petits animaux, y ayant élu domicile (sangues, larves d'insectes), se retrouvent imbriqués dans un mur aquatique inhospitalier ou sont emportés par le courant.

Aussi, après de telles activités, pourquoi ne pas terminer par une discussion avec ton groupe sur son impact sur l'environnement ? Vous pouvez aussi évoquer les solutions à imaginer pour limiter les nuisances à l'occasion d'animations similaires. Et surtout, n'oubliez pas de détruire le barrage lorsque vous quittez l'endroit de camp.

**Attention : dans beaucoup d'endroits de camp, il n'est pas permis de construire de tels barrages. Renseigne-toi auprès de l'agent du Département nature et forêt.**

## Conseils et consignes de sécurité

Jouer dans la rivière, c'est gai, mais il faut aussi se montrer prudent et ne négliger aucune des règles de sécurité.

- Vérifier que vous pouvez jouer dans la rivière sur laquelle vous avez jeté votre dévolu (renseignez-vous auprès de l'agent du Département nature et forêt).
- Découvrir les alentours (berges, profondeur, trous, vitesse du courant...) et la faune et la flore.
- Nettoyer le fond de l'eau des objets dangereux (tessons de bouteille, boîtes de conserve...).
- Sonder l'état du fond (imposer le port de chaussures ou de sandales si nécessaire). Eviter les fonds vaseux ou les endroits à "trous d'eau". Pourquoi ne pas baliser l'espace autorisé et inspecté ?
- Veiller à ce que la température de l'eau ne soit pas inférieure à 18°.
- Prévoir essuies et vêtements de rechange ou mettre un maillot (impératif lorsque tu joues sur une bêche à savon).
- Se doucher après l'activité.
- Interdire à tout nageur de s'aventurer seul.
- Ne jamais forcer ni brusquer les enfants.
- Leur faire prendre une douche ou veiller à ce qu'ils se mouillent progressivement pour habituer la peau à la fraîcheur de l'eau.
- Pas de longues marches, ni de sports violents, ni de bains de soleil avant la baignade afin d'éviter les grandes différences de température entre le corps et l'eau.
- Être attentif à l'apparition de signes de fatigue, aux frissons, aux lèvres bleues... Faire sortir l'enfant de l'eau, le frictionner avec une serviette sèche et l'habiller.
- Pas de baignade pendant la digestion (2h à 2h30 après le repas, voire plus en cas de repas lourd).
- Prévoir bouées et gilets de sauvetage pour le canoë.
- Se protéger contre la réverbération de l'eau.
- Mettre des lunettes de soleil, une casquette et de la crème solaire.
- Ne pas boire l'eau des rivières, mares, fontaines, etc.

# 5 Jouer à la mer

Une grande partie des jeux proposés aux pages précédentes peuvent convenir pour la mer. Voici cependant quelques idées en plus.

## Des idées de jeux

- concours de dessin sur le sable, mosaïque en coquillages, etc.
- château de sable, digue, canaux
- sculpture en sable. Ce n'est pas un exercice facile puisque le sable doit avoir une certaine consistance, être mouillé d'une certaine manière, etc.
- billes : parcours à tracer dans le sable avec ponts, tunnels, pyramide, etc.
- pétanque
- tous les jeux de raquettes et de ballons (volley, football, tennis, tennis avec balle en mousse, raquettes de plage, etc.)
- petits bateaux, canoë, planche à voile, surf et autres engins de glisse et de navigation
- cuistax, tandem, rollers sur la digue
- pêche à la crevette (petit filet à main), aux crabes et moules (brise-lames), avec des grands filets sur les estacades (comme à Nieuwport), etc.
- jeux géants à dessiner ou à creuser dans le sable : dames, échecs, oxo, pendu, backgammon, puissance 4, morpion, etc. En guise de pions : coquillages et galets.

## Adapter des jeux

Tu peux adapter des jeux classiques (petits ou grands) au contexte de la mer.

- **Jeux olympiques** : pratique si on tombe, mais la course à pied sera beaucoup plus dure.
- **Poisson ventouse** (variante du poisson rouge) : sur un terrain rectangulaire, une ligne est tracée à chaque extrémité et représente une plage de sable fin. Entre les deux plages s'étend l'océan, où vit un poisson ventouse. Tous les nageurs se prélassent sur une même plage, et au signal donné par le poisson ventouse, ils traversent l'océan en nageant. Le poisson ventouse tente d'attraper les nageurs et de les transformer en poisson ventouse. Pour cela, il immobilise le nageur en le touchant, l'étreint dans ses bras et le soulève trois fois de terre en disant "poisson ventouse, un deux, trois" (avec les plus jeunes ou s'il y a de grandes différences de gabarit entre les joueurs, éviter de soulever, préférer la tape – gentille – dans le dos). À la traversée suivante, il y aura donc deux poissons ventouse, et ainsi de suite.



À la mer, pas besoin de créer spécialement de nouveaux jeux. Il suffit d'inventer de nouvelles histoires en adaptant celles des jeux classiques au nouvel environnement. Par exemple, *Le roi et ses chiens* devient *Le crabe et ses moules*, *Le renard* devient *L'étoile de mer*...

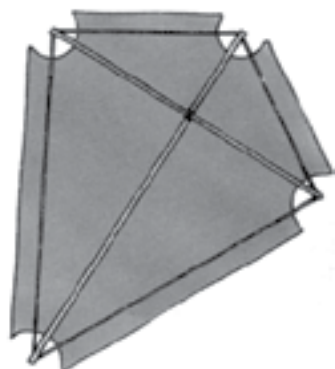
Tu peux aussi imaginer un camp nord-sud ou une prise de fanions dans les dunes.



## Le cerf-volant

L'incontournable à la mer, c'est le cerf-volant, car le lieu est idéal. Plus il sera sophistiqué, plus les réglages devront être précis. On optera donc pour la simplicité.

Pour les membrures, deux baguettes de bois, l'une de 80 cm et l'autre de 46 cm. Du papier léger pour la voile et du papier crépon pour la queue. 30 à 50 m de fil de retenue en coton fin. Sur la baguette de 80 cm, mesure 30 cm et sur l'autre marque le milieu (23 cm) ; dispose-les en croix et fixe-les avec de la ficelle. Tu entoures cette armature d'une ficelle au moyen d'encoches et tu enveloppes le tout dans du papier léger ou du tissu. Prévois un dérouleur, c'est plus facile. N'oublie pas la queue, élément essentiel qui donne de la stabilité à ton engin, surtout s'il est plat.



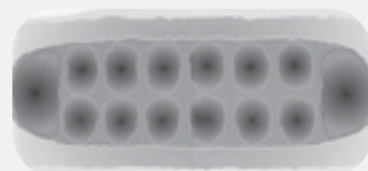
### Trucs et astuces

- Le cerf-volant doit se trouver dans la direction opposée au vent.
- Courir avec le cerf-volant est certainement la moins bonne technique pour le lancer... Elle est tout à fait inefficace ! Si le vent n'est pas assez puissant, un "ad-joint" t'aidera à faire un décollage en hauteur : il se tiendra à une dizaine de mètres de toi, dans le sens du vent, et "lancera" le cerf-volant.
- Tu peux décorer le cerf-volant (sans trop l'alourdir). S'il tourne sur lui-même, ajoute-lui une ou deux queues supplémentaires. S'il ne monte pas, il faut raccourcir les queues.



## MANKALA

Voici les règles du Mankala, un jeu que tu pourras creuser dans le sable. Ce jeu africain très ancien se joue à deux, à l'aide de 48 fèves (matérialisées par des coquillages par exemple). Tu peux aussi réaliser le jeu avec une boîte de 12 œufs que tu peins et 48 billes (petits cailloux ou haricots).



Il se présente sur deux rangées de six cases pour le déplacement des fèves, et de deux cases de récolte placées aux extrémités du plateau.

On commence par semer quatre fèves dans chacune des douze cases destinées au déplacement. Les joueurs se placent de part et d'autre et contrôlent chacun les six cases de leur côté. Les fèves récoltées se placeront sur la case à droite du joueur qui ramasse. Le but du jeu est de récolter le plus grand nombre de fèves dans les cases de l'adversaire.

**Pour déplacer les pions :** le premier joueur choisit une des cases de son côté, prend toutes les fèves qui s'y trouvent, les dépose une à une dans les cases suivantes (dans sa rangée et dans celle de l'adversaire), dans le sens contraire des aiguilles d'une montre ; le second joueur fait de même, en partant d'une case de sa rangée et ainsi de suite.

**Pour la prise des pions :** elle ne peut s'effectuer que dans la rangée adverse. Un joueur peut acquérir des fèves selon la case de la rangée adverse où aboutit son semis (dernière fève déposée). Si la case est vide ou contenait déjà plus de deux fèves, il ne prend rien. Si la case de la rangée adverse contenait une ou deux fèves avant son arrivée, il peut récolter les fèves contenues dans la case où aboutit son semis et les cases voisines et suivantes à celle où aboutit son semis, contenant deux ou trois fèves. Ils déposent ces fèves dans la case de récolte située à sa droite. Ces fèves seront comptabilisées à la fin de la partie.

Au cours des récoltes, il est interdit de vider complètement la rangée adverse. Une case au moins doit rester pleine ; ce qui assure une certaine longévité à la partie. Si un joueur, en déposant des fèves, fait le tour complet du plateau (les douze cases), il passe la case de départ de ce tour sans l'alimenter. Fin de la partie : dès que la récolte n'est plus possible, chaque joueur fait la somme des fèves contenues dans sa case de récolte et dans les cases de sa rangée. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de fèves.

*Règles tirées de Jeux d'ici et d'ailleurs, valisette de 10 jeux d'intérieur et 10 jeux d'espace, réalisée et éditée par Ampli Junior.*

## Conseils et consignes de sécurité

Quelques idées supplémentaires à ajouter à la liste de la page 31.

- Se couvrir : à cause du vent, on a souvent plus vite froid à la mer.
- Faire attention aux marées (se renseigner auprès de l'office du tourisme ou des sauveteurs), aux courants (ne pas nager ou jouer à proximité des brise-lames), aux criques qui s'inondent totalement à marée haute.
- Ne nager et jouer que dans les zones surveillées. Pour ceux qui ne savent pas nager, ne pas avancer trop loin dans la mer.
- Se protéger du soleil (surtout entre 12 et 16h) qu'on sent moins à cause du vent.
- Mettre des chaussures ou des sandales (à semelles antidérapantes) pour marcher sur les coquillages, les plages de galets et les brise-lames.
- Remettre à leur place toutes les petites bestioles découvertes.
- Respecter les dunes, marcher dans les sentiers, n'arracher ni les fleurs, ni les plantes (elles protègent la plage).
- Ne pas s'aventurer pas trop loin les canots en plastique. Mais, retournés, ils font de confortables planches de surf.
- Ne jamais creuser de trous dans le sable, même peu profonds (risque d'ensevelissement).



# 6 Jouer dans la neige

Aucun programme ne résiste à l'appel de la neige. Voici une avalanche d'idées de jeux...

## Des idées de jeux

### BATAILLES DE BOULES DE NEIGE

Si la neige file entre tes doigts et qu'elle n'a pas de cohésion, c'est qu'elle est trop sèche et que la température est trop froide. Il faut attendre qu'elle se transforme un peu. L'idéal : les vieilles neiges humides.

### JEU DE PISTE

Dans la neige, pas besoin de papier, de signes à la craie ou autres accessoires pour jalonner la piste. Chaque pas qui s'imprime, chaque trace dans la neige est un indice précieux pour suivre une piste. La plus grande partie des jeux de piste sont praticables l'hiver et rendus plus intéressants parce qu'ils sont plus réels.

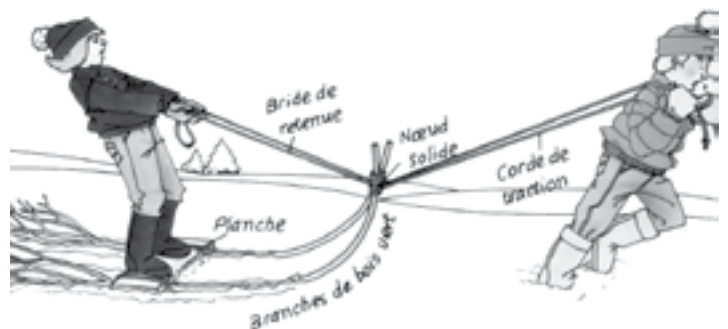


### Tracer une piste

Une piste peut être tracée, voire creusée et damassée. C'est aussi l'occasion de reconnaître le terrain et d'enlever les éventuels objets dangereux.

### Construire un traîneau

Pour construire un **traîneau**, prends deux grandes branches de bois vert, bien ramifiées sous forme de balai, d'environ 2m. Fixe-les en V à l'avant de sorte que les "balais" soient derrière bien sûr. Au milieu de leur longueur, fixe aussi (avec de la ficelle ou des clous) une planche transversale très solide. Au croisement des deux branches à l'avant, fixe à la fois les cordes de traction pour deux, trois ou quatre tireurs et une autre pour que le passager puisse se retenir.



Voir aussi page 17.

## D'autres moyens pour se déplacer

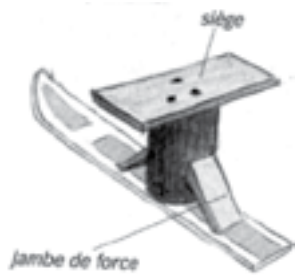
### ■ Skippy

S'il y a énormément de neige, tu peux utiliser le "skippy". Si tu veux éviter les vols planés, c'est un engin rudimentaire permettant de dévaler les fortes pentes, en "ramasse", à cheval sur un bâton sous forme de croix, jambes tendues.



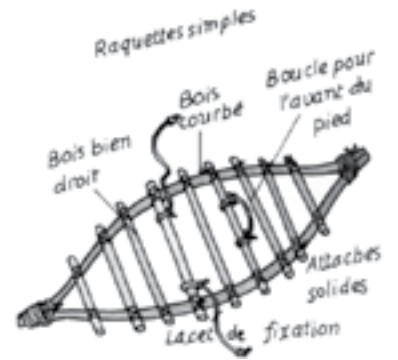
### ■ Tape-cul

Autre engin à essayer : le tapecul. Tu as besoin d'un billot de bois de 30cm de long et de 10 cm de diamètre, d'une planche de 40x10cm et de 1,5cm d'épaisseur, ainsi qu'un vieux ski que tu raccourcis à 60cm. Tu fixes le billot de bois à 20cm du bout non spatulé du ski et la planche de 40cm sur l'autre côté du siège. Le tout doit bien entendu être bien solide.



### ■ Marcher avec des raquettes

Déniche deux branches solides et assez flexibles (pour bien faire, tenant compte de la taille des pieds) de frêne ou de saule (ce sont les meilleures) et tu les attaches ensemble aux deux bouts après les avoir arquées. L'arcature sera maintenue en attachant très solidement, à partir du milieu, des bois bien droits de taille décroissante et à intervalle régulier. Prévois deux lacets, à l'avant et à l'arrière, ainsi qu'une boucle pour l'avant du pied. Bonne route !



Tu peux aussi fabriquer des raquettes à partir de planchettes de contreplaqué de 1 cm d'épaisseur et des anneaux découpés dans une vieille chambre à air de voiture.

### ■ Skier

Et pourquoi pas ? Tu peux par exemple obtenir des renseignements sur les stations de sports d'hiver des Cantons de l'Est en téléphonant à l'Office du tourisme (080.33.02.50 ; téléphone des neiges : 080.22.74.74).



## Construire un igloo

Pour construire un abri solide, il faut de bons matériaux : les vieilles neiges et la neige humide sont les seules qui conviennent pour construire un igloo. Idéalement, il faut être quatre ou cinq personnes pour le construire : un monteur au centre de l'igloo, un ou deux tailleurs ou façonneurs de blocs, un transporteur et un colmateur.

- Trace sur le sol à l'aide d'un bâton et d'une ficelle, un cercle parfait de 2,50m de diamètre (à l'aide d'une pelle au centre, d'une corde d'1,25m et d'un bâton au bout pour tracer). Tasse bien la neige à l'intérieur du cercle.
- Taille ou façonne des blocs de neige comprimée d'environ 50x30x20cm. Pour que les blocs soient bien compacts, on peut délimiter une carrière à neige où l'on tasse la neige avant d'y découper les blocs à l'aide d'une pelle, d'une vieille scie ou en s'aidant de morceaux de planche ou de carton dur.

- Monte les murs en spirale en inclinant les bords vers l'intérieur. Pour plus de facilité, les blocs peuvent être biseautés, la partie la plus haute étant évidemment posée vers l'extérieur. Au centre de l'igloo, le monteur veille au bon ajustement des blocs et supprime les parties trop saillantes. À l'extérieur, le colmateur bouche les fissures et frotte les joints avec de la neige non tassée.
- L'entrée est découpée, orientée à l'opposé du vent.
- Le dernier bloc, qui doit être conique, est amené et réceptionné par le monteur.
- Termine l'igloo en aidant les colmateurs à boucher joints et fissures et en lissant bien les parois internes pour éviter la formation de gouttes d'eau. Pour éviter les courants d'air, on peut ajouter un petit couloir d'accès.

**Attention** : si vous comptez dormir ou rester un certain temps dans l'igloo, il ne faut pas le fermer hermétiquement.



# Références

Les idées et surtout les illustrations présentées dans ce cahier ont été tirées en majeure partie des ouvrages suivants :

- *Carnets nature* Milan (notamment *Jouets des bois et des champs*), 2004.
- *Le guide de l'éducateur nature*, Philippe Vaquette, éd. Le souffle d'or, 2002.
- *Vivre avec la nature avec les enfants*, Joseph Cornell, éd. Jouvence.
- *Copain des bois, Copain du bricolage, Copain des petites bêtes, Copain de la nature, Copain des mers*, éd. Milan, 2009.



