

1, 2, 3, nous irons au bois

Les milieux boisés sont souvent plébiscités dans la pédagogie par la nature. Voici 4 activités aux approches variées, à faire avec les petits comme les grands, pour explorer le monde des arbres et en apprendre davantage sur les milieux boisés.

Colin maill'arbre

Public : enfants dès 4 ans, jeunes et adultes

Objectif : découvrir par le toucher, se reconnecter à ses sensations et à la nature

Durée : 30 minutes

Approche : sensorielle

Matériel : bandeaux ou foulards

Expliquer aux participant-es que leur mission va consister à retrouver un arbre sans l'avoir vu et les répartir en binômes (un-e guide et un-e « aveugle » qui a les yeux bandés). Le guide emmène l'aveugle vers un arbre qu'il ou elle devra approcher par son sens du toucher pour en détecter les spécificités (texture de l'écorce, fissures, branche cassée, mousse sur le tronc...). Le guide ramène l'aveugle vers le point de départ en veillant à le désorienter pour qu'il ne soit pas trop facile de retrouver son arbre uniquement en se souvenant du chemin. L'aveugle retire son bandeau et essaye de reconnaître son arbre à l'aide de ses souvenirs sensoriels. Lorsque l'arbre est retrouvé, les rôles sont échangés.

Terminer l'activité en proposant aux participant-es d'exprimer leurs impressions et aborder le rôle de l'écorce chez les arbres (protection et cicatrisation comme la peau des humains).

Cette activité demande d'avoir confiance en son ou sa partenaire. Il est donc important d'inviter les participant-es à guider l'autre avec bienveillance et en toute sécurité



Photo : Vanessa Rasquinet

Dessin nature

Public : enfants dès 4 ans, jeunes et adultes

Objectif : reconnexion à soi et à la nature grâce à l'expression artistique

Durée : 30-40 minutes

Approche : artistique

Matériel : feuilles de papier, matériel de dessin (crayons, pastels, feutres)

Proposer aux participant-es de se choisir « un petit milieu personnel » au pied d'un arbre, assez distant-es les un-es des autres, et de s'y installer. Pendant 10-15 minutes, s'imprégner de ce « lieu ».

Ensuite, leur distribuer une feuille et du matériel de dessin et les inviter à illustrer ce que cet endroit, cet arbre, leur inspire.

L'activité peut être très libre ou plus cadrée (notamment pour les plus jeunes) en donnant des consignes plus précises, telles que : se concentrer sur un élément de l'arbre ou, au contraire, adopter une vision large ; utiliser des éléments naturels à portée de main pour réaliser son dessin, par décalquage, collage ou encore en les utilisant pour colorer le dessin ; appuyer la feuille contre l'écorce de l'arbre et en faire ressortir les formes à l'aide d'un pastel.

L'activité peut se terminer par une exposition des dessins au cours de laquelle chacun-e peut en raconter l'histoire et les émotions qu'il/elle éprouve.



Photo : CRIE-Saint-Hubert

Qui mange qui ?

Public : enfants dès 8 ans, jeunes et adultes

Objectif : acquérir ou approfondir les concepts de chaînes et réseaux alimentaires, vivre le concept écologique d'interdépendance

Durée : 20 minutes

Approche : systémique

Matériel : cartes « réseau alimentaire » sur lesquelles figurent un vivant (végétal ou animal) et les liens alimentaires qu'il entretient avec les autres vivants (exemple sur le site des CNB ¹)

Cette animation marque davantage les participant-es si elle fait suite à des activités d'observation et d'identification de la faune et de la flore présentes dans le milieu.

Introduire l'activité en demandant ce qui est nécessaire à tout être vivant pour vivre (se nourrir, boire, respirer...).

Distribuer ensuite à chaque participant-e une carte « réseau alimentaire » en veillant à les équilibrer selon leur présence dans le milieu (beaucoup de producteurs et consommateurs primaires, moins de secondaires et peu de prédateurs).

Leur demander de s'éparpiller dans l'espace défini préalablement. Au top départ, les participant-es vont courir pour aller toucher un-e autre participant-e et confronter leurs cartes (par temps froid, ça réchauffe !). Si l'un mange l'autre, la proie se retrouve « dans le ventre de son prédateur », et doit tenir sa main et le suivre dans sa recherche de nourriture. S'ils n'ont pas de relation alimentaire, ils continuent leur chemin pour aller toucher quelqu'un d'autre.

Des chaînes alimentaires vont ainsi se former au fur et à mesure du jeu.

Au bout de 5-10 minutes, arrêter le jeu et rassembler les participant-es en cercle tout en gardant les chaînes alimentaires formées pendant le jeu. Demander aux participant-es



Photo : Ch. Dubois

d'expliquer comment se sont formées les chaînes alimentaires et les analyser ensemble pour comprendre les différents rôles (producteurs, consommateurs primaires et secondaires, prédateurs).

Jouer une deuxième partie en utilisant les pastilles rouges préalablement collées sur une partie des cartes de jeu (les végétaux et les invertébrés principalement). Ajouter la consigne suivante : quand un joueur a réussi à attraper 5 cartes avec un point rouge, il revient auprès de l'animateur-ice et la partie est finie.

Expliquer ensuite que les pastilles rouges représentent du « poison » (herbicide, pesticide, métaux lourds...), qui les rend malade ou les tue. Constaté que cela impacte toute la chaîne alimentaire (principe de bioamplification²) : les vivants se contaminent l'un l'autre en se mangeant.

Terminer l'activité en mettant en évidence le concept d'interdépendance par ce biais (*voir jeu CNB* ¹).

¹ <https://tinyurl.com/cnbreseauxalimentaires>

² <https://tinyurl.com/bioamplification>

Jeu de rôle

Public : enfants dès 12 ans, jeunes et adultes

Objectif : prendre conscience des différents enjeux et points de vue, sortir de l'anthropocentrisme

Durée : 40-60 minutes

Approche : philosophique et citoyenne

Matériel : fiches avec les différents rôles et une brève explication de chacun d'eux

Partir d'une situation-problème dans un milieu boisé faisant intervenir différents « acteurs » qui vont devoir débattre.

Exemple : « une entreprise voudrait créer dans ce bois un éco-domaine touristique avec des logements dans les arbres et un parcours d'accrobranche ».

Attribuer à chaque participant-e un rôle dont il ou elle devra défendre le point de vue (à l'aide des fiches > voir matériel). Exemples : le/la bourgmestre (revenus financiers, tourisme), l'entreprise (emplois, reconnexion à la nature, détente), un-e voisin-e (nuisances, accès au bois), un-e naturaliste (perte de biodiversité, perturbation du milieu), un écureuil (destruction de son habitat, nuisances), un arbre (destruction, endommagement), etc.

Laisser un moment aux participant-es pour s'imprégner de leur rôle dans le milieu naturel puis imaginer et développer leurs arguments (en fonction de l'âge, ne pas directement proposer une carte permettant de construire leurs arguments).

Poser un cadre sécurisant avant de commencer : c'est un jeu et chacun-e a un rôle, ce qu'il ou elle dit reflète la parole de son rôle et non sa propre opinion.

Le débat peut durer 15 à 20 minutes et doit viser la compréhension des enjeux mais aussi l'amusement. Terminer par l'expression du vécu de chacun-e dans ce jeu de rôle.

Conseil : si vous êtes nombreux, construire les arguments en sous-groupes puis désigner un-e porte-parole.



Photo : Ch. Dubois

Corentin CRUTZEN

Ces activités sont inspirées d'animations vécues au sein des ASBL Jeunes&Nature et Education Environnement.