

Le Jeu dans la nature

Activité	But	âge minimum	Nombre de joueur	lieu	description	matériel
Le jeu social						
Cache cache coopératif	ne pas être le dernier à trouver la cachette collective	8 ans	min 5, plus il y a de joueurs, plus c'est difficile, mais aussi plus amusant	parc, jardin, bois...tout espace ayant du potentiel en cachettes !	Tout le monde compte les yeux fermés, sauf une personne qui part se cacher, une fois le temps écoulé, les joueurs partent à sa recherche. Lorsqu'une personne le trouve, elle ne dit rien et le rejoint à son tour discrètement dans la cachette, sans se faire voir des autres. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur à chercher !	
Chabadabada	Trouver des chansons sur un thème donné	10 ans	à pd 2	partout	Un thème nature est lancé (par ex, les oiseaux), pendant 2-3 min, les joueurs doivent chercher un maximum de chansons dont les paroles font référence au thème. Une fois le temps préparatoire écoulé, on désigne joueur qui commence (tirage au sort ou celui qui a les chaussettes les plus sales,...), il lance une chanson, puis c'est au tour du suivant. Une chanson ne peut être utilisée qu'une fois, un délai de 20 sec ou plus (prévoir un minuteur) est laissé entre chaque chanson, pour laisser le temps aux joueurs de rebondir, une fois ce temps écoulé, le joueur est éliminé s'il n'a rien trouvé. le dernier à tomber à court d'inspiration a gagné. On peut aussi jouer en équipe, c'est plus amusant.	s'il n'y a pas de meneurs : faire un jeu de carte avec les thèmes à piocher

les 2 font la paire	retrouver son partenaire par le mime	7 ans	àpd 6, au plus il y a de joueurs au plus c'est amusant	partout	Les joueurs forment un cercle, chacun reçoit une photo d'un animal, chaque animal est représenté en double (ou plus). Au signal, chacun mime son animal et doit retrouver le(s) joueur(s) qui miment le même	jeu de cartes avec des animaux représentés en double, en triple, ou plus selon le nombre de joueurs
Citron-citron	les joueurs concernés par la consigne lancée par le meneur doivent changer de place, mais attention car il en manque une !	8 ans	àpd 4	partout (il faut pouvoir délimiter les places assises)	Les joueurs sont assis en cercle, sur une chaise ou autre élément délimitant sa place, sauf un joueur qui reste debout. Le meneur demande au groupe "qui a déjà dormi à la belle étoile, ou construit un nichoir, ou..." (les propositions sont en lien avec des activités nature), toutes les personnes concernées ainsi que le meneur doivent trouver une nouvelle place assise. Celui qui reste debout devient le meneur	chaises ou autres éléments pour délimiter les places
Souvenir, souvenir	Un joueur raconte un souvenir dans la nature, mais dit-il la vérité ?	8 ans	àpd 2	partout	Un joueur raconte un souvenir vrai ou bidon, les autres doivent dire s'il ment ou pas (pour corser, le narrateur doit placer 3 mots tirés au sort dans son histoire, les autres doivent trouver les 3 mots...)	Liste de mots à piocher
Le jeu réceptif						
Carte sonore	dessiner les sons	8 ans	àpd 2	partout	Chacun s'isole pendant 5 min à 10 min et représenter sur une carte les sons entendus en les situant dans l'espace, le joueur étant au centre de la carte, comparer ensuite les différentes cartes : lorsque quelqu'un montre un "dessin", le joueur doit pouvoir reproduire le son représenté.	Feuilles de brouillon (format A6 min) , support, crayon

jeu du chant d'oiseau	Le printemps approche et le mâle doit séduire sa femelle par son chant, mais saura-t-elle le reconnaître ?	7 ans	à pd 6, au plus il y a de joueurs au plus c'est amusant	partout	Les joueurs se mettent par 2, l'un sera le mâle et sifflera dans un sifflet de renouée, l'autre sera la femelle et aura les yeux bandés. Dans un 1er temps, les couples s'entraînent : le mâle teste le sifflet et la femelle essaie de retenir le son produit (tous les sifflets ont un son différents < pour faciliter la mémorisation : astuce : créer un chant avec un rythme répété). Lorsque les couples sont prêts, le groupe forme un cercle, les femelles se rassemblent au centre, elles ont les yeux bandés. Les mâles peuvent alors changer de place et s'écarter de quelques pas. Au signal, ils "chantent" et les femelles doivent les rejoindre au son de leur sifflet). ensuite on échange les rôles.	Sifflets en renouée (ou autre tige creuse) de différentes sections et longueurs (un pour 2 joueurs): fabrication : couper un tronçon dans la tige en laissant une extrémité fermée par un nœud, souffler du côté ouvert (même principe qu'avec une bouteille)
l'expo des ombres	Tu es un chasseur d'ombre, pars à la recherche d'ombres insolites et capture-les sur une feuille de papier	6 ans	seul ou à plusieurs	Partout, condition	Les joueurs observent les ombres créées par le jeu de la lumière dans l'environnement et lorsqu'ils repèrent une ombre insolite, amusante, qui forme un beau motif graphique, ils placent une feuille A4 à l'emplacement de l'ombre pour qu'elle se reporte dessus (prévoir des cailloux pour éviter que le papier ne s'envole). Lorsque les ombres sont capturées, les joueurs peuvent visiter l'exposition des ombres, mais attention, ces œuvres sont fugaces, les ombres bougent vite avec le soleil et peuvent disparaître au moindre nuage. <u>Variante</u> : capturer les ombres avec un appareil photo ou dessiner l'ombre au fusain sur la feuille (remplir ou juste tracer son contour)< prévoir un support dur sous la feuille	feuilles blanches (format A4) , support, fusain

marche au miroir	se déplacer dans les airs ou dans la cime des arbres grâce en regardant dans un miroir	4 ans	àpd 2	Partout, mais plus intéressant si le parcours passe sous des arbres, un pont, un préau,... pour varier les sensations < attention de ne pas orienter le miroir vers le soleil. Peu agréable sous la pluie	Se mettre par 2 ou en file indienne. Tenir le miroir horizontalement, face vers le haut, sous les yeux et posé sur l'arrête du nez pour pouvoir se déplacer en regardant ce qui se reflète dans le miroir. Par 2 : le partenaire guide celui qui tient le miroir (une main sur l'épaule suffit) et puis on échange les rôles, en file indienne, seul le conducteur n'a pas de miroir. Ce jeu peut donner des sensations de vertige ou de nausée aux personnes qui y sont sensibles : à ne pas faire trop longtemps	Miroirs (15cm/10cm environ): un pour 2 ou un par personne
microcosmos	observer le monde à l'échelle d'un insecte	5 ans	seul ou à plusieurs	partout	Explorez le sol, le lichen sur un mur, un tronc, la mousse,... sur un trajet d'une dizaine de centimètres en regardant à travers une loupe compte fil (grossissement 8 à 10X), vous verrez le monde comme si vous aviez la taille d'une fourmi ! Puis invitez les autres à faire le même voyage...	Loupes compte-fil
le fil d'Ariane	suivre un parcours les yeux bandés en se laissant guider par le fil et deviner ce qui se cache dans les sacs suspendus	4 ans	àpd 2	partout où il est possible d'accrocher une corde pour créer un parcours (attention que le sol ne soit pas trop accidenté)	le meneur détermine un parcours avec une corde fixée à hauteur des mains (pour compliquer, la corde peut monter ou descendre par endroit), à différents endroits du parcours, il attache des sacs dans lesquels se cachent des objets naturels < plume d'oiseau, coquille d'escargot, pomme de pin,..., on peut également placer un intrus...Le joueur a les yeux bandés et est conduit au début du parcours, le meneur place sa main sur la corde pour qu'il puisse l'agripper et démarrer (le meneur reste attentif à ce que le joueur ne perde pas la corde ou ne tombe pas). Chaque fois qu'il rencontre un sac, il plonge la main et doit deviner son contenu (si plusieurs joueurs : mise en commun lorsque tout le monde a fait le parcours)	Corde, sacs, objets naturels, bandeaux

parcours pied nu/tactile	marcher pied nu sur la mousse, sur le sable, ou dans la boue : créer un parcours sensoriel spécial pied ! Pour les frileux, les mains peuvent aussi faire l'affaire	3 ans	àpd 2	tout endroit où il est possible de collecter des éléments naturels variés (intéressant d'alterner élément minéral et organique)	Par 2 ou en équipe : collecter des éléments naturels différents pour créer un parcours pied nu : sable, boue, fin gravier, écorces, mousse, feuilles mortes, marrons, brindilles, paille, ... (attention, éviter les éléments pointus ou présentant un risque de blesser le pied) et créer un "sentier pied nu", à la sortie du sentier, un bac d'eau et un essuie pour pouvoir se nettoyer les pieds si nécessaire. Tester soi-même, puis faire parcourir le sentier à l'autre équipe/joueur, les yeux bandés Plus spontanément : inviter les enfants à marcher pied nu, dans la pelouse, puis sur le sentier,...pour accentuer les sensations, c'est mieux d'avoir les yeux bandés Pour les pieds frileux : créer un tapis sensoriel à toucher avec les mains. Ou dans la nature : inviter spontanément les enfants à toucher différentes écorces, feuilles, sentir la chaleur ou le froid du sol...	différents éléments naturels, bandeaux
colin maillard arbre	retrouve l'arbre que ton partenaire t'a fait palper	5 ans	àpd 2	milieu boisé	Déterminer les limites du terrain de jeu au préalable (pas trop grand). Par 2, un joueur a les yeux bandés et l'autre le guide jusqu'à un arbre de son choix, en ne suivant pas l'itinéraire le plus direct afin de compliquer les choses. Le joueur "aveugle" palpe l'arbre, puis le meneur le ramène par un autre chemin au point de départ. le joueur retire son bandeau et doit retrouver l'arbre qu'il a touché, l'autre peut le guider par "froid-chaud", s'il ne trouve pas.	bandeaux

parfum nature	fruité, fleuri, vert ou boisé, note de fond, de cœur, ou de tête, tous les parfums sont dans la nature...	3 ans	seul ou à plusieurs	milieu naturel	Dans un récipient, collecte dans la nature les différents ingrédients de ton parfum < fruits, fleurs, feuilles, racines, terre, écorce...en prenant garde de prélever respectueusement ces éléments (les animaux ne peuvent pas faire partie du mélange !)broie et malaxe le tout, et sens le parfum obtenu, puis teste d'autres mélanges...	Bocal, pilon ou cuillère en bois, éventuellement ciseaux/sécateurs
Jeux de Kim	retrouver les éléments cachés par l'odorat, la vue, le toucher	3 ans	àpd de 2	milieu naturel	Kim vue : Placer dans une boîte différents éléments naturels glanés aux alentours. Pendant quelques secondes, les enfants mémorisent les différents objets, le meneur referme la boîte et les enfants doivent retrouver les mêmes objets dans la nature. Le 1er qui ramène tout a gagné (peut aussi se jouer en équipe) Kim odorat : le meneur fait sentir une plante sans la montrer, les joueurs doivent la retrouver dans la nature. Kim toucher : le meneur place des éléments dans un sac, les joueurs doivent les reconnaître par le toucher.	boîte à chaussure, sac, éléments naturels, bandeaux
Memory nature	retrouver les paires	3 ans	àpd de 2	partout	collecter des paires d'éléments naturels (2 feuilles d'arbres, 2 plumes, 2 branches,...), les cacher sous des écorces. L'un après l'autre, les joueurs soulèvent les écorces pour reconstituer les paires. Lorsqu'une paire est trouvée, le joueur peut rejouer.	écorces, paires d'éléments naturels
50 nuances de brun	réaliser un nuancier nature	3 ans	seul ou à plusieurs	milieu naturel	Collecter des éléments d'une même couleur mais avec des nuances différentes pour réaliser un dégradé : de brun en hiver, de vert au printemps,... Seul ou en collectif, faire un concours du plus long dégradé...En été, lorsqu'il y a plein de fleurs, on peut aussi faire un arc en ciel ! Avec les plus petits : simplifier la consigne	

Le jeu d'imagination

animal mystère	retrouve l'animal mystère en posant des questions aux autres joueurs	5 ans	à pd de 2	partout	Un joueur est mis à l'écart, pendant que les autres choisissent un animal (on peut aussi créer un jeu de carte avec les animaux de la forêt, en ville, ...), le joueur revient et doit retrouver l'animal en posant des questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou non. Autre possibilité, chacun reçoit une carte attachée à une corde, la carte est placée dans le dos de façon à être visible pour les autres mais pas pour soi. Les joueurs vont de l'un à l'autre en posant des questions pour retrouver l'animal qui est sur leur carte (même règle "oui ou non"). Le premier qui a trouvé a gagné.	Jeu de cartes avec des animaux de la forêt, de la campagne, de la ville,...
Mime	fais deviner aux autres quel animal tu es en le mimant	5 ans	à pd de 2	partout	Un joueur pioche une carte qui représente un animal, il le mime et les autres doivent deviner de qui il s'agit	Jeu de cartes avec des animaux de la forêt, de la campagne, de la ville,...
Doudou/visage pour les arbres	Les arbres s'endorment pendant l'hiver, et si on leur fabriquait un doudou	3 ans	seul ou à plusieurs	milieu boisé	L'hiver approche et les arbres perdent leurs feuilles, pour les consoler et les aider à s'endormir, offre leur un doudou fabriqué par tes soins avec un peu de terre glaise et d'éléments naturels. Variante : le visage de l'arbre : choisis un arbre qui te plaît et donne lui un visage avec de la terre glaise.	Terre glaise, éléments naturels
animaux imaginaires	crée un village peuplé de créatures fantastiques	5 ans	seul ou à plusieurs	partout	Quelles sont les créatures qui peuplent ce monde ? Transforme une vieille souche, un rocher, un arbre... en un monde peuplé de créatures fantastiques. Chaque joueur crée son personnage à l'aide de terre glaise et d'éléments naturels, lui donne un nom, un rôle à jouer dans ce monde imaginaire, des pouvoirs,... Ensuite, ils décident ensemble des interactions entre leurs personnages	Terre glaise, éléments naturels

coiffure nature	un nouveau coiffeur vient d'ouvrir dans les bois, ses coiffures sont pour le moins originales !	5 ans	seul ou à plusieurs	partout	Une tige de lierre tressée en couronne, un chapeau fait avec des grandes feuilles d'érable roulées en cône, une baguette de noisetier pour fixer un chignon, une marguerite fixée avec une barrette...avec un peu d'imagination, il y a 1000 coiffures des bois possibles !	éléments naturels, éventuellement : élastiques à cheveux, barrettes
Trollmémory	reformule les paires de trolls	5 ans	à pd de 7	partout	Un joueur est écarté, pendant ce temps, les autres constituent des duos ou trios de trolls, ils doivent se mettre d'accord sur une même grimace/une posture représentant leur troll. Lorsque le joueur revient, les trolls se mélangent et font leur grimace. Le joueur doit reconstituer les différents duos/trios de trolls.	
Esprits de la forêt	as-tu déjà vu les esprits qui se cachent dans ces bois, attention de ne pas les réveiller	4 ans	seul ou à plusieurs	milieu boisé	Lorsque l'on se balade en forêt, en cherchant les esprits des bois qui s'y cachent, on trouve rapidement un visage grimaçant caché dans l'écorce d'un vieux chêne, on s'aperçoit alors que 2 branches sont en fait les cornes d'une créature fantastique, et un tronc au sol devient un crocodile géant...	

Le jeu de construction

Vannerie sauvage	avec de l'osier, du noisetier, de la clématite...fabriquer un panier, un anneau tressé, un cerceau...	6 ans	seul ou à plusieurs	une haie mixte libre offre pas mal de matériaux de vannerie, les rameaux sont prélevés en hiver lorsque la sève est descendue sinon ils sont cassants	Amuse-toi à tresser, plier, tordre les jeunes rameaux de l'année d'un noisetier, d'un saule,...Réalise d'abord des anneaux, tu pourras ensuite créer des objets plus compliqués comme un nichoir ou un panier en suivant un modèle...	Modèles simples d'objets en vannerie sauvage, sécateurs
Cible/marelle/solitaire, circuit de bille...	construire un plateau de jeu (OXO, solitaire,...), une marelle, une cible à partir d'éléments naturels...puis jouer !	5 ans	seul ou à plusieurs	partout	Collecte différents éléments naturels pour créer un plateau de jeu géant, des pions,...il n'y a plus qu'à jouer	éléments naturels

Chamboule-tout	installer des éléments en équilibre, puis en faire tomber le plus possible à l'aide d'un projectile	3 ans	seul ou à plusieurs	partout		éléments naturels
Land art	Réaliser une œuvre d'art éphémère dans et à partir des ressources du milieu naturel qui nous entoure : réaliser un empilement qui défie les lois de l'équilibre, dessiner un mandala, un jardin japonais, une œuvre abstraite, créer un élément visuel perturbateur...	3 ans	seul ou à plusieurs	milieu naturel inspirant		éléments naturels
Origami grenouille	plier le papier jusqu'à obtenir une grenouille sauteuse, une chouette, un papillon,...	8 ans	seul ou à plusieurs	partout		Papier pas trop épais (récup), différents modèles d'origami
Collier nature	créer tes bijoux nature à l'aide de perles de noisetier, cornouiller, sureau...	6 ans	seul ou à plusieurs	partout	Coupe des tronçons de différentes longueurs de sureau, noisetier, cornouiller,...(choisir des jeunes rameaux), perce le centre à l'aide d'un poinçon, d'une aiguille à coudre ou d'un fil de fer et enfile tes perles pour faire un collier ou un bracelet nature	Sécateur, poinçon, grosse aiguille à coudre, fil ou élastique, fil de fer
Lancer d'anneau	Fabriquer un anneau en tressant un rameau de noisetier, de saule, ou de clématite,...et lance le autour d'un piquet	5 ans	seul ou à plusieurs	partout		rameau de noisetier, saule,...à prélever et tresser en hiver
Parcours équilibre	Créer un parcours aventure avec des troncs couchés, des rondins de différentes hauteurs, des cordes tendues entre 2 arbres,....	3 ans	seul ou à plusieurs	milieu boisé	Dans la nature, les enfants courent, grimpent des talus, escaladent des rochers, marchent en équilibre sur des tas de bois, sautent,... spontanément, en fonction de leur âge et de la liberté qu'on leur laisse. Dans une cour de récré, on peut stimuler ces activités par un parcours modulable, fait d'éléments naturels simples, adapté en fonction de l'âge des enfants.	éléments naturels sur lesquels on peut grimper, corde,...

Banc de poisson	les joueurs sont tous encordés pour former un banc de poisson qui doit franchir un obstacle en ne perdant personne...	5 ans	à pd de 8	milieu avec obstacle à franchir (talus, fossé, tronc couché,...)	Les joueurs se rassemblent et le meneur ficelle le groupe avec une corde, le groupe doit alors franchir un obstacle sans qu'aucun joueur ne tombe ou ne soit éjecté	corde (type escalade)
Jeu répétitif						
le bâton inuit	par 2, réussir à enrouler la corde autour du bâton sans s'aider des mains	6 ans	2 joueurs par bâton	partout	Jeu coopératif, plus facile à comprendre avec des images : http://www.jeuxpicards.org/push/inuit.html Pour que la corde puisse s'enrouler, il faut que les joueurs se balancent en cadence et s'accordent sur un même rythme !	Bâton inuit (acheté ou fabriqué)
Jeu avec des règles						
Jeu buse et corneille	Les buses mentent et les corneilles disent toujours la vérité, elles passent leur temps à se pourchasser	6 ans	à pd de 8 (plus un meneur)	partout	Les joueurs se répartissent en 2 équipes : les buses et les corneilles. Les 2 équipes se font face, avec un espace entre elles d'1m50 environ (les joueurs d'une même équipe se placent en ligne côte à côte). Le meneur se place entre les 2 rangées, et dit une phrase sur le thème de la nature (par exemple : "les chauves-souris hibernent"), si la phrase est juste, les corneilles se retournent et courent pour rejoindre leur camp situé à environ 5m derrière elles (tracer une limite au sol à la craie ou avec un bois), les buses les poursuivent et essaient de les toucher avant qu'elles n'y arrivent. Si la phrase est fausse, comme dans l'exemple cité, ce sont les buses qui peuvent rejoindre leur camp situé derrière elles, pourchassées par les corneilles. Les joueurs touchés avant d'arriver à bon port passe dans l'autre camp. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de joueurs dans une équipe (ou quand les joueurs n'en peuvent plus de courir, ou quand le meneur n'a plus d'idée...)	

Jeu des terriers	Les lapereaux jouent tranquillement autour du terrier, mais quand le renard arrive, vite, il faut rentrer !	3 ans	àpd 8	partout	Un joueur est le renard, les autres sont les lapereaux. Des ronds découpés dans du plastique ou des cerceaux de différentes tailles sont placés au sol et forment les entrées du terrier, (le nombre d'entrées dépend du nombre de joueurs : pour 8 joueurs, commencer avec 5 entrées), les lapereaux jouent autour tant que le renard est à l'écart et dort. Lorsque celui-ci sent qu'il va se réveiller il annonce qu'il a faim et qu'il aimerait bien manger quelques lapereaux, au bout de quelques secondes, il siffle. A ce moment là, tous les lapereaux doivent vite rentrer dans leur terrier, en se plaçant à l'intérieur d'un des ronds. Le renard a le droit d'attraper tous les lapins qui sont encore en dehors du terrier, au tour suivant, on retire une entrée et le jeu recommence, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule entrée ou plus de lapins à manger !	Cerceaux ou ronds découpé dans une bâche plastique, prévoir des tailles différentes
Course relais de l'écureuil	l'hiver approche et l'écureuil doit cacher ses provisions, chaque membre de la famille se relaie pour ramener le plus possible de pommes de pin à l'abris	4 ans	àpd de 6	milieu boisé	Les joueurs forment 2 équipes ou plus, et vont faire une course relais pour transporter toutes leurs pommes de pin au pied de leur arbre. Les groupes se placent en file face à leur arbre à une distance d'environ 8 m. Les écureuils transportent leur pomme à l'aide de la fourche d'un bâton en Y, lorsqu'un joueur perd une pomme de pin sur son trajet, il la ramasse, revient au départ et recommence le parcours. Lorsque la pomme est déposée, le joueur revient en courant, donne le bâton au suivant, et se place derrière la file . La 1ère équipe qui a transporté toutes ses provisions a gagné	Pommes de pin ou carottes d'épicéa, bâtons en Y

Sources inspirantes

Le Land art avec les enfants, Andreas Guthler, Kathrin Lacher, éd La Plage

Bâtons et bouts de ficelle, Benoît Delalandre, Milan jeunesse

Joueurs de Nature, Marc Pouyet, éd Plumes de carotte

Pistes, Louis Espinassous, Milan

Les joies de la nature, Joseph Cornell, éd Jouvence (épuisé)

Vivre la nature avec les enfants, Joseph Cornell, éd Jouvence (épuisé)

365 activités en plein air, Jamie Ambrose, éd Gallimard jeunesse

La nature en famille en automne/printemps/été/hiver: 101 activités à faire en plein air, Patrick Luneau, éd Les guides Salamandre

1000 choses à faire avec un bout de bois, Fiona Danks, éd Gallimard Jeunesse

Sécurité des aires de jeux, SPF économie (téléchargeable)

www.bosquets.be

Votre créativité !