



# Sport de camp/Trekking

## Exemple AC Nature et environnement – Sport des enfants

### 3.1 AC Nature et environnement

Nom du groupe	Groupe Untel	
Lieu, date, heure	Dans la forêt, mardi 12 juillet 2013, de 10h00 à 11h00	
Groupe(s) cible(s) et nombre de participants	20 enfants	
Fil rouge	Astérix et Obélix chez les Helvètes	
Responsables du bloc	Matthias et Noemi	
Préparation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconnaissance de la forêt (traces d'animaux?)</li><li>• Compilation de matériel pédagogique sur les traces d'animaux (plumes, empreintes de pas, nids d'oiseau, endroits parsemés de crottes, pelotes de réjection, traces de rongement sur des fruits, des noisettes, des pives, des branches, des feuilles).</li><li>• Feuille «Recherche de traces d'animaux».</li></ul>	
Heure	Programme	Responsables
10h00	<b>Entrée en matière</b> Faire le lien avec le thème: Astérix et Obélix cheminent ensemble à travers une forêt. Obélix remarque qu'il n'entend rien sinon le chant des oiseaux. «Y a-t-il autant d'animaux ici que chez nous en Gaule?» Astérix explique à Obélix qu'il est rare de voir beaucoup d'animaux. Toutefois, on peut observer leurs traces et trouver qui vit dans la forêt. Ils décident alors de partir à la recherche de traces. Obélix espère secrètement découvrir les traces d'un sanglier.	Noemi et Lars
10h05	<b>Partie principale</b> En tant que moniteurs, vous demandez aux enfants quelles sont les traces que peuvent laisser les animaux. Chaque fois qu'un enfant cite la trace d'un animal, vous posez une image correspondante au milieu.	
10h10	En outre, vous leur expliquez quels sont les endroits les plus propices pour trouver ces traces. Traces possibles: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Plumes:</b> partout.</li><li>• <b>Empreintes de pas:</b> dans les endroits humides, p. ex. à proximité des étangs ou des ruisseaux.</li><li>• <b>Nids:</b> dans les haies situées à la lisière de la forêt/au bord d'un chemin ou dans les branches entrelacées de grands arbres.</li><li>• <b>Tas de crottes:</b> partout.</li><li>• <b>Traces de rongement:</b> sous les arbres (pives ou noisettes), sur des feuilles.</li></ul>	
10h15	Les enfants sont répartis en cinq groupes, chacun avec un moniteur, et explorent un petit coin de forêt. A cet égard, ils reçoivent une feuille (cf. p. 2) sur laquelle ils peuvent cocher les traces trouvées. Tous les indices recueillis (plumes, branches et fruits avec traces de rongement) sont mis dans un sac.  Le moniteur dessine les traces de pattes sur la feuille <i>ad hoc</i> . Il note également l'endroit exact où il a trouvé ces traces. Après un certain temps, les groupes se retrouvent de nouveau au point de départ.	Les cinq groupes sont tous encadrés par un moniteur (Matthias, Noemi, David, Lena, Annabelle)
10h50	<b>Retour au calme</b> Les groupes présentent leurs résultats à Astérix et à Obélix et leur expliquent quels animaux vivent dans cette forêt. Astérix remercie les enfants pour leur précieuse collaboration.	Noemi et Lars
11h00	<b>Fin du bloc</b>	

Concept de sécurité	<input type="checkbox"/> Oui, concept de sécurité indispensable <input checked="" type="checkbox"/> Non, concept de sécurité inutile	
Matériel	<p>Compilation de matériel pédagogique sur les traces d'animaux (photos de plumes, empreintes de pas, nids d'oiseau, endroits parsemés de crottes, pelotes de réjection, traces de rongement sur des fruits, des noisettes, des pives, des branches, des feuilles).</p> <p><b>Par groupe 5 participants + 1 moniteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Feuille «Recherche de traces d'animaux»</li> <li>• Sac en plastique pour la récolte des indices</li> </ul>	
Variante en cas de mauvais temps	Le programme peut être remplacé par celui de mercredi et vice versa.	
Bibliographie	<p>Tierspuren und Fährten erkennen und bestimmen, Gerd Ohnesorge (auteur), Bernd Scheiba (auteur, Editions Bassermann (en allemand uniquement)</p> <p>Autres références (en allemand uniquement)</p> <p><a href="http://tierspuren.net/">http://tierspuren.net/</a></p> <p><a href="http://de.wikipedia.org/wiki/Kot">http://de.wikipedia.org/wiki/Kot</a></p> <p><a href="http://de.wikipedia.org/wiki/Gewölle">http://de.wikipedia.org/wiki/Gewölle</a></p> <p><a href="http://www.nabu-gross-zimmern.de/aktuelles/spuren/anderespuren/frassspuren.htm">http://www.nabu-gross-zimmern.de/aktuelles/spuren/anderespuren/frassspuren.htm</a></p>	

**Remarque:** Les activités types décrites ci-dessus sont volontairement planifiées de manière très exhaustive. Tous les jeux sont très détaillés afin d'en comprendre les principes. Plus les moniteurs sont expérimentés, plus les explications seront sommaires.

# Feuille «Recherche de traces d'animaux»

Cette feuille permet de garder une vue d'ensemble. Cocher la case correspondant à la trouvaille.

Plumes → mettre dans le sac et emporter.

Nid d'oiseau → dans quel arbre ou quel buisson?

Trace de rongement sur un fruit/une noisette/une pive → mettre dans le sac et emporter.

Trace de rongement sur une feuille ou une branche → mettre dans le sac et emporter.

Endroit parsemé de crottes → décrire (grandes, petites, forme).

Empreinte de pas → dessiner:

Tanières d'animaux (souris, renard) → décrire.

Trous dans le bois (pic, bostryche, abeilles).