YoungstarsWiki.org

SOUMIS PAR
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Journée en forêt - Bloc de jeux III



Autres jeux :
- Chouettes et corbeaux
- Jeu de bois
- Jeu de poursuite aux pommes de pin

Jeux dans la forêt

Les chouettes et les corbeaux

Deux groupes se font face, alignés. L'animateur fait une affirmation, par exemple « Cette feuille est une feuille d'érable » ou « Cette feuille provient d'un arbre qui perd ses feuilles en hiver ».

Si l'affirmation est correcte, les chouettes courent après les corbeaux. Ceux qui parviennent à se réfugier derrière une ligne établie avant le jeu sont sauvés ; ceux qui se font attraper rejoignent l'autre équipe, ou l'on recommence depuis la position de départ pour chaque affirmation.

Jeu en bois

On commence par déterminer un point de départ (= case en bois).

La moitié du groupe se cache dans une zone prédéfinie autour de la cour du bois. Ces joueurs représentent les arbres qui doivent être abattus.

L'autre moitié forme l'équipe d'abattage, qui doit repérer les arbres dans les bois. Dès qu'un tel « arbre » est repéré, il est « abattu », c'est-à-dire transporté jusqu'au parc à bois par tous les bûcherons ensemble, puis déposé là-bas.

Le jeu doit durer environ 5 à 10 minutes, puis on compte le nombre de « grumes » qui se trouvent dans le parc à bois. Ensuite, les deux moitiés du groupe échangent leurs rôles et le jeu recommence.

Fangis aux pommes de pin

Un terrain de jeu rectangulaire est délimité dans la forêt (environ 50 m de long et 20 à 30 m de large). Un tas de**pommes de pin**est empilé sur l'un des côtés les plus courts. Si l'on ne dispose pas de pommes de pin, on peut utiliser des morceaux de bois.

Une moitié du groupe a pour mission de déplacer les pives d'un côté à l'autre. L'autre moitié se disperse sur le terrain et doit empêcher le transport des pives.

Chaque membre de la première moitié du groupe prend une « crêpe » et tente de la déplacer vers le côté opposé sans se faire « attraper ». Est considéré comme « attrapé » tout joueur touché par un membre de l'équipe adverse. Après un tel « contact », le joueur retourne au point de départ et peut réessayer.

Au bout d’environ 10 minutes, le jeu est interrompu et on compte le nombre de pommes de pin (ou de morceaux de bois) qui ont pu être amenés jusqu’à la ligne d’arrivée. Ensuite, le jeu recommence, mais en inversant les rôles

(Pour plus de détails, voir le fichier PDF)

Bloc de jeu III

Référence de la source :

Contenu : Klemens Niederberger, en collaboration avec CH WALDWOCHEN, dans les associations suisses pour l'enfance et la jeunesse, 1990 ?

Parrainage :
- Flavio Cotti, conseiller fédéral, DFAE
- Conférence des directeurs des forêts (FDK)
- Conférence des directeurs de l'instruction publique (CDIP)

Promoteurs :
- Centre suisse d'éducation à l'environnement (SZU)
- Fonds mondial pour la nature (WWF)
- Fédération suisse pour la protection de la nature (SBN)
- Office fédéral de l'environnement, des forêts et du paysage (OFEFP)
- Institut fédéral de recherche sur les forêts, la neige et le paysage (WSL)
- Office central des forêts (FZ)
- Association suisse des forestiers (VSF/ASF)
- Association suisse des sylviculteurs (FZ). Sylviculteurs (VSF/ASF)
- Conseil suisse des activités de jeunesse (CSAJ)
- Fédération faîtière des enseignants et enseignantes de Suisse (LCH)
- Forum des organisations suisses de parents (FSEO)

copyright : CH Forest Weeks, Zofingen

Photos : Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont et autres

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeu
À l'extérieur
Jeu d'activité physique
Jeu de poursuite
Nature

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau