



Bois *gourmand*

FICHES D'ACTIVITÉS
Pour les mouvements
de jeunesse





Un Bois Gourmand pour votre unité, un projet de GoodPlanet !

Un Bois Gourmand pour votre unité est une initiative de GoodPlanet, avec le soutien de CERA. Grâce à ce projet, nous voulons impliquer les jeunes dans la culture de leur propre nourriture. Ils ont ainsi la possibilité de cultiver des friandises colorées et saines et d'apprendre de manière ludique ce qu'est la biodiversité et l'agriculture durable. Notre ambition ? Fournir à 30 mouvements de jeunesse francophones un Bois Gourmand et inspirer les animateurs.trices avec du matériel pédagogique créatif.



GoodPlanet, pour que la durabilité devienne votre seconde nature

Rendre le premier pas vers la durabilité simple et accessible à toutes et tous, tel est l'objectif de GoodPlanet Belgique depuis plus de 25 ans. Nous inspirons les enfants, les jeunes et les adultes, à l'école et au travail, et nous leur donnons envie de protéger activement le vivant.

Nous mettons cette mission en pratique par une approche positive et éducative. Nous sensibilisons la population au moyen d'ateliers, nous accompagnons les processus de transition et nous réalisons des projets ayant un impact concret.

C'est ainsi que notre équipe enthousiaste et experte motive chaque année près de 500.000 personnes à faire de la durabilité leur seconde nature.

→ Pour en savoir plus sur nos activités, rendez-vous sur notre [site](#).



Introduction

Chouette ! Un Bois Gourmand pour votre unité ! Si tout va bien, vous pourrez bientôt récolter les premières feuilles et fruits de votre mini-forêt comestible.

Profitez aussi de ce projet de plantation pour exploiter plus largement le sujet en faisant **vivre des activités ludiques et en extérieur** aux jeunes. Car le Bois Gourmand n'est pas seulement un endroit où l'on peut grignoter, c'est aussi un lieu d'apprentissage en pleine nature ! Ce bois offre de nombreuses opportunités pour découvrir de manière ludique les liens entre l'agriculture, l'alimentation et la biodiversité.

Ce kit éducatif s'adresse aux **animateurs.rices des mouvements de jeunesse** pour inspirer à explorer leur Bois Gourmand. Nous vous encourageons à partir à la découverte de la nature proche de chez vous !

De quoi est composé ce dossier pédagogique ?

Ce dossier propose 5 thématiques. Vous trouverez plusieurs activités dans chacun de ces grands thèmes.

1. VOTRE BOIS GOURMAND, UNE MINI-FORÊT COMESTIBLE

Pour découvrir ce qu'est une forêt comestible, comment elle fonctionne, pourquoi chaque élément de ses strates compte et comment la nature travaille en réseau pour créer la vie.

o Activité 1 : Explore la forêt comestible !	p.5
o Activité 2 : Géocoching dans les 7 couches de la forêt	p.9
o Activité 3 : Les histoires de la forêt comestible qui font bouger	p.13

2. FRUITS ET LÉGUMES DU BOIS GOURMAND

Pour apprendre à reconnaître les fruits et légumes du Bois Gourmand et s'initier à les cuisiner.

o Activité 1 : Qui pousse où ?	p.16
o Activité 2 : Calendrier des fruits et légumes de saison	p.21
o Activité 3 : S'initier à la cueillette sauvage	p.22
o Activité 4 : En cuisine !	p.26

3. INSECTES DU BOIS GOURMAND

Pour découvrir les habitants du sol et ceux qui seront attirés par vos plantations.

o Activité 1 : Bingo des bestioles	p.31
o Activité 2 : Le jeu des décomposeurs	p.36
o Activité 3 : Bestiole imaginaire	p.40
o Activité 4 : Fabrique ton nid	p.41

4. BIODIVERSITÉ

Pour explorer l'importance de la biodiversité et comprendre comment le Bois Gourmand l'améliore.

o Activité 1 : Plus haut, plus bas	p.46
o Activité 2 : Time's Up biodiversité	p.57
o Activité 3 : La toile de la biodiversité	p.58

5. AGRICULTURE DURABLE

La mini-forêt comestible, un modèle d'agriculture résiliente qui favorise la biodiversité.

o Activité 1 : La nature au service de notre assiette	p.59
---	------

Ce dossier pédagogique est disponible sur le site de GoodPlanet Belgium sur le projet Bois gourmand ainsi que sur le site de CERA.





Légende des activités

Thème de l'activité

Le thème de l'activité se trouve à droite du titre. Cela vous permet de retrouver rapidement le thème si vous imprimez plusieurs fiches d'activités de thèmes différents.

Symboles



Durée



Age



Nombre : Seul ou en groupe

Type d'activité :



Activité avec une **approche d'investigation et d'expérimentation**. Les jeunes apprennent comment fonctionne la nature sur base d'expériences.



Activité éducative sous forme de **jeu**. Les enfants et les jeunes acquièrent des connaissances, des idées et/ou des expériences par le biais du jeu.



Activité à **caractère artistique et expressif**. Les enfants et les jeunes font appel à leur créativité et à leur imagination.



Une **activité cuisine savoureuse** où les enfants et les jeunes mettent la main à la pâte ! En découvrant de nouvelles recettes, ils développent leur créativité, apprennent les bases de la cuisine et partagent un moment convivial.

Informations complémentaires

Des informations plus théoriques sont données à la fin des thématiques pour compléter les connaissances de l'animateur.rice.



1. Votre Bois Gourmand : une mini-forêt comestible

1. Explore la forêt comestible !

Lieu : Espace extérieur arboré ou coin de nature avec végétation diversifiée.



1h30



6 - 18 ans



En groupe



En bref

Comprendre ce qu'est une **forêt comestible**. Découvrir les **7 couches (strates)** de la forêt-jardin et les plantes qui y sont associées. Identifier les **interactions positives** entre les plantes et les autres êtres vivants.

Matériel

- Visuel les 7 couches de la forêt comestible
- 7 cartes-plantes par strate (photo + nom + rôle)

Déroulement

1. QU'EST-CE QU'UNE FORÊT COMESTIBLE ? (10 - 15 MIN)

But : Faire émerger les représentations et introduire la notion de forêt comestible.

Déroulé :

- Rassemble le groupe en cercle.
- Demande :
 - "Qu'est-ce qu'on trouve dans une forêt ?"
 - "Et dans un potager ?"
 - "Imaginez une forêt où tout se mange... comment serait-elle ?"
- Explique ensuite : Une forêt comestible est un jardin inspiré de la nature, où les plantes poussent à plusieurs étages et s'entraident. Certaines donnent à manger, d'autres protègent, d'autres nourrissent la terre.

2. UNE FORÊT À 7 ÉTAGES (45-60 MIN)

But : Comprendre les 7 couches d'une forêt comestible et leurs rôles.

A) MISE EN PLACE (10 MIN)

- Trace au sol 7 zones ou cercles (avec des cordes, branches ou pierres).
- Explique que chaque zone correspond à une strate de la forêt comestible :
 1. Couvert – grands arbres fruitiers
 2. Sous-étage – petits arbres
 3. Arbuste – arbustes à fruits
 4. Herbacée – plantes à fleurs, médicinales
 5. Couvre-sol – plantes rampantes
 6. Grimpante – plantes qui montent sur les autres
 7. Racinaire – vie du sol

B) VARIANTE 6-10 ANS : JEU DE RÔLE VIVANT (20 MIN)

Chaque enfant tire au hasard une **carte-plante** (avec le nom et le rôle de la plante). Il prend connaissance de sa carte et regarde qui il représente dans la forêt.



Info pour l'animateur.ice

Couche	Exemple de plante	Rôle écologique
1. Couvert	Châtaignier, noyer	Donne de l'ombre, protège les oiseaux
2. Sous-étage	Pommier, noisetier	Fruits, abri, mi-ombre
3. Arbuste	Groseillier, framboisier	Nourriture, refuge
4. Herbacée	Origan, menthe	Sol vivant, pollinisateurs
5. Couvre-sol	Fraise, ail des ours	Protège le sol
6. Grimpante	Mûrier, kiwi, vigne	Relie les étages
7. Racinaire	Radis, ail, carotte	Aère le sol, stocke l'énergie

L'animateur raconte une histoire. Les enfants incarnent leur plante avec leur corps, en mimant les gestes et les émotions.

EXEMPLE DE NARRATION :

"Le soleil se lève sur la forêt comestible.

Les grands arbres étirent leurs branches vers le ciel pour attraper la lumière.

En dessous, les petits arbres s'étirent aussi, mais doucement, pour ne pas gêner leurs grands frères.

Les framboisiers et groseilliers s'ouvrent pour laisser passer les abeilles.

Les fraises des bois s'allongent au sol et gardent la terre humide.

Les menthes et les orties protègent le sol et nourrissent les insectes.

Sous la terre, les racines échangent de la nourriture avec les champignons.

Et pendant que tout ce petit monde vit ensemble, la forêt pousse, respire, et se prépare à donner ses fruits."

L'animateur guide les gestes :

- Les enfants "arbres" se dressent et bougent lentement.
- Les "arbustes" se penchent, tendent leurs bras comme des branches.
- Les "herbacées" ondulent comme des herbes au vent.
- Les "couvre-sols" rampent ou s'allongent au sol.
- Les "champignons" se cachent et se réveillent doucement.
- Les "grimpantes" choisissent un "arbre" et miment la montée autour de lui.

Pendant le jeu, l'animateur pose des questions pour stimuler la compréhension :

- "Qui protège le sol du soleil ?"
- "Qui attire les abeilles ?"
- "Qui aide les racines à se nourrir ?"
- "Que se passe-t-il si le grand arbre fait trop d'ombre ?"

TRANSFORMATION ET COOPÉRATION (10 MIN)

L'animateur change la situation :

- "Une tempête arrive ! Le vent souffle fort ! Qui protège les petits ?"
- "La pluie tombe... les racines boivent, les champignons aident la terre à respirer."
- "Le soleil revient, tout repousse ensemble."

Les enfants expérimentent la **solidarité du vivant** : chaque strate dépend des autres.

C) VARIANTE 11-16 ANS : MINI-DESIGN COLLECTIF (20 - 30 MIN)

Par petits groupes, les jeunes imaginent et construisent une mini-forêt comestible au sol, avec des éléments naturels (bâtons, feuilles, pierres).

Ils doivent placer les 7 couches et expliquer les rôles : qui protège, qui nourrit, qui attire les pollinisateurs...



D) RETOUR AU CALME ET DISCUSSION (5-10 MIN)

Tous s'assoient en cercle.

Questions à poser :

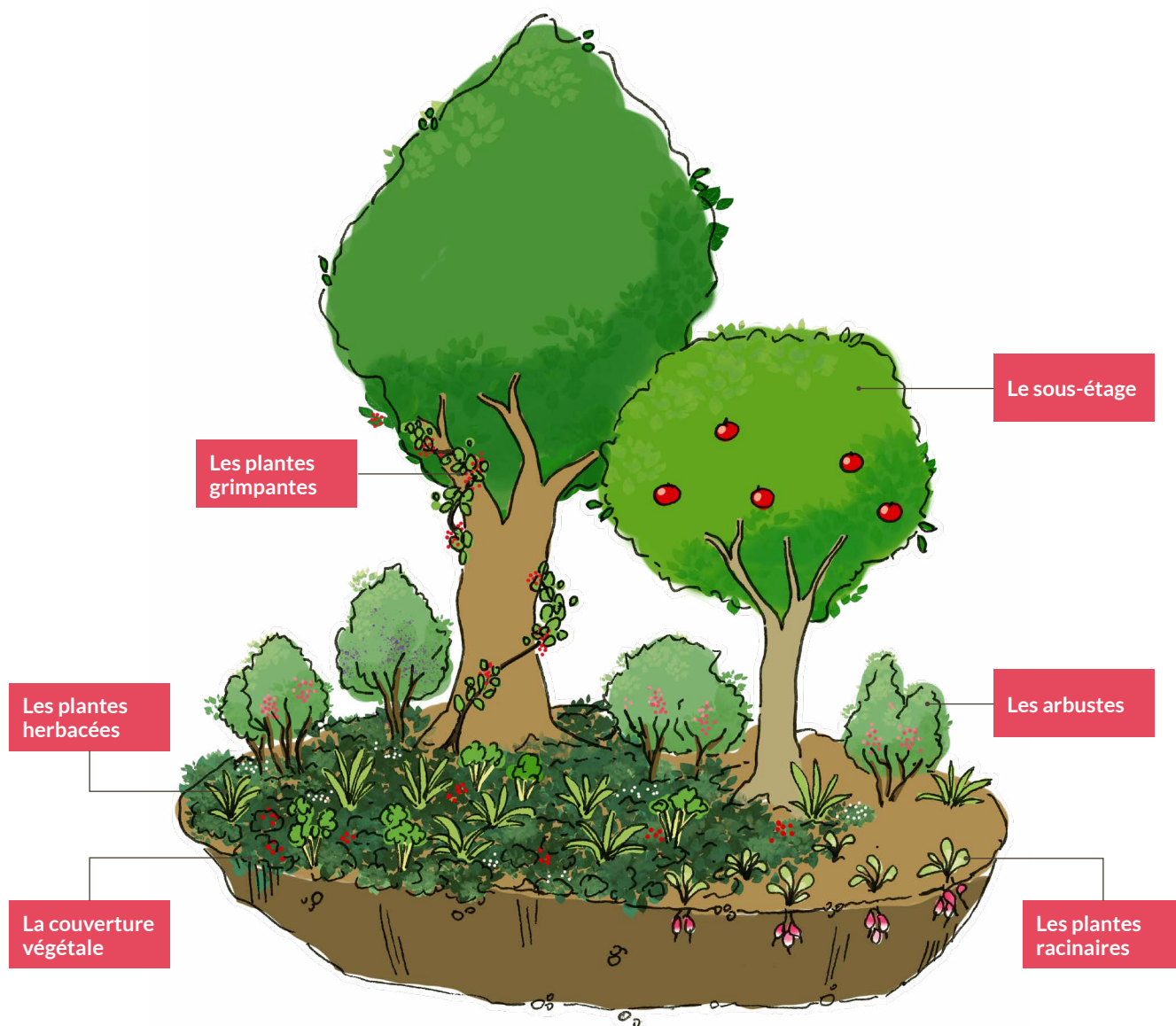
- "Qu'as-tu découvert sur la forêt comestible ?"
- "Pourquoi toutes les plantes sont-elles importantes ?"

MESSAGE À CONCLURE :

Dans la forêt comestible, chaque plante a un rôle. C'est parce qu'elles coopèrent que la forêt vit, nourrit et se régénère.

A IMPRIMER :

Visuel les 7 couches de la forêt comestible





Images des plantes de chaque strate

Photo	Nom de la plante	Rôle
	CHÂTAIGNIER	Donne de l'ombre
	POMMIER	Fruits, abri, mi-ombre
	FRAMBOISIER	Nourriture, refuge
	MENTHE	Sol vivant, pollinisateurs
	FRAISIER	Protège le sol
	MÛRIER	Relie les étages
	RADIS	Aère le sol, stocke l'énergie



2. Géocaching dans les 7 couches de la forêt alimentaire



20 min (étape 1) et 50 min (étape 2)



10 – 18 ans



4 groupes



En bref

Découvrir les 7 couches d'une forêt comestible et apprendre à identifier quelques plantes.

Matériel

Par groupe : (maximum 4 groupes - deux groupes jouent l'un contre l'autre)

- 1 fiche de travail
- 1 feuille de papier avec support rigide pour écrire
- 7 cartes d'une couleur (chaque groupe a une couleur différente) + éventuellement 7 petites boîtes pour cacher les cartes
- Des marqueurs
- Un GSM avec l'application gratuite ObsIdentify

Déroulement

Étape 1 :

Divise le groupe en 4. Chaque groupe reçoit le dessin « Les couches de végétation de la forêt nourricière ». Les participants indiquent le nom de chaque couche végétale dans les encarts vides et essayent de mettre le nom des plantes reçues dans le kit du Bois Gourmand dans la bonne couche de végétation.

Étape 2 :

Allez dans une forêt.

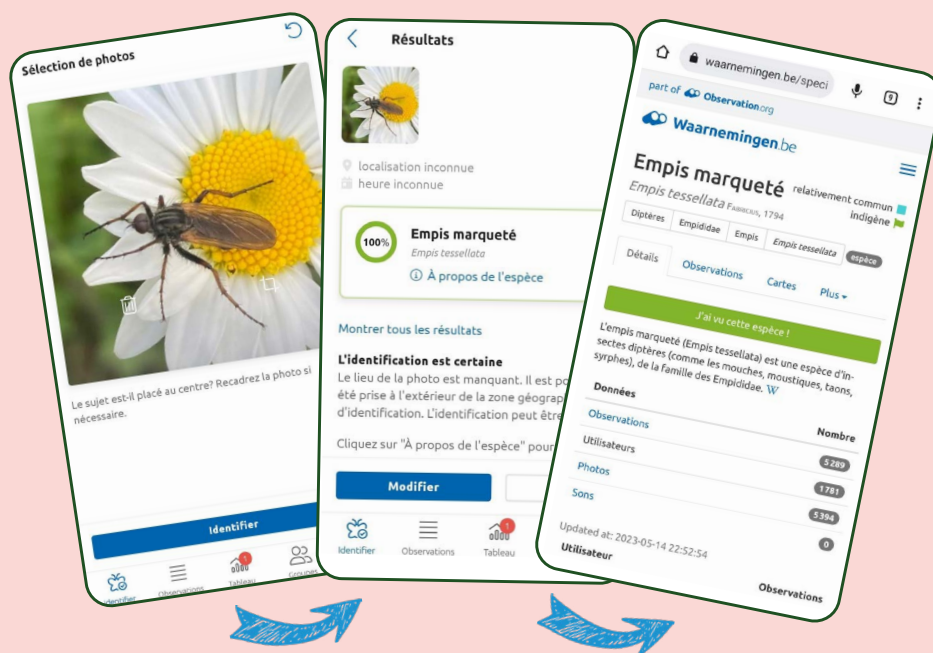
Explique que dans une forêt, on distingue 4 couches de végétation : le couvert, le sous-étage, l'étage des herbes et le tapis forestier. En réalité, il y a souvent plusieurs autres couches à distinguer, notamment en lisière de forêt où les plantes reçoivent plus de lumière.

Délimite des zones dans la forêt pour chaque groupe au préalable. Chaque groupe reçoit « un morceau de forêt » et se choisit un nom de groupe.

- Chaque groupe **dessine une carte de sa parcelle de forêt**, en notant les différentes couches de végétation et les éléments marquants de sa zone (arbres ou plantes) pour pouvoir se repérer.
- **Identifier** au moins une plante par couche en vous aidant de l'application gratuite ObsIdentify. Écrivez le nom de la plante sur un papier et cachez-le près de la plante (éventuellement dans une boîte). Indiquez ensuite sur votre carte au trésor où se trouvent les papiers. N'oubliez pas où vous les avez cachés !



L'application ObsIdentify de Natuurpunt permet d'identifier plus de 22.000 espèces de plantes et d'animaux **sauvages**. Prenez une photo, ouvrez l'application et découvrez en un clic quel animal ou quelle plante se trouve devant vous.



Exemple d'identification d'une espèce avec ObsIdentify.

Téléchargez l'application ObsIdentify et créez un compte. Vérifiez votre e-mail et confirmez votre compte. Vous avez besoin d'une connexion internet pour la reconnaissance des espèces mais l'application utilise très peu de données.

Conseil : Utilisez une feuille de papier blanc comme arrière-plan lorsque vous prenez une photo afin d'améliorer la reconnaissance des espèces.

Remarque : ObsIdentify ne reconnaît pas les plantes en pot, les plantes de jardin et les animaux domestiques. Ne photographiez donc que des plantes sauvages.

Étape 3 :

La recherche peut commencer. Vous devez chercher les petits papiers (= trésors) sur le territoire d'un autre groupe. Pour cela, vous recevez leur carte au trésor. Essayez de trouver le plus grand nombre possible de trésors des autres groupes. Lorsque vous avez trouvé un trésor, écrivez le nom de votre groupe sur le petit papier. Puis, cachez le papier au même endroit.

Étape 4 :

À la fin du temps imparti, retrouvez vos propres trésors pour ne rien laisser dans la nature. Combien de trésors chaque groupe a-t-il trouvé ? Qui a trouvé le plus de trésors ?

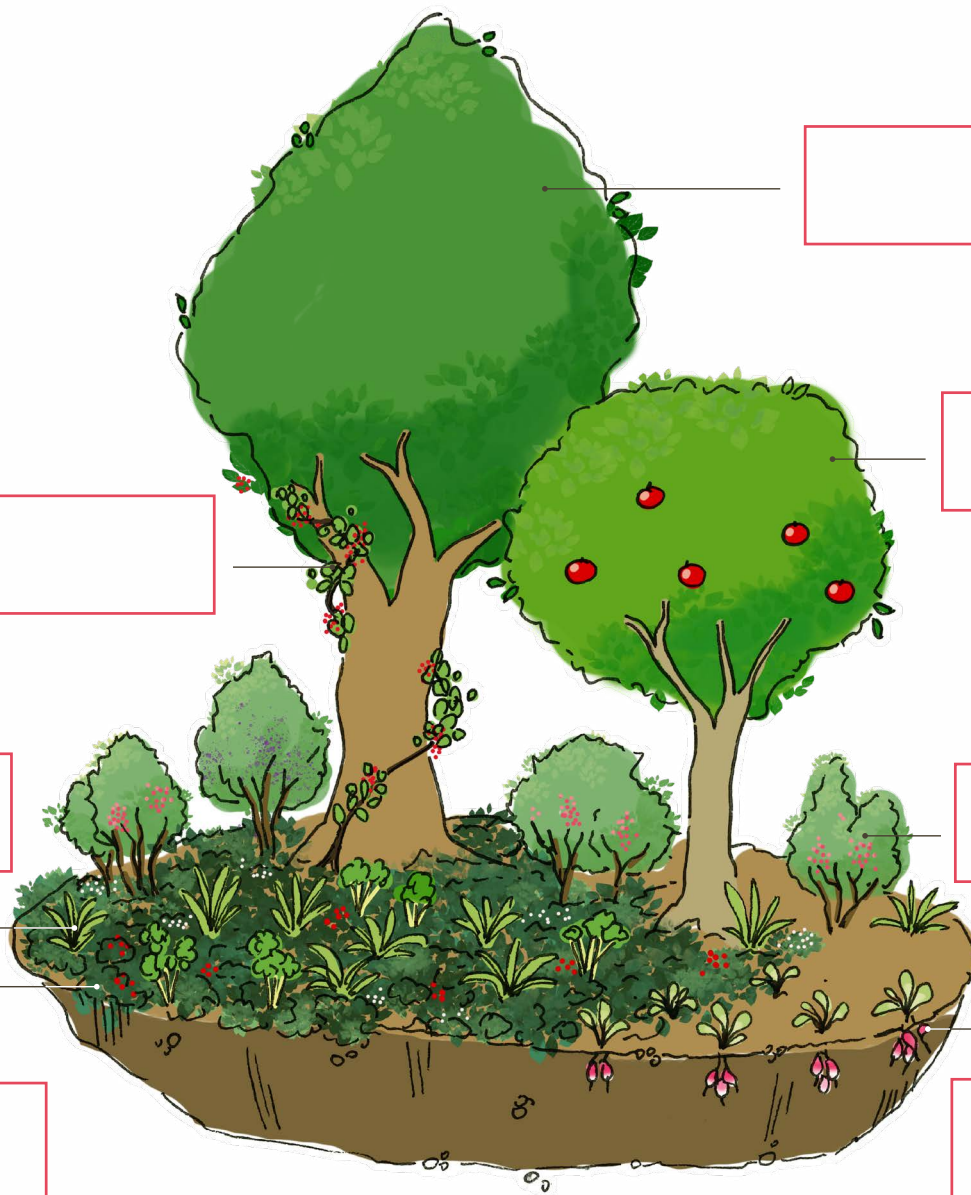
QUESTIONS DE RÉFLEXION :

- o Quelles couches avez-vous trouvées dans la forêt ? Vous souvenez-vous de leurs noms ?
- o Avez-vous trouvé une plante pour chaque couche ?
- o Quelles plantes connaissez-vous ? Lesquelles sont nouvelles pour vous ?
- o Quelles sont les plantes comestibles ?
- o Quelle couche capte le plus ou le moins de lumière ?
- o Quelles sont les plantes qu'il serait bon d'avoir dans le Bois Gourmand et pourquoi ?



A IMPRIMER :

Les couches de végétation de la forêt nourricière





Nom des plantes reçues dans le kit du Bois Gourmand

POMMIER	ORIGAN	RADIS
NÉFLIER	AIL DES OURS	POTIRON
GROSEILLIER	BETTES	CAPUCINE
FRAMBOISIER	FRAISIER DES BOIS	CIBOULETTE
MENTHE	MÛRIER SANS ÉPINE	RADIS



3. Les histoires de la forêt comestible qui font bouger



20 min



8 – 18 ans



En groupe



En bref

Découvrir en bougeant les facteurs biotiques et abiotiques à travers des histoires sur la forêt comestible.

Matériel

- Histoires avec les solutions par enfant
- Du papier et un stylo par groupe

Déroulement

Étape 1 :

Explique ce que sont les facteurs biotiques et abiotiques.

Les facteurs **biotiques**. Il s'agit d'organismes **vivants** tels que les plantes et les animaux. Exemples dans le Bois Gourmand : un cloporte, un perce-oreille, un merle, une fraise des bois, du bois mort, un champignon, une citrouille, une abeille, ...

Les facteurs **abiotiques**. Il s'agit de facteurs **non vivants** tels que la lumière du soleil, la pluie, l'air, la température, le vent, l'ombre...

Étape 2 :

Divise le groupe en deux.

Aligne les deux groupes face à face, à environ 2 mètres l'un de l'autre.

Lis l'histoire. Lorsqu'un facteur **abiotique** est mentionné, le groupe A essaie de toucher des membres du groupe B avant qu'il ne franchisse une ligne d'arrivée définie au départ. Lorsqu'un facteur **biotique** est mentionné, c'est exactement le contraire qui se produit.

Étape 3 :

Par groupes de deux, les enfants inventent leur propre histoire avec des facteurs biotiques et abiotiques concernant le Bois Gourmand. Tu peux donner à chaque groupe un facteur biotique et un facteur abiotique à inclure dans leur histoire pour les aider à démarrer. Ensuite, comme à l'étape 2, laisse les autres jeunes deviner quels facteurs sont cachés dans l'histoire.



A IMPRIMER :

Histoires avec différents facteurs biotiques et abiotiques

Histoire 1

Lorsque nous semons **un plant de citrouille**, nous utilisons **un pot avec de la terre**. Après le semis, nous plaçons le pot dans un **endroit chaud** et bien **ensoleillé**. Nous veillons à ce que la **terre** reste **humide** pour que notre **plant de citrouille** puisse germer.

Dès que le **sol** extérieur est réchauffé par le **soleil** et que notre **plante** compte **3 feuilles**, il est temps de la renforcer. Nous les mettons chaque fois dehors pendant quelques heures pour qu'elles s'habituent à **la température ambiante**. Dès que le **sol** de notre Bois Gourmand s'est suffisamment réchauffé, nous pouvons planter notre **plante** à l'extérieur. Nous vérifions régulièrement que la **plante** ait suffisamment **d'eau**. Cet été, nous espérons que de **belles fleurs** donneront de la couleur à notre **plant de citrouille**. Et après la pollinisation et une bonne dose de **nutriments**, de **chaleur**, de **lumière** et **d'eau**, une savoureuse **citrouille orange** poussera au bout d'un certain temps.

Histoire 2

Nous aimons la **pomme**, mais beaucoup **d'insectes** l'apprécient aussi. Vous connaissez certainement les **pucerons** qui peuvent rendre la vie difficile à notre **pommier**. Les **perceoreilles** et les **coccinelles**, quant à eux, aiment les **pucerons**. En remplissant un pot de fleurs de **paille** et en le suspendant à l'envers sur notre **pommier**, vous offrez aux **perceoreilles** une cachette sombre pendant la journée, dont ils profiteront volontiers. Vous rapprochez ainsi l'ennemi naturel du **puceron** de sa **nourriture**.



Histoire 3

Notre **sureau** présentera de magnifiques ombelles de **fleurs** au printemps, lorsque **la température** augmentera. Les **pollinisateurs** tels que les **syrphes** seront ravis de les visiter. Plus tard, en plein **soleil** estival, les **baies sombres** mûrissent. Ces grappes attirent de nombreux **oiseaux indigènes**. En automne, le **sureau** perd ses **feuilles** et ses dernières **baies**, et les **branches** bravent **le vent** et la **pluie** de l'automne et de l'hiver avant que, dans la nouvelle année, **de nouveaux bourgeons** annoncent à nouveau le printemps.

Histoire 4

Les **arbres** sont des usines : les **plantes vertes**, et donc **les arbres**, sont capables de produire leur propre nourriture. Ils tirent tous leurs nutriments du **sol** par les **racines** et de l'**air** par les **feuilles**. Ce faisant, ils produisent un déchet particulier : **l'oxygène gazeux**.



INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Une forêt comestible, qu'est-ce que c'est ?

Une forêt comestible est un écosystème cultivé qui imite la structure d'une forêt naturelle, mais où l'on choisit des plantes utiles à l'être humain : arbres fruitiers, arbustes à baies, plantes aromatiques et médicinales, légumes vivaces, fleurs et champignons. C'est à la fois un jardin nourricier et un système écologique durable. Au lieu d'un potager organisé en lignes, la forêt comestible s'organise comme un milieu vivant où les plantes coopèrent, se protègent mutuellement et utilisent l'espace à différents niveaux.

Dans une forêt comestible, on trouve de quoi :

- **Manger** (fruits, feuilles, racines, fleurs, champignons),
- **Soigner** (plantes médicinales),
- **Abriter** (pour les insectes et les oiseaux),
- Et **protéger le sol**.

Tout pousse **ensemble** sans produits chimiques, car chaque plante aide les autres :

- Certaines **donnent de l'ombre**,
- D'autres **gardent l'humidité**,
- D'autres **nourrissent le sol**,
- Et les **insectes** viennent faire leur travail.

Les 7 couches de la forêt comestible

De manière imagée, une forêt comestible, est un peu comme une **maison à étages** :

1. **Les grands arbres** (comme les châtaigniers, les noyers) font le toit.
2. **Les petits arbres** (pommiers, poiriers) profitent de la lumière douce.
3. **Les arbustes** (framboisiers, cassis) donnent des petits fruits.
4. **Les plantes herbacées** (menthe, ortie, consoude) attirent les pollinisateurs.
5. **Les couvre-sols** (fraise, ail des ours) protègent la terre du soleil.
6. **Les grimpantes** (mûrier, vigne, kiwi) s'accrochent et relient les étages.
7. **Les racines et champignons** vivent sous terre et nourrissent tout le monde.

Ensemble, elles forment un **mini-écosystème** où chacun a son rôle. Dans la forêt comestible, les **plantes ne se battent pas**, elles **coopèrent** pour que tout le monde grandisse. C'est donc important de planter les plants reçus dans le kit du Bois gourmand selon ce schéma pour qu'elles puissent bénéficier des propriétés des unes et des autres.



2. FRUITS ET LEGUMES DU BOIS GOURMAND

1. Qui pousse où ?



10 min



5 – 16 ans



En groupe



En bref

Apprendre le nom des fruits, légumes et aromates et pouvoir les associer à la plante correspondante.

Matériel

- Images des fruits/légumes et des plantes + noms correspondants

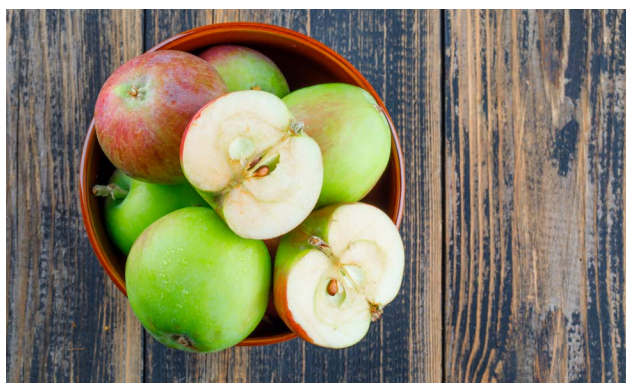
Déroulement

1. Imprime et découpe les images et les noms ci-dessous.
2. Mélange-les.
3. Demande de reconstituer les paires entre fruit/légume/aromate et la plante correspondante ainsi que de retrouver leur nom.
4. Essayez ensuite de relier les images avec la vraie plante dans votre Bois Gourmand pour savoir où tout pousse exactement.



A IMPRIMER :

Images des fruits, légumes et plantes du Bois Gourmands









La grille des mots à imprimer et découper :

La pomme	Le pommier
La fraise	Le fraisier
Groseilles	Groseillier
La framboise	Le framboisier
Le nêfle	Le néflier
La mûre	Le mûrier
La feuille de menthe	La menthe
La ciboulette	La ciboulette
La feuille d'origan	L'origan
La feuille de bette	Les bettes
Le radis	Le plant de radis
Le potiron	Le plant de potiron
La capucine	Capucine dans le potager
La feuille d'ail des ours	Ail des ours



2. Calendrier des fruits et légumes de saison



15 min



5 – 16 ans



En groupe



En bref

Apprendre à classer les fruits et légumes selon leur saison de cueillette.

Matériel

- Images des fruits, légumes & aromates de la 1^{ère} activité (utiliser les images de la colonne de gauche)
- Craie pour dessiner un cercle représentant un calendrier saisonnier
- [Le calendrier des récoltes repris dans le manuel de plantation](#) (p.9)

Déroulement

1. Dessine un grand cercle à la craie sur le sol pour représenter un calendrier saisonnier. Divise le cercle en 4 et place une image dans chaque quartier pour représenter les 4 saisons. Voir inspiration calendrier dans info complémentaire.
2. Présente les saisons et discute des différentes variations météorologiques ainsi que de leur effet sur la nature en termes de température, de luminosité, d'humidité, ...
3. Distribue une carte fruits, légumes et aromates à chaque animé.
4. Demande-leur de se placer dans le bon quartier saisonnier en fonction de leur image.
5. Débriefe sur l'importance de consommer des produits de saison : une meilleure qualité nutritionnelle ainsi que le respect de l'environnement.

Pour aller plus loin :

Elargis la thématique en parlant de tous les fruits et légumes, également ceux en dehors du Bois Gourmand.



3. S'initier à la cueillette sauvage



1h



6 – 16 ans



En groupe



En bref

Apprendre à identifier, récolter et cuisiner des plantes comestibles locales de manière sécurisée.

Matériel

- Un guide illustré et fiable des plantes comestibles locales. ObsIdentify est une app gratuite qui donne des résultats fiables.
- Des petits paniers ou sacs en tissu/papier pour la cueillette

Déroulement

1. Rendez-vous au Bois Gourmand ou tout autre coin nature proche du local scout.
2. Demande aux enfants s'ils connaissent des plantes sauvages comestibles.
3. Questionne l'intérêt de manger des « mauvaises herbes ».
Les plantes sauvages comestibles sont très nutritives. Leur teneur en minéraux, vitamines, antioxydants et protéines est naturellement plus élevée que la majorité des légumes cultivés, qui sont souvent sélectionnés pour leur douceur, leur texture, ou leur volume. Ils sont en outre souvent gorgés d'eau et sont alors bien pauvres en nutriments ! Certaines salades industrielles ne voient même pas la terre ! Elles sont également super locales.
4. Introduis les règles de la cueillette sauvage.
Chaque règle est écrite sur une bandelette. Distribue une bandelette par duo.
Chaque duo mime sa règle pour la faire deviner aux autres.

Règles de la cueillette sauvage

RÈGLES DE SÉCURITÉ :

- Ne cueillez et consommez que ce que vous reconnaissez avec certitude. Au moindre doute, ne cueillez pas.
- Les enfants doivent toujours demander l'avis d'un-e adulte avant de manger.
- Ne cueillez pas le long des routes fréquentées ou trop près des champs pour éviter l'exposition aux engrais, à la pollution et aux pesticides.
- Si la zone est fréquentée par des animaux domestiques ou du bétail, récoltez à minimum 1 m du sol.
- Lavez avant de manger.

RÈGLES DE RESPECT POUR LA NATURE :

- Cueillez que ce dont vous avez besoin. Nous suivons la règle du 1 sur 20 : ce n'est que lorsqu'il y a 20 fleurs/tiges/plantes, que vous pouvez en cueillir 1.
- Variez vos endroits de cueillette.
- Ne cueillez pas les espèces rares et protégées, ni dans les réserves naturelles.





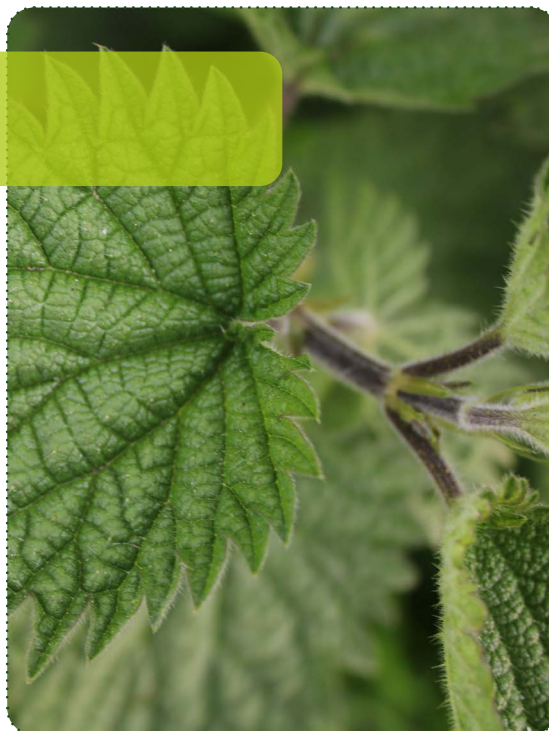
5. Cherchez avec les enfants des plantes comestibles et identifiez-les à l'aide d'un guide. Vous pouvez également utiliser une application téléchargeable comme [ObsIdentify](#) ou [PlantNet](#).
6. Si toutes les règles importantes sont validées, vous pouvez récolter et organiser une dégustation.

Voici quelques idées de recettes de plantes sauvages comestibles répandues :

Orties

Chips d'ortie

- Ramasse les jeunes feuilles d'orties.
- Fais chauffer de l'huile de friture dans une gamelle sur un bec à gaz.
- Jette les feuilles une à une dans l'huile et retire-les tout de suite avec une écumoire.
- Pose les feuilles sur un papier essuie-tout.
- Sale et déguste !
- (Attention : repars avec l'huile refroidie que tu transvases dans une bouteille en plastique et dépose-la au parc à container par la suite).



Chapati à l'ortie

- Mélange 120 g de farine et 1/2 cuillère à café de sel.
- Ajoute un peu d'eau et mélange avec les mains jusqu'à obtenir une pâte.
- Hache des feuilles d'orties et introduis les morceaux dans la pâte.
- Sépare la pâte et fais des petites boules à aplatir entre les mains pour obtenir une sorte de crêpe.
- Fais un feu et dépose le chapati sur les braises.
- Retourner le chapati plusieurs fois avant de les déguster !



Pissenlit

Beignets de pissenlit

- Prépare une pâte à beignets : mélange bien 125 g de farine, 15 cl de lait, 1 œuf, 1 pincée de sel, 1 cuillère à soupe d'huile.
- Coupe les tiges de fleurs de pissenlit.
- Lave les fleurs.
- Trempe les fleurs dans la pâte.
- Fais chauffer de l'huile dans une gamelle sur un bec à gaz.
- Jette la boule de pâte fleurie dans l'huile.
- Retire les beignets cuits et dépose-les sur un papier essuie-tout.
- Sucre et déguste !



Mûres

Confiture de mûres

- Nettoie les mûres, égoutte-les et pèse-les.
- Pour 1 kg de mûres, fais bouillir 40 cl d'eau puis ajoute 750 g de sucre et fais cuire pendant 10 minutes.
- Ajoute les mûres. Laisse-les cuire entre 40 et 45 min en remuant fréquemment jusqu'à obtenir une confiture épaisse.
- Incorpore un jus de citron et verse dans des pots ébouillantés.
- Ferme les pots immédiatement.



D'autres idées sur le site : <http://cuisinesauvage.org>



A IMPRIMER :

Règles de la cueillette à imprimer et découper

Ne cueillez et consommez que ce que vous reconnaissez avec certitude. Au moindre doute, ne cueillez pas.

Pour les enfants : demandez toujours l'avis d'un·e adulte avant de manger.

Ne cueillez pas le long des routes fréquentées ou trop près des champs pour éviter l'exposition aux engrais, à la pollution et aux pesticides.

Si la zone est fréquentée par des animaux domestiques ou du bétail, récoltez à minimum 1 m du sol.

Lavez avant de manger.

Cueillez que ce dont vous avez besoin.
Nous suivons la règle du 1 sur 20 : ce n'est que lorsqu'il y a 20 fleurs/tiges/plantes, que vous pouvez en cueillir 1.

Ne cueillez pas les espèces rares et protégées, ni dans les réserves naturelles.

Variez vos endroits de cueillette.



4. En cuisine !



1h



dès 6 ans



En groupe



En bref

Apprendre à cuisiner les récoltes du Bois Gourmand.

Matériel

- Voir les recettes

Déroulement

Quoi de mieux qu'une activité cuisine pour clôturer une belle cueillette ? Pour certaines récoltes, il faudra sans doute attendre quelques temps avant que toutes les plantes soient productives. Par exemple, votre pommier n'aura probablement que peu ou pas de fruits les premières années. Par contre, pourquoi ne pas emmener votre unité dans un verger voisin et, avec l'accord du propriétaire, récolter ce dont vous avez besoin ?

Voici quelques exemples de recettes faciles à réaliser avec les enfants.

Comment organiser une activité cuisine ?

- Subdivisez les enfants en sous-groupes.
- Donnez toutes les consignes avant de sortir le matériel.
 - Se laver les mains avant de commencer.
 - Bien lire la recette ensemble avant de commencer.
 - La vaisselle, le nettoyage des tables et le rangement fait entièrement partie de l'atelier cuisine.
- Les enfants sont tout à fait capables de travailler avec un couteau, mais rappelez tout de même les règles de sécurité suivantes :
 - Rester assis avec son couteau.
 - Si vous devez circuler avec votre couteau, dirigez-le avec la pointe vers le bas.
 - Pour bien couper : mettre la pointe du couteau dans le légume, puis appuyer. Faites une griffe avec la main avec laquelle vous tenez le légume et déplacez-la progressivement tout en tranchant. Et pour les fruits ou légumes ronds ? Coupez-les d'abord en deux puis mettez le côté plat sur la planche.





Recettes à imprimer

Smoothie du Bois Gourmand



De quoi avez-vous besoin ?

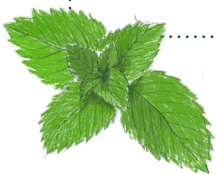
Ingrédients

Voici la quantité nécessaire pour 4 à 5 verres.

- 2 pommes (coupées en morceaux)
- 1 poignée de framboises
- 1 poignée de fraises
- 5 feuilles de menthe fraîche
- 500 ml d'eau ou de lait végétal (au choix)
- Optionnel : 1 cuillère à café de miel

Matériel

- Des couteaux de cuisine
- Des planches à découper
- Un mixeur
- De petits verres pour servir



Comment réaliser le Smoothie du Bois Gourmand ?

1. Présentez les ingrédients et rappelez-vous de l'endroit où vous les avez cueillis.
2. Lavez et préparez les fruits : équeutez les fraises et effeuillez la menthe.
3. Mixez tous les ingrédients ensemble jusqu'à obtenir une texture lisse.
4. Versez dans des verres.
5. Santé !





Salade de la forêt comestible



De quoi avez-vous besoin ?

Ingrédients

Voici la quantité nécessaire pour 4 à 5 portions.

- 1 pomme (coupée en petits dés)
- 1 poignée de framboises ou de fraises (entières ou coupées)
- 1 radis par élève (tranché finement)
- 1 poignée de feuilles d'épinards (lavées et hachées grossièrement)
- Quelques feuilles de menthe (émincées)
- 1 cuillère à soupe de ciboulette hachée
- 1 cuillère à soupe de jus de citron
- 2 cuillères à soupe d'huile d'olive
- Sel et poivre (au goût)
- Optionnel : une poignée de feuilles de trèfle blanc et/ou quelques fleurs pour la décoration
- Optionnel : une poignée de graines de potiron grillées



Matériel

- Quelques cuillères à soupe
- Des couteaux de cuisine
- Des planches à découper
- Un grand saladier
- Des couverts à salade
- Optionnel : un four pour griller les graines

Comment réaliser la salade de la forêt comestible ?

1. Présentez les ingrédients et rappelez-vous de l'endroit où vous les avez cueillis.
2. Lavez, coupez et préparez les fruits, les légumes et les herbes.
3. Ajoutez tous les ingrédients dans un saladier.
4. Mélangez le jus de citron, l'huile d'olive, le sel et le poivre pour préparer une vinaigrette simple.
5. Décorez votre salade avec des petits bouquets de ciboulette et de trèfle blanc.
6. Pour rajouter du croquant, vous pouvez agrémenter d'une poignée de graines de potiron grillées.
7. Bon appétit !





INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

L'importance d'une alimentation locale et de saison

Manger des fruits et légumes locaux et de saison présente de nombreux avantages :

- Un meilleur goût
- Des produits plus riches en vitamines, bénéfiques pour la santé
- Une empreinte écologique réduite : les aliments ne traversent pas la planète et ne nécessitent pas de serres chauffées
- Un coût souvent plus abordable

Le calendrier ci-dessous aide à découvrir la saison de récolte des fruits et des légumes. Nous trouvons les mêmes fruits et légumes toute l'année dans les étals des magasins, nous ne connaissons donc plus leur saison... Comment savoir, dès lors, quand privilégier le choix des courgettes, des fraises ou des asperges en faisant nos courses ?

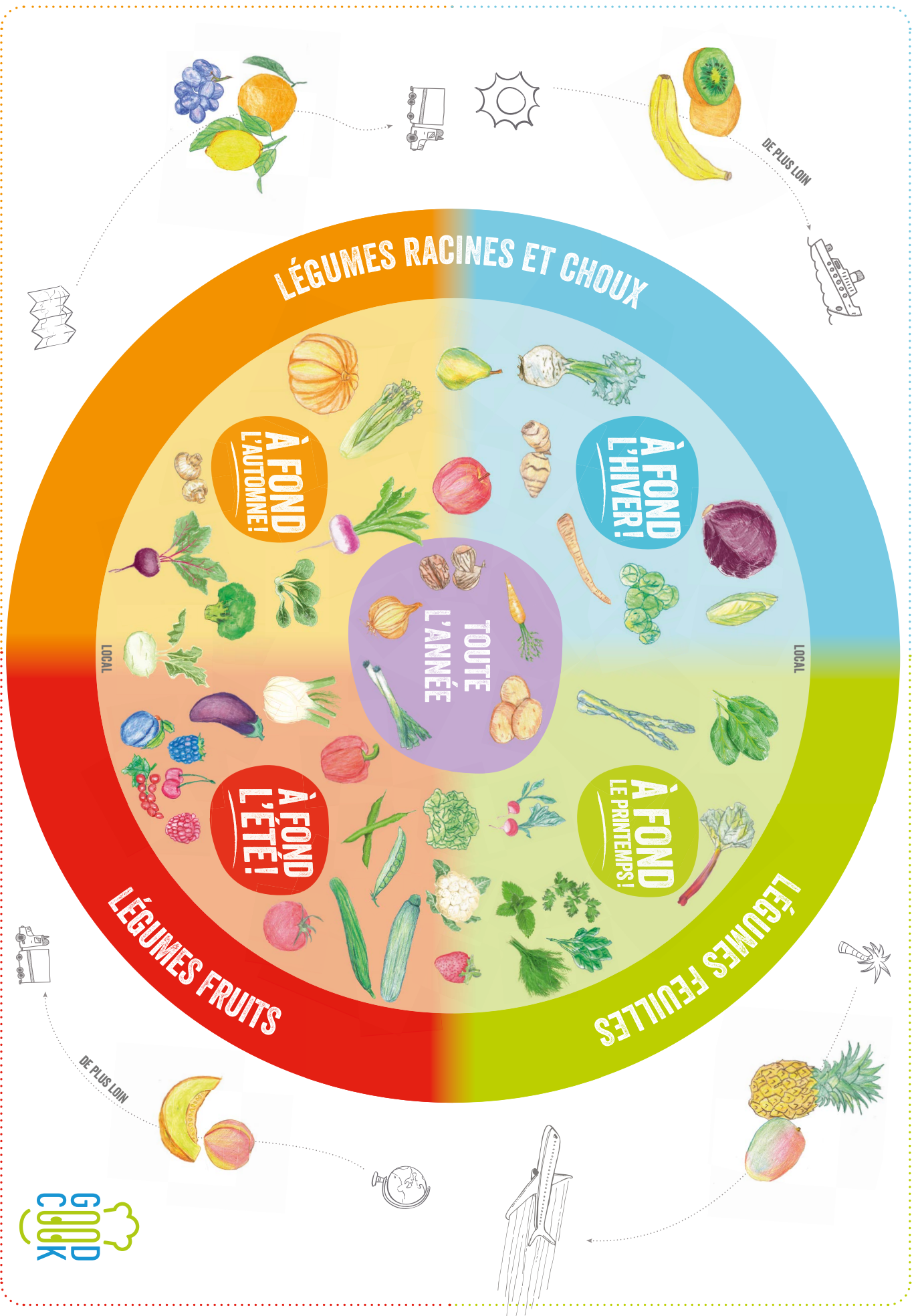
Comment lire ce calendrier ?

- **A l'intérieur du cercle** se trouvent les fruits et légumes de chez nous à leur saison de récolte.
- **A l'extérieur du cercle** se trouvent les fruits exotiques et les transports utilisés pour les acheminer jusqu'à chez nous.

Chaque saison correspond à une couleur et à une **catégorie de légumes**. Celle-ci représente la partie de la plante qui est consommée.

- **Légumes feuilles** : la partie de la plante consommée représente les feuilles. Par exemple : les épinards, la salade, le cerfeuil ou la roquette.
- **Légumes fruits** : la partie de la plante consommée représente le fruit. La particularité de cette catégorie est que ce sont des légumes qui poussent comme des fruits ; ils sont d'abord une fleur puis se transforment en légume. Par exemple : la tomate, la courgette, l'aubergine ou le concombre.
- **Légumes racines** : la partie de la plante consommée représente la racine. Par exemple : le panais, la betterave rouge ou le topinambour.

Cette subdivision correspond au cycle de la nature : les légumes à feuilles sont récoltés au printemps, les légumes fruits en été et enfin, les légumes racines et les choux sont disponibles en automne et en hiver.





3. LES INSECTES

1. Le Bingo des bestioles



20 min



8 – 16 ans



En groupe de 2 ou 4



En bref

Rechercher les petites bêtes qui vivent sur ou dans le sol. Relever le défi d'être le premier à crier « **BINGO** ».

La première réaction du groupe à la vue d'une petite bestiole est généralement « hiii », « berk » ou « eeeek » ?

Ne manquez pas de jouer au bingo des bestioles, car ce jeu vous permettra de mieux les connaître et de découvrir ce qui vit dans votre Bois Gourmand. Regardez-les de plus près, découvrez leur beauté et apprenez à mieux connaître le monde de ces petits animaux précieux.

Matériel

Bingo des bestioles de Mini Forêt

- 1 fiche bingo par personne ou par groupe
- Fiche de reconnaissance des animaux du sol
- Bocaux ou récipients pour y mettre temporairement les animaux
- Stylo / crayon

Pour les plus petits animaux : Entonnoir Berlese-Tullgren

- Un peu de terre du Bois gourmand
- Une petite assiette
- Tamis de cuisine
- Entonnoir
- Bocal en verre
- Papier sombre ou épais
- Lampe à placer au-dessus de l'espace de travail

Déroulement

Divise le groupe en sous-groupes. Chaque sous-groupe reçoit une feuille de bingo montrant différents animaux du sol et le matériel nécessaire pour les attraper et les étudier. Lorsqu'un des animaux de la fiche bingo est trouvé, coche-le. Lorsque tous les animaux sur une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) sont trouvés, crier « **BINGO** ! » Le groupe a alors gagné. Si c'est trop rapide, continuer à jouer jusqu'à ce que le temps soit écoulé et que le groupe ayant trouvé le plus grand nombre de lignes ait gagné. Si c'est trop long, le groupe qui a trouvé le plus d'espèces a gagné.

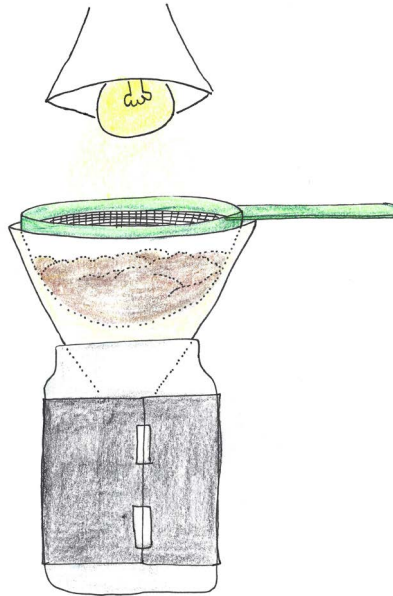
Astuce pour former les sous-groupes

Cache dans un sac des éléments de la nature (différentes noix, fruits, graines, feuilles, végétaux, cailloux, etc.). Mets autant d'éléments que le nombre de participant et varie les éléments en fonction du nombre de groupe à former. Exemple : 3 noix, 3 cailloux, 3 morceaux de bois, 3 feuilles d'arbre. Chacun pioche un élément sans regarder. Ceux qui ont pris le même élément forment un groupe.



Observer les bestioles

Pour trouver les toutes petites bestioles, tu peux utiliser l'**entonnoir de Berlese-Tullgren**. Dans ce cas, nous profitons de la propriété qu'ont les animaux du sol à éviter la lumière.



MODE D'EMPLOI

Place le tamis dans l'entonnoir et ce dernier dans le pot. Mets de la terre dans le tamis et place la lampe au-dessus de la terre sans qu'elle ne la touche. Laisse la lampe allumée pendant une heure. Les petites bêtes s'éloigneront alors de la lumière en rampant. Elles tomberont ainsi à travers le tamis dans le pot. Tu pourras alors mettre les animaux dans des bocaux pour les observer.


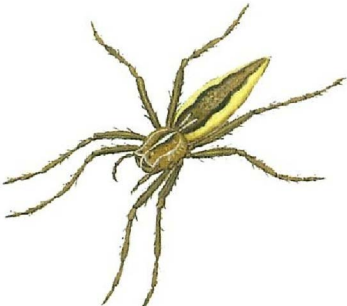





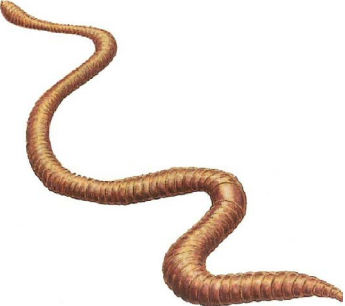
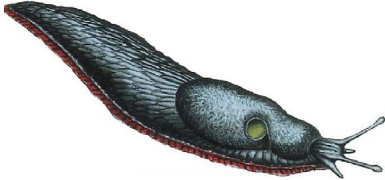
Questions pour approfondir

- Quels sont les animaux que tous les groupes ont trouvés ?
- Y a-t-il des espèces qu'aucun groupe n'a trouvées ?
- Un groupe a-t-il trouvé d'autres animaux que ceux illustrés sur la feuille ?
- Y a-t-il un animal que vous n'aviez jamais vu auparavant ?
- Que font ces animaux dans le sol ?
- Que mangent ces animaux ?
- Où avez-vous trouvé ces animaux (sous un tronc d'arbre, des feuilles, enterrés dans le sable ou marchant à la surface,...) ?



A IMPRIMER :

Le bingo des bestioles


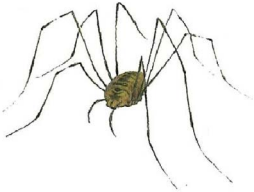







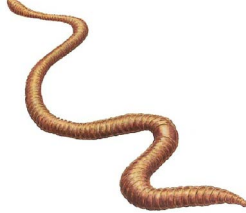

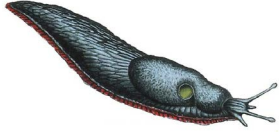

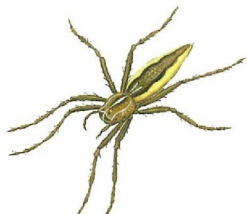


		
		
		

Images ©IVN



A IMPRIMER :

Le bingo des bestioles

	Cloporte		Faucheuse		Escargot		Coccinelle
	Coléoptère		Fourmi		Centipède		Millipède
	Perce-oreille		Ver de terre		Ver fil de fer (larve de taupin)		Limace
	Chrysalide de papillon		Araignée		Gloméris		Larve de coléoptère (scarabéiforme)

Images ©IVN

[illegible]



2. Le jeu des décomposeurs



30 min



8 – 16 ans



jusqu'à 15 personnes



En bref

Comprendre la base de la chaîne alimentaire. Découvrir le cycle naturel de la matière.

Matériel

- Les cartons-rôle : matière organique, décomposeurs, transformateurs + les cartes « poisses ».
- Un plastique ou petit tapis pour mettre sous les fesses de l'enfant « arbre » et les matières organiques.
- Les cartons « sels minéraux ».
- (De la ficelle pour mettre les cartons-rôle autour du cou des joueurs).
- Un signal sonore pour gérer le déroulement du jeu.

Déroulement

Explique le but du jeu : amener la nourriture nécessaire à un arbre pour qu'il grandisse, en un temps limité.

Distribue différents rôles aux enfants :

- 1/3 reçoit une carte « matière organique » par ex. une feuille morte ou un animal mort ;
- 1/3 reçoit une carte « décomposeur » par ex. un ver de terre, un cloporte ou une larve de scarabée ;
- 1/3 reçoit une carte « transformateur » comme une bactérie ou un champignon ;
- 1 « arbre » (pas de carton-rôle). Tu peux aussi remplir ce rôle et garder une vue d'ensemble sur le jeu.

Placement des joueurs :



- Place l'arbre en zone 1. Il ne peut pas se déplacer. (Voir « étapes de croissance de l'arbre »).
- Disperse les matières organiques autour de l'arbre. Elles se couchent par terre en zone 2.
- Disperse les transformateurs dans la zone 3.
- Lâche les décomposeurs dans la zone 2. Ils doivent retrouver une matière organique qui est couchée.

Quand une paire « matière organique-décomposeur » est formée, elle se déplace en se donnant la main. Elle doit courir pour toucher un transformateur.

Si la paire a touché un transformateur, celui-ci lui donne un carton « sels minéraux ». La paire va ensuite avec son carton « sels minéraux » près de l'arbre et dépose le carton à ses pieds. La paire doit alors se détacher et refaire le même processus. Lorsque l'arbre a reçu 3 cartons « sels minéraux », il grandit d'une position. Le jeu se termine lorsque l'arbre est à la position 6.



Etapes de croissance de l'arbre	
Position 1	Assis, replié sur lui-même
Position 2	Accroupi, replié sur lui-même
Position 3	Debout, la tête baissée, les bras le long du corps
Position 4	Debout, tête relevée, les bras le long du corps
Position 5	Debout, un bras relevé
Position 6	Debout, 2 bras relevé

CONCLUSION DU JEU :

Fais réfléchir les jeunes sur ce qu'ils viennent de vivre :

- Que faut-il à l'arbre pour grandir ?
- Qui intervient dans le processus ?
- Que se passe-t-il si j'écrase une partie des décomposeurs en bougeant la litière (sol mou dans les forêts) pour jouer ? (En lien avec les éclairages théoriques ci-après)

VARIANTES :

Si ton groupe est grand, tu peux mettre deux arbres dans la zone 1. Sépare ensuite les jeunes en deux équipes. Chacune est responsable d'un arbre et doit le faire grandir. Le jeu peut alors se faire en course contre la montre...

Pendant le jeu, tu peux faire intervenir des « poisses » de temps à autre et expliquer leur effet (voir cartes ci-dessous) :

- Introduire un prédateur qui neutralise les décomposeurs en les touchant dans l'aire de jeu.
- Introduire une pollution qui décime une partie des joueurs.
- Construire un parking qui écrase la moitié de la zone de jeu.





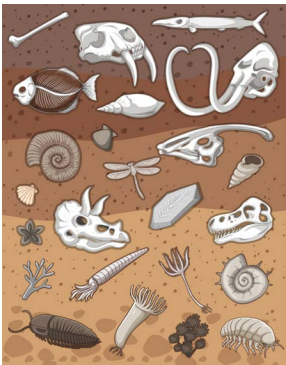
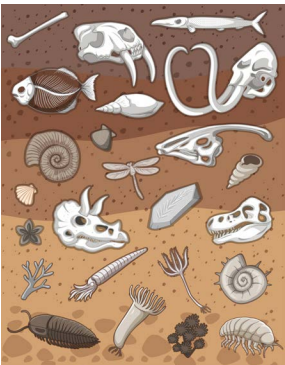
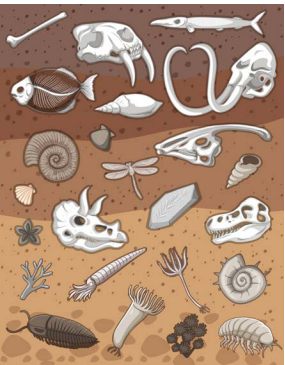
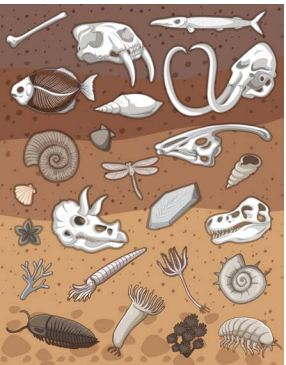
ECLAIRAGE THÉORIQUE :

- Ce jeu permet d'énumérer les conditions nécessaires au développement des végétaux.
- Il explique le cycle de la matière : les décomposeurs « décomposent » les matières mortes en éléments minéraux qui serviront de nourriture pour les végétaux.
- Les végétaux absorbent ces éléments minéraux par leurs racines. Les décomposeurs jouent ainsi un rôle crucial au sein d'un écosystème car ils participent au recyclage des éléments et la chaîne alimentaire peut poursuivre son cycle sans fin.







A IMPRIMER :





Cartes Matière organique

Matière organique 	Matière organique 	Matière organique 	Matière organique 
Matière organique 	Matière organique 	Matière organique 	Matière organique 

Cartes Décomposeur





Décomposeur 	Décomposeur 	Décomposeur 	Décomposeur 
--	--	---	--

Cartes Transformateur



Transformateur 	Transformateur 	Transformateur 	Transformateur 
---	---	--	---



Cartes Sels minéraux

Sels minéraux	Sels minéraux	Sels minéraux	Sels minéraux
			

Cartes poisson

PARKING	POLLUTION	PREDATEUR
		

Source : Outil pédagogique Woodkit



3. Bestiole imaginaire



30 min



5-16 ans



De 1 personne à 4 personnes



En bref

Comprendre et concevoir les adaptations nécessaires pour un type de vie dans un milieu particulier (ex : des ailes si la bestiole vole, des nageoires si elle nage...). S'inventer des histoires.

Matériel

- De l'argile.
- Des éléments naturels trouvés dans les bois.

Déroulement

Il s'agit d'imaginer et créer une bestiole imaginaire avec de l'argile.

Distribue aux jeunes une boule d'argile de la taille d'un œuf de caille (3,5 cm de diamètre). Propose-leur de modeler la boule afin de créer une bestiole imaginaire : celle-ci peut avoir plusieurs pattes ou non, des ailes ou non, des nageoires ou non...

Invite le jeune à lui donner un nom, à réfléchir au milieu de vie que fréquente sa bestiole, de quoi elle a besoin pour vivre, qui sont ses voisins, comment drague-t-elle, où dort elle, etc.

Au bout de 10 ou 15 minutes, invite les animés à présenter leur bestiole aux autres du groupe. Tout est possible et toutes les histoires sont accueillies sans jugement.

VARIANTES :

Crée avec les jeunes un village avec des éléments naturels pour toutes les bestioles individuelles, attribuez-leur une fonction et un rôle dans la société.

- Propose aux jeunes d'imaginer une bestiole en collaboration avec un copain, amène les jeunes à négocier ensemble ses équipements, lui inventer une histoire...
- Invite les jeunes à modeler une bestiole géante.
- Propose aux jeunes de fabriquer un nid à la bestiole en lien avec l'activité 4.

ECLAIRAGE THÉORIQUE :

Les animaux sont adaptés à leur milieu de vie : leur morphologie est différente en fonction du lieu où ils vivent, de leur mode de reproduction, de leur type d'alimentation...

Les animaux de la litière (les petites bêtes) ont été classés par les scientifiques et il existe des « clés de détermination » afin de connaître leur nom.

PAR EXEMPLE :

L'animal a un corps sans patte	C'est un mollusque, un ver ou une larve d'insecte
L'animal a 3 paires de pattes	C'est un insecte
L'animal a 4 paires de pattes	C'est un arachnide (entre autres la famille des araignées)
L'animal a 7 paires de pattes	C'est un crustacé
L'animal a + de 7 paires de pattes	C'est un myriapode (entre autres la famille des millepattes)

Source : Outil pédagogique Woodkit



4. Fabrique ton nid



45 min



8-12 ans



De 1 personne à 4 personnes



En bref

Comprendre le mode de vie des animaux. Stimuler l'observation des jeunes. Développer leur imagination et leur créativité.

Matériel

- Des cordes, des ciseaux, des cuillères à soupe...
- Des feuilles et des bics.
- Des éléments naturels.
- Les « fiches carte d'identité » des animaux et types d'habitats
- Des « permis de construire »

Déroulement

Distribue une fiche « carte d'identité », préalablement complétée, à chaque jeune ou à chaque équipe. L'animé ou l'équipe doit alors construire le nid idéal pour l'animal reçu. Pour ce faire, les jeunes doivent passer par plusieurs étapes :

1. Gagner un terrain et un « permis de construire »

Ils doivent explorer les environs afin de trouver l'endroit le plus adapté aux caractéristiques et aux besoins de l'animal. Une fois le lieu choisi, les jeunes élaborent un plan de construction. Ils te présentent le plan de construction pour acquérir un permis de construire. Ce plan de construction comprend : les étapes de la construction, le matériel requis et un dessin du futur nid.

2. Gagner son matériel

Les jeunes doivent ensuite gagner le matériel nécessaire à la construction du nid (hors éléments naturels) : cordes, ciseaux, cuillères à soupe... Propose des défis aux jeunes pendant lesquels ils remportent des points. Une liste du matériel disponible et des prix, en nombre de points, est affichée.

3. Construire le nid

Les jeunes construisent le nid et restent attentifs aux caractéristiques de l'animal inscrites sur la fiche.

4. Récolter de la nourriture

Ils doivent trouver la nourriture qui convient à l'animal reçu en fonction de sa carte d'identité. Pour clôturer le jeu, organise une visite des différents nids avec une présentation et des explications, sur le nid et l'animal, données par les réalisateurs des nids.

EXEMPLES DE DÉFIS :

QUEL MATÉRIEL ?	QUEL DÉFI ?	À QUEL PRIX ?
1 m de corde	Ramener des éléments naturels identiques	10 points
2 m de corde	Se camoufler avec des éléments de la nature	15 points
5 m de corde	Créer un Memory naturel (8 paires)	20 points
1 cuillère à soupe pour creuser	Faire une réalisation en land art (œuvre en éléments naturels)	25 points
1 paire de ciseaux	Créer un jardin merveilleux	30 points



VARIANTES :

- Invite les jeunes à se créer un nid pour eux-mêmes.
- Les jeunes peuvent créer un nid à leur « bestiole imaginaire » (Activité 3).
- Propose aux jeunes de créer un nid pour un nouvel animal qu'ils ont inventé ensemble...
- Par exemple : par la technique du cadavre exquis (chacun dessine une partie d'un animal, les parties sont ensuite assemblées) ou à partir d'une combinaison d'animaux réels (ex : à quoi pourrait ressembler le nid d'un « poulion » = poule + lion).
- Les jeunes créent un nid pour un animal légendaire (exemple : dahu, licorne, yéti...).

ECLAIRAGE THÉORIQUE :

Incite les jeunes à observer le fait que les nids sont très différents en fonction des animaux, qu'ils dépendent de leurs caractéristiques : terrestre ou aérien, grand ou petit, pattes adaptées pour creuser ou non, bon grimpeur ou non, paresseux ou travailleur...

Propose aux jeunes d'essayer de comprendre les fonctions du nid et comment il se construit :

- Il fournit un abri à la progéniture de l'animal, pour dormir, pour s'abriter
- Il est fabriqué à partir de matériaux organiques
- Il existe différents types de nids : des nids au sol, en hauteur, en galerie, dans les arbres creux.

Propose aux jeunes de découvrir les réseaux alimentaires, sur base de la question « Quel animal mange quoi ou quel autre animal ? ». Chaque jeune représente un animal. Les jeunes se lient les uns aux autres avec une corde lorsqu'ils répondent à la question. Ils perçoivent alors la notion de réseau. En effet, plutôt qu'un lien linéaire, les animaux sont interconnectés. Les jeunes peuvent alors comprendre que, par exemple, la disparition d'un animal peut avoir une implication sur l'ensemble du système...

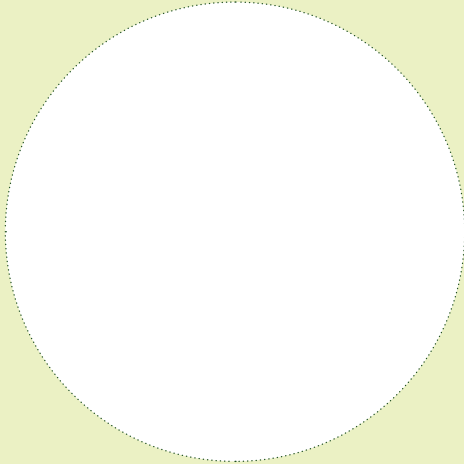
Source : Outil pédagogique Woodkit



A IMPRIMER :

Carte d'identité de l'animal à compléter

Fiche carte d'identité



Mon nom :

.....

Mes caractéristiques physiques :

.....

.....

Je vis dans ce lieu :

.....

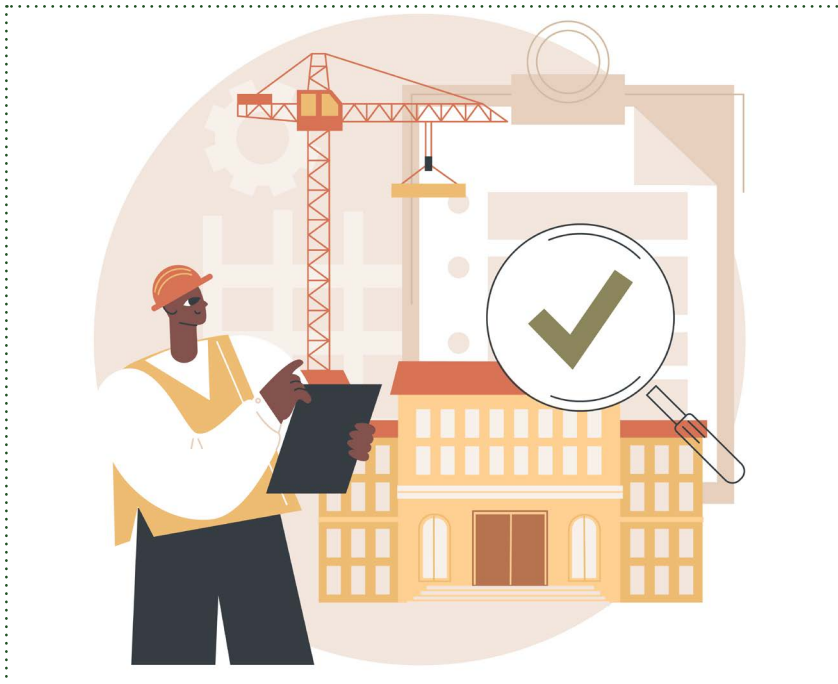
Je me déplace :

.....

Je mange :

.....

Permis de construire

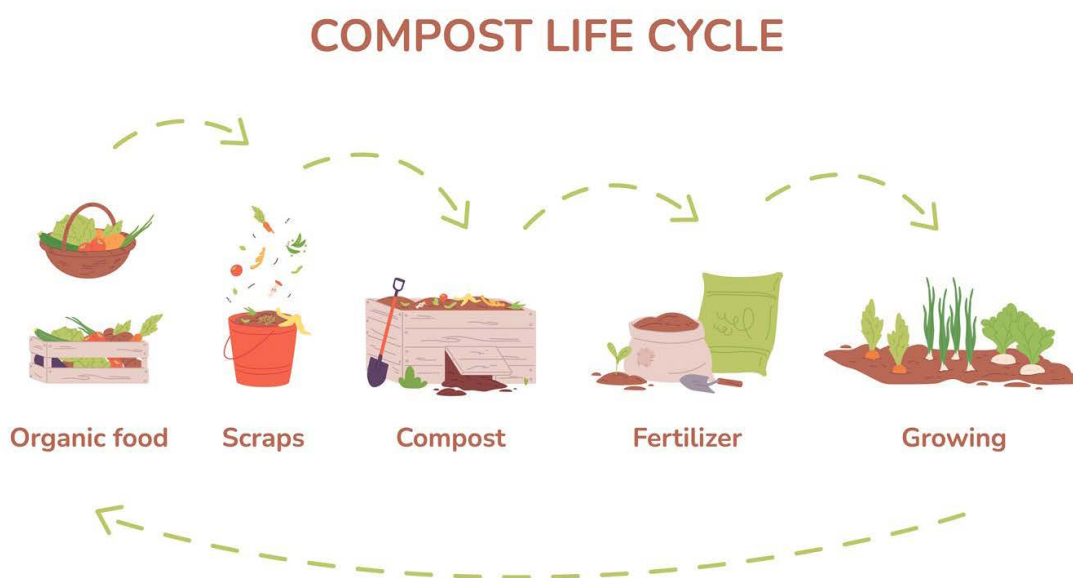




INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Un sol en bonne santé : l'importance du compost

Votre Bois Gourmand améliore considérablement la qualité du sol. Le **compost**, ajouté lors de son installation, ainsi que les feuilles mortes des arbres et des plantes, enrichissent le sol en nutriments. Les **détritivores** tels que les fourmis, les bousiers et les **vers de terre** décomposent cette matière végétale, et cette dégradation continue grâce à des organismes comme les bactéries et les champignons. Ces processus rendent les nutriments à nouveau disponibles pour les plantes, les réintégrant dans le cycle alimentaire. Lorsque la matière organique se décompose, elle forme une couche d'**humus** spongieuse, de couleur brun foncé, qui retient mieux l'eau et les nutriments. Sans cette couche, l'eau s'écoulerait rapidement vers les couches profondes du sol, emportant une grande partie des nutriments. Grâce à l'humus, l'eau reste plus longtemps disponible pour les plantes, les aidant à mieux résister aux sécheresses.



Le cycle du compost¹

Avez-vous un compost dans votre unité ? Pour plus d'informations et pour vous lancer, n'hésitez pas à consulter ce guide pratique : https://www.wormsasbl.org/wp-content/uploads/2021/03/guide_compost_ecole_FR.pdf

La présence de matière organique et la vie du sol, notamment les vers de terre, rendent le sol plus **aéré**. À long terme, il évolue pour devenir un véritable sol forestier. Cette aération permet aux racines des plantes de se développer plus facilement, et à l'**eau** de s'infiltrer plus rapidement. Lors des pluies, l'eau ruisselle moins, réduisant ainsi la formation de flaques ou de zones boueuses. Vous pouvez constater cette différence en creusant un petit trou dans le sol de votre Bois Gourmand et un autre dans un sol similaire avant l'installation. Vous remarquerez qu'il est bien plus facile de creuser dans votre Bois Gourmand.



Les petites bêtes du Bois Gourmand

Le **ver de terre** est un décomposeur clé dans le maintien de la santé du sol. Il transforme la matière organique en **humus**, un compost naturel riche en nutriments, améliorant ainsi la structure du sol. Grâce à ses galeries, il rend le sol plus **aéré** et **perméable**, facilitant ainsi la circulation de l'eau et de l'air, tout en améliorant le drainage et la stabilité.



Outre les vers de terre, de nombreux autres décomposeurs jouent un rôle essentiel dans la dégradation de la matière organique et l'enrichissement du sol, tels que les **micro-organismes** (bactéries et champignons) qui décomposent les matières organiques invisibles à l'œil nu, transformant des substances complexes en éléments simples, comme le dioxyde de carbone et l'azote. Les **insectes**, comme les **coléoptères**, les **fourmis** et les **mouches**, participent en se nourrissant de matière organique morte ou en la fragmentant pour faciliter le travail des autres décomposeurs. Les **arthropodes**, tels que les **acariens** et les **mille-pattes**, fragmentent également la matière organique en petites particules, rendant la dégradation plus efficace.

À côté de ces décomposeurs, vous pourrez observer d'autres petites bêtes dans votre Bois Gourmand. Par exemple, les **cloportes**, qui se nourrissent de matière végétale en décomposition, participent également au recyclage des nutriments. Les **araignées**, prédateurs d'insectes, aident à réguler les populations d'autres petites bêtes. Les **escargots** et les **limaces**, en consommant des feuilles mortes et des débris végétaux, aident à l'enrichissement du sol en transformant la matière organique en humus. Les **coccinelles**, précieuses alliées des plantes, régulent les populations de pucerons, tandis que les **coléoptères** (comme les scarabées) décomposent le bois et les plantes mortes, ce qui aide à aérer le sol. Les **fourmis**, grâce à leur organisation sociale, participent à l'aération et à la décomposition du sol en transportant des matériaux organiques vers leurs nids. Enfin, le **perce-oreille**, prédateur d'insectes, aide à réguler les populations d'autres petites bêtes.

Chacune de ces petites bêtes, qu'elles soient des décomposeurs, des pollinisateurs ou des prédateurs, joue un rôle fondamental dans l'équilibre de votre Bois Gourmand, contribuant à la fertilité du sol et à la santé de son écosystème.



4. BIODIVERSITÉ

1. Plus haut, plus bas



50 min



10 – 16 ans



En groupe



En bref

Comparer la biodiversité dans différents biotopes (d'une forêt tropicale humide à un centre urbain en passant par une forêt). Apprendre à connaître les événements qui augmentent et qui entravent la biodiversité.

Matériel

- Cartes biotopes - base (vert) et extension (orange)
- Cartes événements - base (vert) et extension (orange)
- Explication des cartes

Déroulement

Distribue deux séries de cartes (biotopes et événements) avec des images différentes. Chaque carte est accompagnée d'une brève explication.

La répartition des cartes et les explications pour l'animateur sont énumérées ci-dessous :

- La **première série de cartes** présente des images de **biotopes**. Ces biotopes peuvent avoir une biodiversité élevée ou faible. Les jeunes doivent placer ces cartes dans l'ordre allant d'une grande biodiversité (1) à une faible biodiversité (6). Dans le jeu élargi de couleur orange, il y a également plusieurs cartes par niveau (voir la numérotation). Les jeunes reçoivent les 6 niveaux de biodiversité avec des explications pour chaque niveau sur des cartes séparées. Ils disposent ainsi d'un guide pour classer leurs images.
- La **deuxième série** contient des images d'**événements** qui diminuent ou augmentent la biodiversité. Les jeunes doivent faire la distinction entre les événements ayant un impact négatif (problèmes) ou positif (solutions) sur la biodiversité.

DISPOSITION DES GROUPES :

Option 1 : Divise le groupe en deux. Chaque groupe reçoit une série de cartes et la met en ordre. Ensuite, les groupes s'expliquent mutuellement pourquoi ils ont fait tel ou tel choix lors du classement.

Option 2 : Classe les cartes une par une avec l'ensemble du groupe.

Remarque :

Les exemples figurant sur les cartes représentent une indication de la biodiversité et ne sont pas des valeurs absolues. Il est donc important de nuancer ce point afin d'entamer une discussion intéressante. L'objectif est d'apprendre ce qui peut affecter la biodiversité et pourquoi certains biotopes comptent plus ou moins d'espèces.





A IMPRIMER :

Annexes activité 1 : Plus haut, plus bas

ANNEXE A

Explication des cartes :

VERT = jeu de base - ORANGE = extension

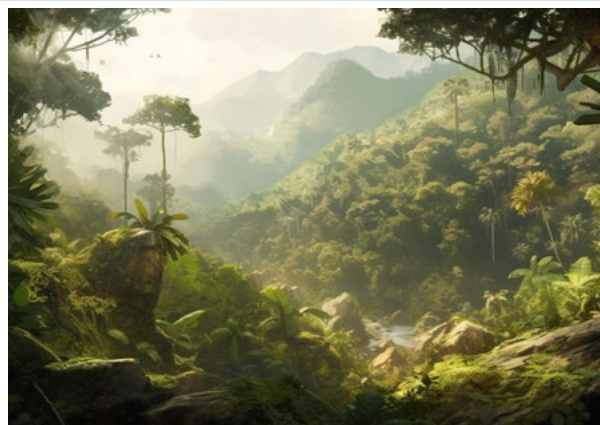
Biotopes - d'une grande biodiversité (1) à une faible biodiversité (6)

Niveau	Cartes des biotopes	Explication
1	FORÊT TROPICALE RÉCIF CORALLIEN	Biodiversité la plus riche : Ces biotopes présentent la plus grande biodiversité grâce à des conditions idéales (précipitations, température,...) et/ou grâce aux nombreux habitats qui s'y trouvent, de nombreuses espèces pouvant être présentes sur une petite surface.
2	FORÊT LANDE PRAIRIES FLEURIES ÉTANG LITTORAL	Biodiversité riche : Ces biotopes présentent une grande biodiversité et sont tous présents en Belgique. Chaque biotope a sa propre composition en espèces et chaque type de biotope est donc important. Nous n'allons pas dire que certains sont plus biodiversifiés que d'autres, car certains biotopes abritent des espèces rares et sont donc importants pour la conservation de cette seule espèce.
3	PARC URBAIN TONTE DIFFÉRENCIÉE	Biodiversité moyenne : La biodiversité ici peut être qualifiée de moyenne. Il s'agit d'un aménagement paysager qui n'est donc pas naturel, mais il est possible de choisir des plantes indigènes. Il s'agit souvent d'une pelouse tondue à ras, mais il est possible de développer une prairie fleurie grâce à une politique de tonte différenciée. Cela permet d'augmenter la diversité végétale, qui attire à son tour diverses espèces animales.
4	PAYSAGE DE TERRES ARABLES JARDIN AVEC PELOUSE TONDUE TERRAIN DE GOLF	Biodiversité pauvre : Ces biotopes ont une faible biodiversité parce qu'ils ne sont pas naturels, mais créés par l'homme. Par conséquent, les espèces végétales ne sont pas toujours indigènes, la composition des espèces varie peu (ce qui appauvrit le sol) et peu d'espèces animales sont attirées. Tout cela s'accompagne souvent de l'utilisation de pesticides et d'une exploitation humaine intensive du site.
5	DÉSERT PÔLE NORD	Biodiversité très pauvre : Dans ces biotopes, les conditions extrêmes (température et précipitations) empêchent de nombreuses espèces de survivre. La biodiversité y est donc faible, mais ces biotopes n'en sont pas moins importants car ils abritent des espèces qui ne vivent que là. Ce sont des biotopes de valeur avec une faible biodiversité.
6	ESPACE URBAIN	Biodiversité presque inexistante : Ce biotope présente la biodiversité la plus faible, car peu ou pas de plantes y poussent à cause des bâtiments et des pierres. Par conséquent, il n'y a que peu ou pas d'animaux dans ce biotope.



ANNEXE A

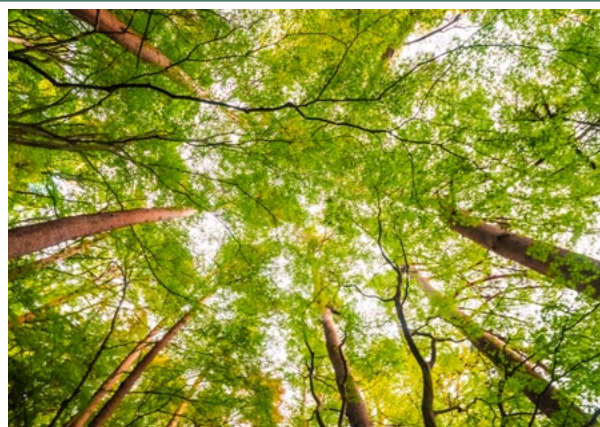
Forêt tropicale



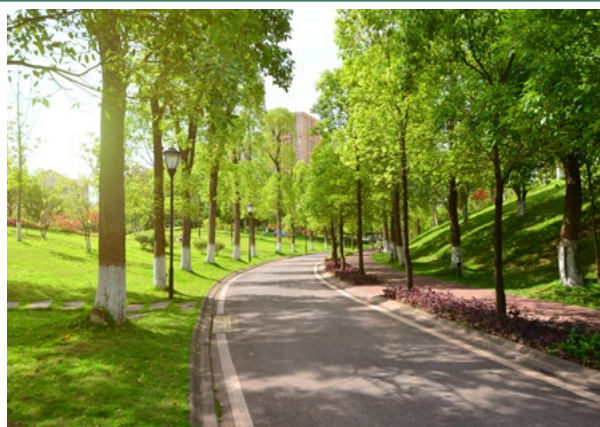
Paysage de terres arables



Forêt



Parc urbain



Place urbaine



Désert





ANNEXE A

Littoral



Tonte du jardin différenciée



Jardin avec pelouse tondue



Récif corallien



Lande



Terrain de golf



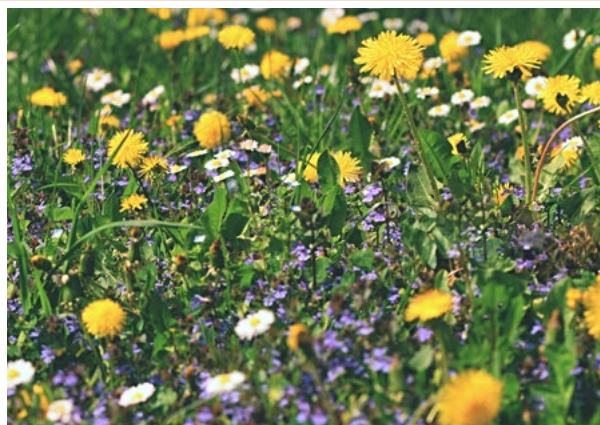


ANNEXE A

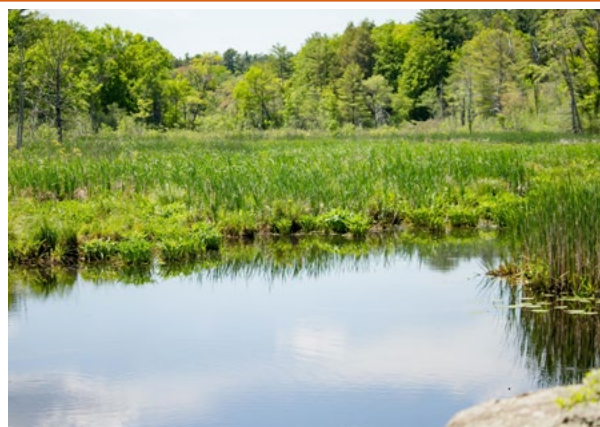
Pôle Nord



Prairies fleuries



Etang





ANNEXE B

Explication des cartes :

VERT = jeu de base - ORANGE = extension

Événements qui réduisent la biodiversité (PROBLÈMES)	Événements qui augmentent la biodiversité (SOLUTIONS)
Perte d'habitat DÉFORESTATION	Gestion de la nature PRENDRE SOIN DE LA NATURE EXISTANTE
Fragmentation de l'habitat CONSTRUCTION D'UNE AUTOROUTE TRAVERSANT UNE RÉSERVE NATURELLE	Relier les réserves naturelles et créer des "tremplins" entre elles CRÉATION DE BOIS GOURMAND/PRAIRIES FLEURIES/MINI-FORÊT FOREST ECODUCS
Surexploitation DÉFORESTATION BRACONNAGE SURPÊCHE	Attention à l'utilisation ACHAT LOCAL ACHAT EN SECONDE MAIN MANGER VÉGÉTARIEN/VÉGÉTALIEN PLUS SOUVENT
Changement climatique (dû à l'augmentation des gaz à effet de serre dans l'atmosphère) TEMPÉRATURES PLUS ÉLEVÉES PLUIES PLUS INTENSES SÉCHERESSES AUGMENTATION DE LA TEMPÉRATURE DE L'EAU DE MER (ENTRAÎNANT LE BLANCHIMENT DES CORAUX)	Développer une ville résiliente au changement climatique et réduire les émissions de combustibles fossiles FAVORISER LE VÉLO À LA VOITURE UTILISATION ACCRUE DES TRANSPORTS PUBLICS AU LIEU DES VOITURES VERDURISATION DE LA VILLE HÔTELS À INSECTES UTILISATION DES ÉNERGIES RENOUVELABLES
Pollution USINES REJETANT DES DÉCHETS MÉGOTS DE CIGARETTES SUR LE SOL FILETS DE PÊCHE ABANDONNÉS DANS LA MER UTILISATION EXCESSIVE DE PESTICIDES DANS L'AGRICULTURE	Prévenir la pollution RECYCLAGE ET TRI RÉDUIRE L'UTILISATION DES PESTICIDES RÉGLEMENTATION SUR LES REJETS DE DÉCHETS
ESPÈCES EXOTIQUES ENVAHISSANTES	LUTTE CONTRE LES ESPÈCES EXOTIQUES



ANNEXE B

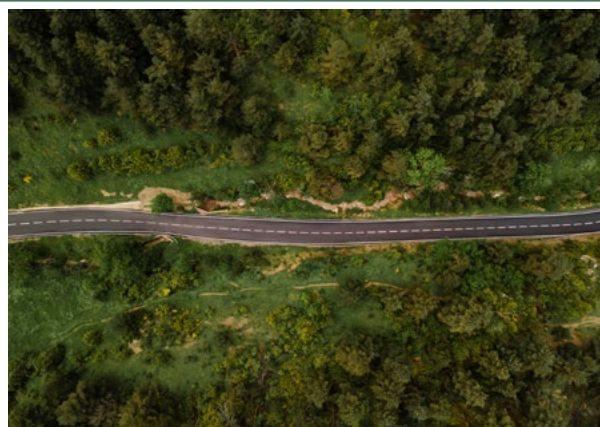
Déforestation



**Prendre soin de la nature existante
(conservation de la nature)**



**Construction d'une autoroute
traversant une réserve naturelle**



Recyclage et tri



**Création de prairies fleuries/
Mini Forêt/Tiny Forest**



Mégots de cigarettes sur le sol





ANNEXE B

Achat local



Manger végétarien/végétalien plus souvent



Verdurisation de la ville



Usines rejetant des déchets



Pluies plus intenses (inondations)



Achat en seconde main





ANNEXE B

Températures plus élevées



Favoriser le vélo à la voiture



Hôtels à insectes



Utilisation accrue des transports publics au lieu des voitures



Utilisation des énergies renouvelables



Sécheresse



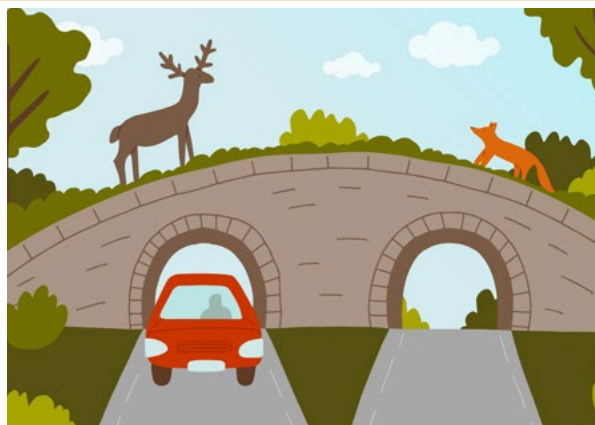


ANNEXE B

Lutte contre les espèces exotiques invasives



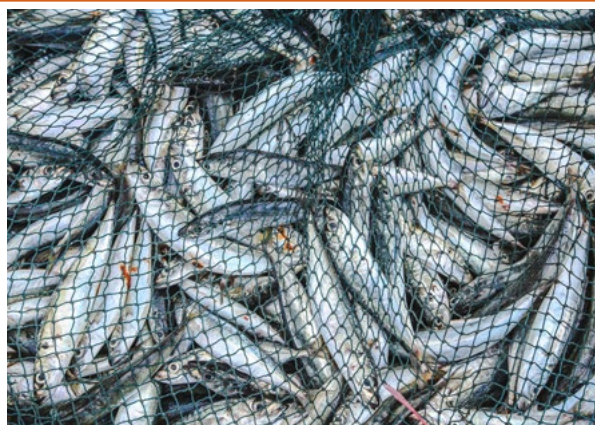
Ecoduc



Filets de pêche abandonnés dans la mer



Surpêche



Utilisation excessive de pesticides dans l'agriculture



**Espèces exotiques invasives
(par exemple le moustique tigre asiatique)**





ANNEXE B

Braconnage	Augmentation de la température de l'eau de mer (entraînant le blanchiment des coraux)
	
Réduire l'utilisation des pesticides	Réglementation sur les rejets de déchets
	



2. Time's up biodiversité



30 min



8 – 16 ans



En groupe de 2 à 4



En bref

Apprendre le nom des petites bêtes peuplant le Bois gourmand grâce au célèbre jeu Times'up. A vous les mots et les mimes !

Matériel

- stylo et papier

Déroulement

1. Écrire une vingtaine de noms d'animaux et/ou végétaux sur des petits papiers. Pour vous inspirer, voici quelques idées de ce que vous pourriez trouver dans votre Bois Gourmand. Le choix peut s'effectuer en concertation avec les jeunes.

QUELQUES IDÉES D'ESPÈCES :

→ **Plantes présentes dans le kit** : pommier, néflier, framboisier, groseillier, fraisier, mûrier, menthe, ciboulette, origan, bettes, radis, potiron, capucine, ail des ours.

→ **Animaux courants en Belgique** :

- Arachnides : araignée commune, faucheuse, épeire diadème, dysdère armée, araignée tigre...
- Fourmis : fourmi noire, fourmi rousse des bois...
- Coléoptères : hanneton, scarabée rhinocéros, lucane cerf-volant, coccinelle, carabe coriacé...
- Mouches : mouche verte et bleue, caliprobolie jolie...
- Guêpes et abeilles : guêpe européenne, abeille des sables, andrène de la myrtille, grande abeille coupeuse de feuilles, abeille à culottes, mélitte de la salicaire...
- Oiseaux : moineau, pinson, choucass, pie, bergeronnette, grive, sittelle, grive draine, accenteur mouquet, ramier, mésange charbonnière, rouge-gorge, merle...
- Petits mammifères : mulot, lérot, hérisson, taupe...
- Mollusques : limace, limace des bois, escargot...

DEUX BONS CONSEILS :

- En fonction du niveau des jeunes, choisissez des animaux et végétaux plus courants.
- Créez des cartes avec une illustration et le nom des espèces choisies pour que les jeunes puissent les identifier plus facilement.

2. Répartissez les jeunes en petits groupes (de 2 à 4).
3. À tour de rôle, chaque équipe envoie quelqu'un chez l'animateur pour pêcher un papier au hasard. Si, en maximum une minute, son équipe parvient à deviner l'animal ou la plante dont le nom figure sur le papier, l'équipe gagne un point. Les autres équipes ont intérêt à être très attentives étant donné que les noms reviendront lors des tours suivants.
4. À chaque tour, les équipiers doivent deviner le plus d'espèces possible. Le jeu se déroule en trois tours :
 1. **Décrire** - Décrire l'espèce (sans prononcer le mot ou une partie du mot).
 2. **Mimer** - Mimer l'espèce de la manière la plus créative possible sans faire le moindre bruit.
 3. **Décrire en un mot** - Faire deviner avec un seul mot. Si on a bien fait attention, on a retenu à peu près toutes les espèces inscrites sur les petits papiers.
5. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points en additionnant les trois tours !



3. La toile de la biodiversité



50 min



8 – 16 ans



En groupe



En bref

Apprendre de façon ludique et concrète comment toutes les espèces d'un écosystème sont liées entre elles.

Matériel

- Une pelote de laine ou boule de ficelle
- Un espace suffisant pour former un grand cercle
- Des cartes et les règles du jeu créé par le WWF (téléchargeables en bas à droite de cette page web) : [Biodiversité : Tout est lié ! | WWF Belgique](#)

Déroulement

Avec le jeu « La toile de la biodiversité » du WWF, apprenez de façon ludique et concrète comment toutes les espèces d'un écosystème sont liées entre elles. L'écosystème se fonde sur des espèces présentes en Belgique. Les jeunes représentent chacune et chacun un élément d'un écosystème de type forestier en Belgique. Le fil de laine ou la ficelle permet de visualiser les liens entre les différentes espèces et leur environnement. Le jeu permet aussi de découvrir l'impact d'une ou plusieurs menaces sur cet écosystème.

Ce jeu aborde la biodiversité de toute la Belgique. Insiste sur le fait que le Bois Gourmand que vous avez planté contribue désormais à la richesse de la biodiversité belge. Explique l'importance de chaque élément de la toile : de la plus petite bête au plus grand arbre, toutes les espèces vivantes sont interconnectées. Plus loin, les animateurs trouveront également des informations de fond sur la biodiversité et tous les concepts qui s'y rapportent.





5. AGRICULTURE DURABLE

1. La nature au service de notre assiette



1h30 à 2h



8 – 16 ans



4 équipes



En bref

Faire comprendre que la nature rend de nombreux “services” indispensables à la production alimentaire, et qu'ils peuvent être menacés par certaines pratiques humaines.

Matériel

- Paniers ou images d'aliments
- Fiches missions (pollinisateurs, sol, eau, régulateurs)
- Cordes, foulards, seaux, balles, papier
- Loupe, bocal à terre, feuilles de papier et crayons
- Ficelle ou rubans pour délimiter les postes

Déroulement

1. Introduction - Qui travaille pour que l'on mange ? (10–15 min)

OBJECTIF :

Eveiller la curiosité et introduire la notion de service écosystémique.

MATÉRIEL :

panier contenant plusieurs aliments : pomme, pain, miel, tomate, yaourt, noix, chocolat...

DÉROULEMENT :

L'animateur montre un aliment et demande :

- “Qui a travaillé pour qu'on ait ça ?”
- “Seulement les humains ?”
- Les jeunes citent : le fermier, le boulanger, etc.
- L'animateur oriente : “Et la nature, elle a participé comment ?”

La nature nous aide à produire à manger. Elle nous rend des **services invisibles**, appelés **services écosystémiques** : la pollinisation, la fertilité du sol, la régulation de l'eau, le contrôle des maladies, la production d'air pur...

2. Jeu principal – Les héros invisibles de la nature (45–60 min)

OBJECTIF :

Faire découvrir et expérimenter les grands types de services écosystémiques liés à l'alimentation.

Étape 1 – Répartition en équipes

Former 4 équipes :

1. **Les pollinisateurs** 🐝 (abeilles, papillons)
2. **Le sol vivant** 🌱 (lombrics, champignons, microfaune)
3. **L'eau et le climat** 💧 (pluie, nappe phréatique, ombre des arbres)
4. **Les régulateurs** 🦉 (occinelles, oiseaux, chauves-souris, prédateurs naturels)



Étape 2 – Défis en rotation (10 min par poste)

Installer 4 “stations” dans la nature, une par service écosystémique.
Les groupes tournent et réalisent un **mini-défi ludique** à chaque poste.

Station	Activité ludique	Objectif
Pollinisation	Course relais avec “pollen” (boules de papier, sable, graines) à transporter d’une “fleur” à une autre.	Comprendre que sans pollinisateurs, pas de fruits ni de légumes.
Sol vivant	Observation du sol : tamis, loupe, main dans la terre, identification de la vie du sol.	Découvrir la richesse du sol et son rôle pour les plantes.
Eau et climat	Jeu du “cycle de l’eau” : les jeunes incarnent la pluie, le soleil, les racines.	Comprendre que l’eau et le climat régulent la croissance des plantes.
Régulateurs	Jeu de rôles “insectes vs prédateurs” : attraper les “ravageurs” avant qu’ils ne mangent les feuilles.	Comprendre la régulation naturelle des populations.

3. Synthèse collective – Remettre la nature au cœur de l’agriculture (15 min)

En cercle, discussion guidée :

- “Que se passerait-il si un groupe disparaissait ?”
- “Comment peut-on protéger ces services de la nature ?” (forêt comestible, haies, agriculture biologique, compost, diversité végétale...)



A IMPRIMER :

Fiches mission pour les défis en rotation

1. *Les Pollinisateurs :* *abeilles, bourdons, papillons, mouches.*



Rôle dans la nature

Les pollinisateurs transportent le pollen des fleurs mâles vers les fleurs femelles. Sans eux, pas de fruits, de légumes, ni de graines. On estime qu'un tiers de notre alimentation dépend directement de la pollinisation.

Menaces

- Pesticides et pollution.
- Disparition des fleurs sauvages et des haies.
- Changement climatique et monocultures.

Mission

Aidez les fleurs à donner des fruits !

Matériel

gobelets, boules de papier coloré (le pollen), cerceaux ou marques au sol (fleurs).

Mise en place

- Placer plusieurs "fleurs" au sol.
- Donner à chaque joueur une "boule de pollen".
- Les jeunes doivent transporter le pollen d'une fleur à l'autre **sans les mains** (à l'aide d'une cuillère, d'un bâton, ou en équilibre sur la tête).

But

Féconder un maximum de fleurs sans faire tomber le pollen.

Discussion après le jeu

Que se passe-t-il si un pollinisateur disparaît ?

- Quels fruits manqueraient dans nos repas ?
- Comment peut-on aider les pollinisateurs (fleurs locales, pas de pesticides, nichoirs à insectes...) ?



2. *Le Sol Vivant* :



lombrics, champignons, bactéries, racines, cloportes.

Rôle dans la nature

Le sol abrite des millions d'êtres vivants qui décomposent les feuilles mortes et fabriquent de l'humus. Ils rendent la terre fertile, retiennent l'eau et nourrissent les plantes.

Menaces

- Labour intensif, produits chimiques, bétonisation, érosion.
- Manque de matière organique.

Mission

Faites revivre la terre !

Matériel

Bacs de terre ou zones naturelles, loupes, gants, petites cuillères, fiches d'observation.

Déroulement

1. Les jeunes observent et fouillent doucement le sol sur une zone délimitée.
2. Ils notent ou dessinent tout ce qu'ils trouvent : vers, racines, cailloux, champignons, feuilles décomposées.

On compare deux zones : sol nu / sol couvert de végétation.

But

Comprendre que plus il y a de vie dans le sol, plus il est fertile.

Discussion

- Que fait le ver de terre ?
- Pourquoi un sol couvert garde-t-il mieux l'humidité ?
- Que se passe-t-il si on détruit les organismes du sol ?



3. *L'Eau et le Climat :*

pluie, rivières, nappes, rosée, ombre des arbres.



Rôle dans la nature

L'eau permet la germination, la croissance et le transport des nutriments. Les arbres et les plantes régulent la température, gardent l'humidité et limitent les sécheresses.

Menaces

- Pollution de l'eau.
- Déforestation et sols nus.
- Changement climatique (sécheresses, inondations).

Mission

Protégez l'eau et gardez le climat vivant !

Matériel

Foulards bleus (eau), jaunes (soleil), verts (plantes).

Déroulement

1. Trois groupes : "eau", "soleil", "plantes".
2. L'eau circule (foulards bleus passent de main en main).
3. Le soleil chauffe, l'eau s'évapore, les plantes la captent.
4. L'animateur perturbe le cycle ("moins d'arbres", "sol sec", "pollution") ? les jeunes doivent trouver une solution pour rétablir l'équilibre.

But

Comprendre que les plantes et les arbres régulent naturellement l'eau et le climat.

Discussion

- Que se passe-t-il quand il n'y a plus de végétation ?
- Pourquoi planter des arbres aide à lutter contre la sécheresse ?
- Quel est le lien entre climat, agriculture et alimentation ?



4. Les Régulateurs Naturels :



coccinelles, oiseaux, chauves-souris, grenouilles, araignées.

Rôle dans la nature

Ces espèces mangent les "ravageurs" (pucerons, limaces, moustiques). Elles évitent que les cultures soient envahies sans utiliser de produits chimiques.

Menaces

- Disparition des haies et zones naturelles.
- Utilisation de pesticides.
- Pollution lumineuse et sonore.

Mission

Rétablissez l'équilibre entre proies et prédateurs !

Matériel

Foulards ou cartes pour distinguer "ravageurs" et "prédateurs".

Déroulement

1. Diviser le groupe en deux équipes : ravageurs et prédateurs.
2. Les ravageurs doivent toucher un maximum de "plantes" (cerceaux ou objets).
3. Les prédateurs doivent les empêcher en les "taguant".
4. À la fin, on compte les plantes intactes.

But

comprendre que la nature possède ses propres défenses.

Discussion

- Que se passe-t-il si les prédateurs disparaissent ?
- Pourquoi c'est dangereux d'utiliser trop de pesticides ?
- Comment attirer les régulateurs naturels ? (haies, nichoirs, mares...)