



Voyageur

## Fiche d'activité

### Petit jeu : *Le béret nature*

Lien avec l'élément : T E A F Es

**Durée :** de 15 à 30 min

**Nombre d'enfants :** de 10 à 30 enfants

**Nombres d'adultes :** minimum 1

#### Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

I1 : Explorer en équipe le domaine de la nature

P1 : Développer l'intelligence des liens du corps et de l'esprit

+ Découverte des éléments de la nature

#### Matériel :

5 éléments de la nature  
(pomme de pin, feuille de  
chêne, feuille de boulot,  
gland...)

#### A noter :

Pour éviter toute contestation,  
il est préférable de tracer les  
deux lignes au sol. Et un  
emplacement pour les 5  
éléments de la nature.

#### But du jeu :

Les joueurs désignés doivent récupérer le ou les bons éléments de la nature et les rapporter dans leur camp sans se faire toucher.

#### Déroulement :

1) Les Voyageurs sont répartis en deux équipes égales. On attribue un numéro à chaque joueur, de telle façon qu'il y ait dans chaque équipe un numéro 1, un numéro 2, un numéro 3, etc. On doit retrouver les mêmes dénominations dans les deux équipes.

2) Les deux équipes sont alignées, face à face, et placées à 10 ou 15 mètres l'une de l'autre. Le chef dépose au centre de l'aire de jeu, à égale distance des deux équipes les 5 éléments de la nature. Il annonce un élément de la nature, par exemple « pomme de pin » puis un nombre, par exemple le « 3 ». Le joueur « 3 » de chaque équipe doit essayer de se saisir de la pomme de pin, en gardant toujours une main dans le dos, et l'emporter dans son camp le plus vite possible.

3) Si le joueur qui a saisi l'élément est touché par son adversaire avant de rejoindre son camp, il a perdu. S'il a réussi à rapporter l'élément dans son camp sans être touché, son équipe marque un point.

Il est impératif de garder une main dans le dos lorsqu'on saisit l'élément. Il est interdit de toucher son adversaire tant que celui-ci n'a pas attrapé l'élément.

Le chef peut appeler, en même temps ou successivement, plusieurs numéros et plusieurs éléments.

**Fin du jeu :**

L'équipe avec le plus de points gagne la partie !

**Pour aller plus loin :**

Faire une ballade avant cette activité et utiliser des éléments de la nature qu'eux-mêmes ont ramassé.

Il est possible de faire ce jeu avec plus d'éléments mais en utilisant des catégories par exemple : « prendre une feuille de conifère » « ce que les écureuils mangent » « les oiseaux en font leur nid » ....

**Imaginaire possible :**