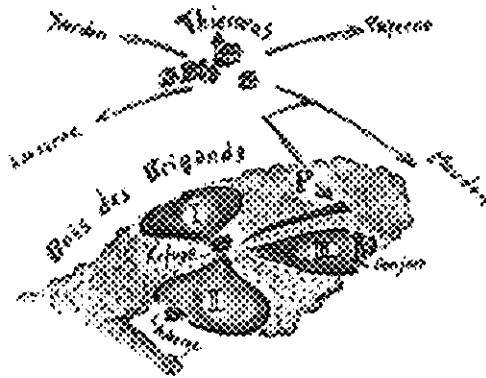


Sur les traces de Goupil et Fripouille



Entrez, entrez. Passez le portail de la deuxième boucle du Bois des Brigands! Venez vous glisser tout à tour dans la fourrure du Renard, dans la peau du Brigand et dans l'écorce de l'Arbre.

Avant de partir ou en cours de route, déguisez-vous!



Boucle II du Bois des Brigands

Temps de marche et de jeux 2h30



Moustache de biches et air féroce pour se faire Fripouille.

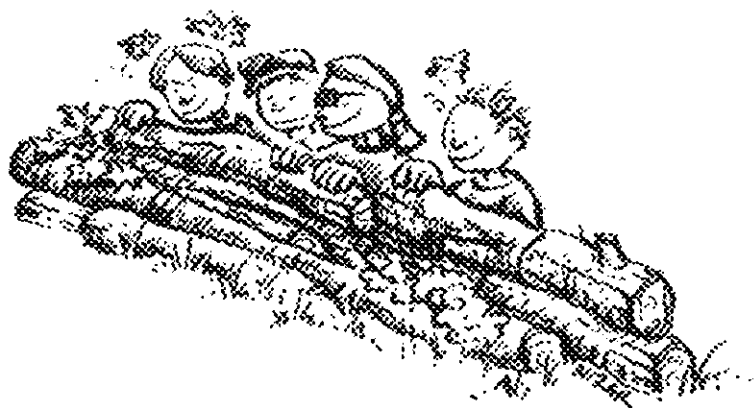


Combis acérées, oreilles en alerte, avant de pousser devant Goupil.



Un bon d'homme, un peu de mousse, quelques feuilles feront de vous un Arbre.

Boucle II du Bois des Brigands

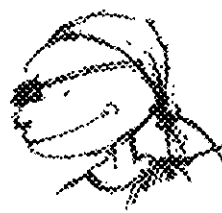


Au Moyen Âge et jusqu'en 1700, les habitants pauvres et souvent affamés devenaient parfois Brigands pour subsister.

Ils sévissaient là où les grandes routes traversaient de vastes forêts, loin des oreilles et des yeux de tout témoin gênant.

Jeu de l'embuscade

1. Les « brigands » partent d'abord, se cachent dans les buissons et derrière les arbres pour se rendre invisibles. Comme des renards prêts à fondre sur leur proie, ils se tiennent prêts à attaquer leurs victimes.
2. Les « voyageurs » comptent jusqu'à cent avant de se mettre en route. Leur but : arriver sain et sauf au Coffre des Trésors (point d'explication suivant sur la droite du chemin), sans se faire toucher par un « brigand ».
3. Rendez-vous au Coffre des Trésors.
4. Si une majorité de « voyageurs » s'est fait toucher, les « brigands » gagnent. Sinon, ce sont les « voyageurs » qui emportent la partie.

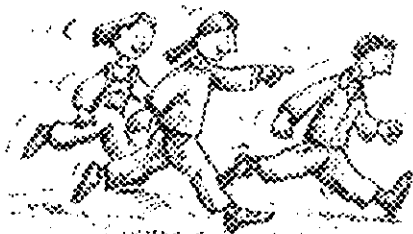


Répartition des rôles

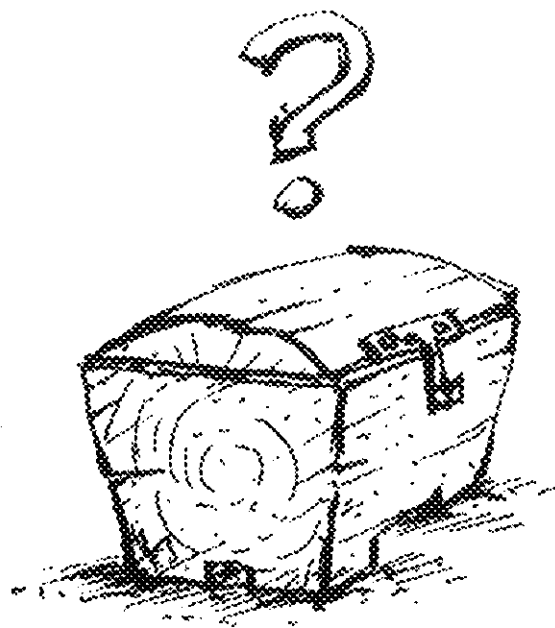
Séparez-vous en deux groupes : les « brigands » et... les « voyageurs ».

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque les « voyageurs » sont arrivés au Coffre des Trésors ou s'ils ont été touchés par des « brigands ».



Bouteille d'air
Bois de Bourgogne



Dentelles de lichen, feuilles aux bords finement découpés, champignons aux couleurs mystérieuses, glands, cônes, graines, la forêt regorge de mille et une petites richesses. À vous de les chercher!

Chasse aux Trésors

1. Chaque bande décide en secret d'une mission de recherche de trésors forestiers. Par exemple :

- des feuilles aux bords dentés...
- des objets bruns, verts, ou rouges...
- des objets comportant un trou...
- des indices de vie animale...
- des objets qui sentent fort...
- des objets doux, piquants, ou rêches...
- des stades de décomposition, du bois mort à la terre...

2. Les bandes partent à la chasse au trésor le long du chemin et dans les bois aux alentours.

3. Rendez-vous dans 10 minutes à l'Auberge des Brigands au point suivant, pour comparer vos découvertes.



Répartition des rôles

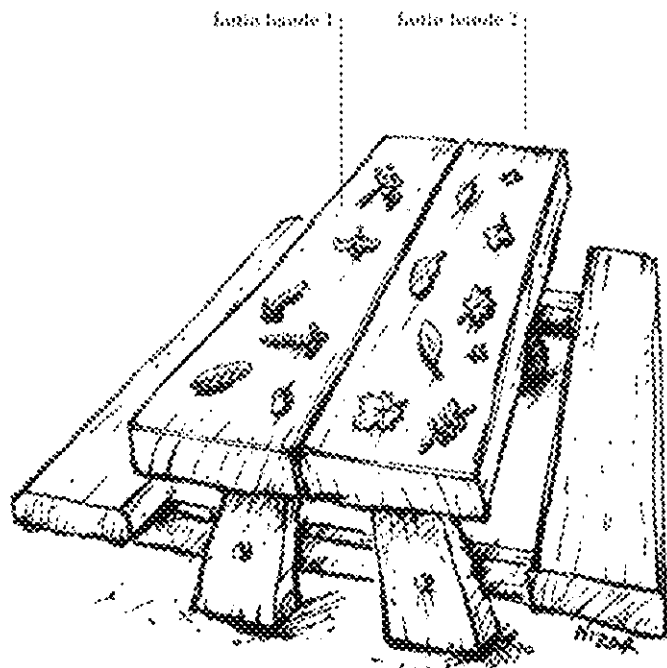
Répartissez-vous en bandes de 3 à 4 chercheurs. Si vous êtes peu nombreux, chacun devient un chercheur individuel.

Attention

Les missions doivent rester secrètes!



Bois de
Buis de Brizaub



Bienvenue à l'Auberge des Brigands. Comme les Brigands qui partageaient leur butin de retour d'embuscade, c'est ici que vous allez pouvoir mettre en commun et partager vos Trésors de la forêt.

Jeu du partage

1. À tour de rôle, chaque chercheur ou bande de chercheurs étale soigneusement ses trésors récoltés au cours de la mission de recherche sur une table de l'Auberge.
2. Observant les objets disposés sur la table, les autres doivent deviner quelle était la mission du groupe.
3. Lorsque la mission a été découverte, donnez des noms aux différents objets. Si vous ne connaissez pas le nom d'une plante, inventez-le! Par exemple: « Feuille aux cinq doigts » (pour une feuille d'érable), « Herbe à tige poilues », etc.

À la fin du jeu
Lorsque les missions ont été devinées et les objets nommés, chacun reprend et range ses trésors au fond de ses poches ou dans son sac.

Vous en aurez besoin au dernier point de la boucle!



Boucle II de
Rais des Brigands

En route pour la paroi d'observation



Attention! Le sentier mène à une paroi d'observation des animaux sauvages. Faites-vous silencieux et invisibles et vous aurez toutes les chances d'en apercevoir.

tout en silence



à pas feutrés



yeux grand ouverts



oreilles en alerte



nez en l'air



toucher sans rasser



et le cœur qui bat pour la forêt



Comme des Renards, ou des Brigands, avancez malin!

Bouche B de
Biscuits Biscuits

Chut, on observe!



Derrière la paroi d'observation, même règle qu'à l'approche : le silence est d'or. Faites-vous aussi discrets qu'un renard à l'affût...

Notez vos observations

Avez-vous vu quelque chose? Chevreuil, renard, buse, ou tout simplement le chat de la ferme voisine? Ou encore le champ désespérément vide sans âme qui vive? À vos crayons, stylos, charbon de bois : notez votre observation sur la paroi!

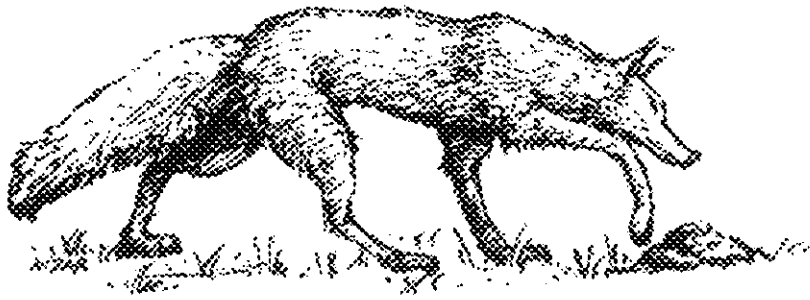
2 chevreaux
18 octobre 2003
à Dhoo
Claude & P
Thieffens

RIEN DU TOUT!
3. 9. 2003

HARCO



Bessins bienvenus
Si les suivants
ont moins de
chance, ils seront
contents de voir
vos observations.

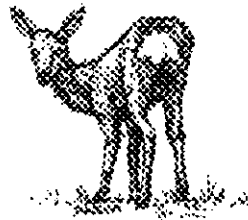


Goupil le renard vagabonde
au petit bonheur la chance
à la recherche de mulots.
Le voilà tout à coup figé, immobile
durant de longues minutes avant
de bondir sur le malheureux
rongeur pointant le nez hors
d'une galerie.

Sur une branche perchée d'un
arbre de lisière, la buse jouit
d'une vue aérienne sur toute la
clairière. De son regard perçant,
elle surveille le moindre mouve-
ment suspect dans l'herbe, prête
à fondre sur les mulots.

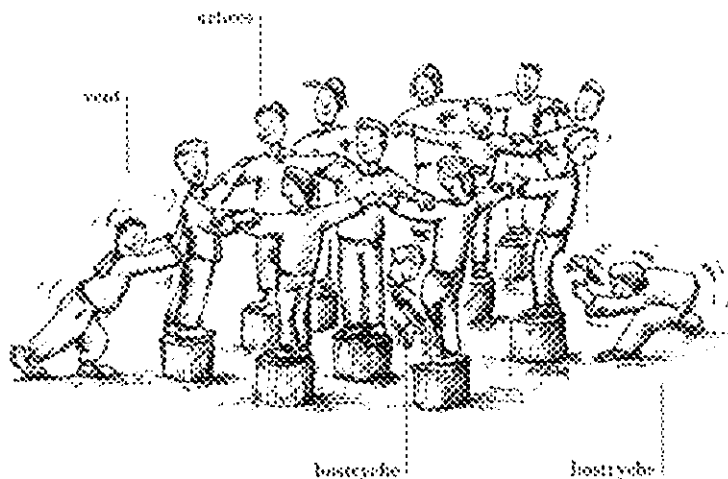
Prudents, les chevreuils
dégustent l'herbe tendre tout
en gardant les oreilles en alerte,
les narines au vent. Au moindre
bruit, à la moindre odeur
suspecte ils redressent la tête.
Et d'un bond les voilà cachés
dans l'épaisseur de la lisière.

Le sanglier est méfiant. Il préfère
attendre la nuit pour s'aventurer
dans les champs, qu'il apprécie
particulièrement plantés de maïs!
Il se goinfre alors d'épis et
retourne la terre à coups de
groin à la recherche de racines
et de vers.



Bouteille n° 1 du
Bios des Biogéologues

© RAIFFEISEN



Dans toute cette zone, les tempêtes ont fini par renverser l'ancienne forêt dont on reconnaît encore les souches penchées et éclatées au sol.

Jeu de la vieille forêt

1. Les «arbres» grimpent sur les billots pour former un groupe serré et compact. Ils étendent leurs bras (cônes) vers le haut et se tiennent les mains les uns les autres pour former une forêt solide.
2. Le «vent» tente gentiment de renverser les «arbres». Mais la forêt tient bon. Les arbres sont sains et solides: ensemble ils forment un massif inébranlable.
3. Le «bastryche» commence alors son travail sournois. Il attaque les arbres aux troncs en leur chatouillant les jambes. Si l'arbre succombe aux chatouillis et qu'il pose un pied par terre, il est éliminé.
4. Le «vent» revient à la charge, devient tempête. Aura-t-il la force de renverser la forêt affaiblie?

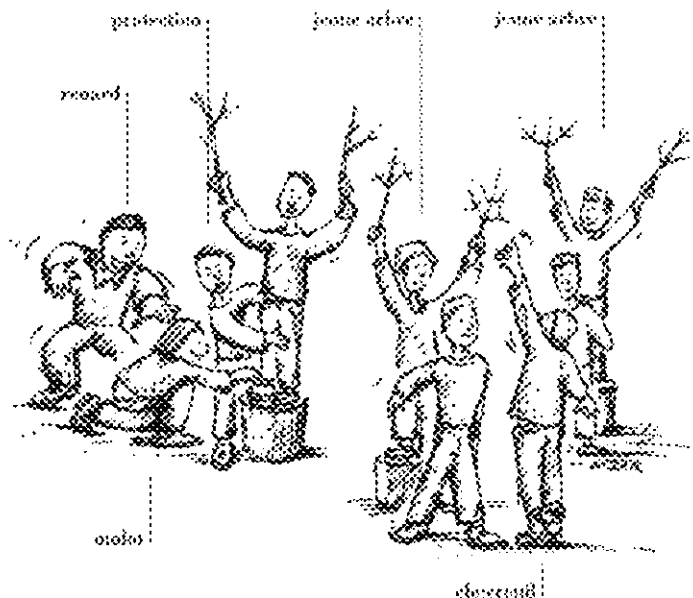
Répartition des rôles

- une personne pour jouer le «vent»
- une ou deux personnes pour jouer les «bastryches»
- le reste de participants deviennent des «arbres»

Fin du jeu

Les arbres comptent à haute voix. Le jeu prend fin lorsque aucun arbre ne tombe durant 20 secondes.

Une jeune forêt bien fragile



L'ancienne forêt renversée par la tempête a cédé sa place à une nouvelle génération d'arbres. Des petits arbres ont été plantés, d'autres se sont installés spontanément à partir des graines tombées des arbres adultes.

Jeu de la jeune forêt

1. Les « jeunes arbres » cherchent deux rameaux, ou deux feuilles, et prennent racine sur les billots dressés.
2. Le « forestier » place une « protection » autour de chaque jeune arbre.
3. Le jeu commence au signal du « forestier » :
 - le « chevreuil » tente d'attraper les extrémités des branches des jeunes arbres... ;
 - le « mulot » tente de lui ronger les racines (défaire les lacets) ;
 - le « renard » est l'ami des arbres, car il est l'ennemi des mulots qu'il pourchasse.Pendant ce temps, les « protections » protègent leur « jeune arbre ».
4. Le « jeune arbre » qui met un pied à terre est éliminé.

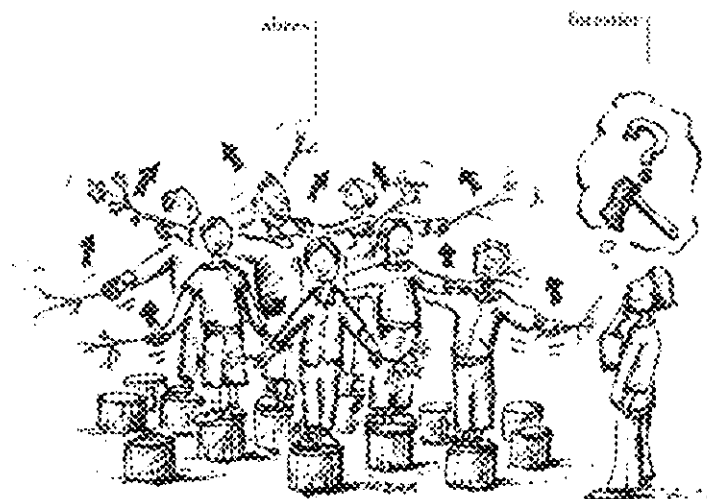
Répartition des rôles

- Une personne devient « forestière » et désigne les rôles suivants :
 - un « chevreuil »
 - un « mulot »
 - un « renard »
 - le reste du groupe se sépare en autant de « jeunes arbres » que de « protections »

Fin du jeu

Les arbres comptent à haute voix. Le jeu prend fin lorsque aucun arbre ne tombe durant 20 secondes.

Bordeaux
Bord des Branda



Les épicéas qui vous entourent ont une vingtaine d'années. En grandissant, ils s'étouffent les uns les autres. Des coupes dites « d'éclaircie » sont nécessaires pour donner de la place aux plus prometteurs et mieux situés d'entre eux.

Jeu de l'éclaircie

1. Les « arbres » grimpent sur les troncs en formant un massif serré. Ils se plaquent les uns contre les autres, bras collés au corps.

2. Le « forestier » donne le signal du printemps et dit : à trois, vous allez vous mettre à grandir en écartent très, très lentement les bras prolongés de leurs rameaux. Un, deux, trois...

Eh oui, les arbres se gênent inmanquablement les uns les autres en grandissant.

3. Le « forestier » décide donc de faire une éclaircie. Il coupe (désigne) les arbres à enlever dans le massif, pour que les arbres restants soient bien répartis et obtiennent l'espace nécessaire autour d'eux pour grandir.

4. Les arbres désignés quittent leurs socles et donnent leurs rameaux aux arbres restants.

Répartition des rôles

- une personne est désignée « forestier » (le métier de forestier est également accessible aux femmes !)
- le reste des participants devient « arbres ». Ils ramassent chacun deux rameaux de bois mort.

Fin du jeu

Lorsque les arbres restants ont suffisamment de place pour ne pas se gêner.

Bordic II du
Buis des Brizouls



Gâce à votre imagination, vous allez vous métamorphoser en arbre...

Jeu de l'arbre

1. Tous les «arbres» se couchent confortablement sur le dos dans le cercle de copeaux.
2. Une personne est choisie pour lire le texte du jeu d'une voix tranquille, en prenant tout son temps et en marquant des pauses importantes.
3. Les «arbres» écoutent et miment les gestes du texte.

Répartition des rôles

- * une personne est choisie pour lire le texte du jeu
- * tous les autres membres du groupe deviennent des «arbres».

Texte du jeu de l'arbre à lire à haute voix

1. À «trois» vous allez sentir des racines pousser dans vos dos. Un, deux, trois...

Faites les pousser profondément pour bien vous ancrer dans le sol.

2. Maintenant regardez le ciel. À «trois» vous allez très, très lentement lever vos bras, poings fermés. Un, deux, trois.... Ce sont des troncs que vous faites pousser parmi les arbres qui nous entourent.

3. Vos bras devenus troncs sont-ils bien dressés, ont-ils poussé de toute leur longueur ? A trois, dépliez lentement vos doigts qui deviennent feuille. Un, deux, trois...

4. Vous voilà devenus arbres.

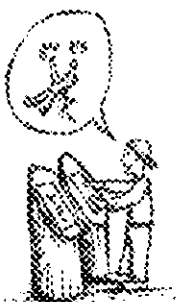
5. Vos racines vont puiser dans le sol l'eau et les substances minérales. À trois, vous allez les faire monter tout le long de votre tronc jusqu'au bout de vos doigts-feuilles. Un, deux, trois... *Aaah*, comme cette sève est fraîche et comme elle désaltère.

6. Dans vos feuilles, vous allez cuire ce liquide avec les rayons du soleil, comme on fait de la confiture. La sève devient de plus en plus sucrée. À trois, elle sera parfaite : un, deux, trois...

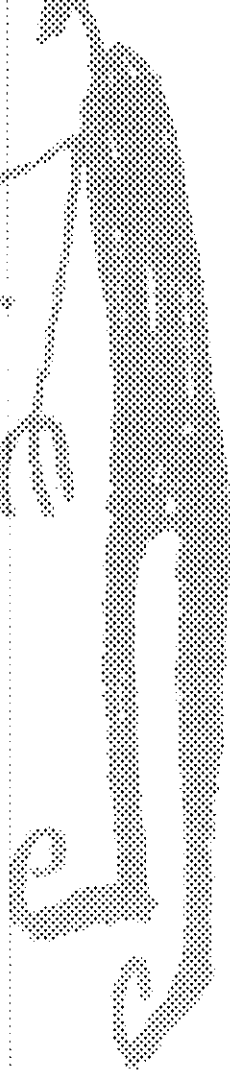
7. Maintenant, au tour des feuilles de nourrir les branches, le tronc et les racines. À trois, vous allez faire descendre la sève sucrée de la pointe de vos doigts-feuilles jusqu'au bout de vos racines. Un, deux, trois...

8. Voilà, c'est en se nourrissant ainsi que les arbres de la forêt grandissent. Prenez une dernière gorgée de sève et à trois, quittez lentement votre écorce, vos racines et vos feuilles. Un, deux, trois...

9. Relevez-vous, étirez-vous et en route !

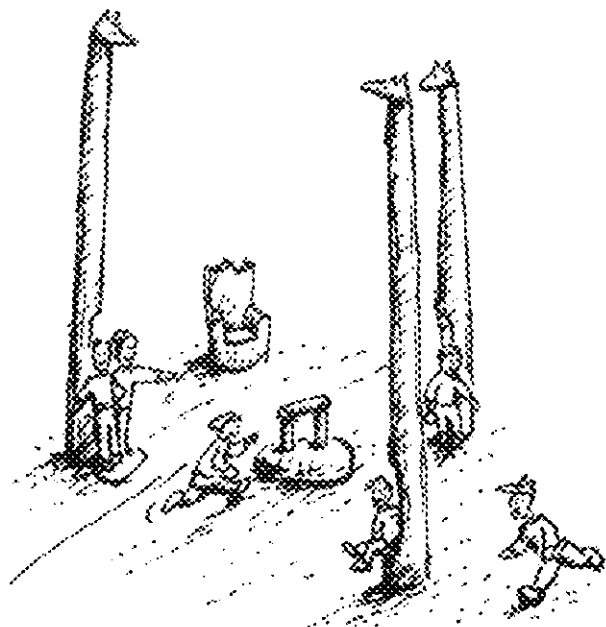


La personne choisie lit, en prenant tout son temps, le texte aux «arbres» couchés.



Bouche B
Bouc des Brétons

RAIFFEISEN



Gâce à une variante forestière du «Gendarme et voleur», vous pourrez élire le Roi ou la Reine des Fripouilles.

Jeu de hûches

1. Les hûches de la pierre plate sont posées de façon à former une porte.
2. Les yeux cachés contre un totem, le goupil (gendarme) compte jusqu'à 50. Les fripouilles vont se cacher.
3. Le goupil recherche les fripouilles. Lorsqu'il en voit une, il court vers un des totems et le touche en criant «un, deux, trois pour la fripouille... (nom)».
4. La fripouille attrapée va en prison sur un des trois totems. Il doit rester sur le siège ou les empreintes.
5. Pour libérer le, les prisonniers, une fripouille doit renverser la porte de hûches.
6. Le goupil doit alors reconstruire la porte avant de repartir à la chasse aux fripouilles.
7. Le ou la dernière fripouille à se faire coller est élue Roi ou Reine des Fripouilles et a le droit de s'asseoir sur le trône.
8. Si le jeu doit se terminer plus tôt, on élit le joueur qui a renversé le plus de fois la porte.

Répartition des rôles

Une personne rapide est choisie comme goupil (gendarme). Le reste du groupe devient fripouilles. Les hûches doivent être mise en place pour former une porte. Les totems sont des prisons. Il faut s'y tenir sans poser les pieds au sol. Le trône est réservé au Roi ou à la Reine des Fripouilles.



Goupil et Fripouille vous disent au revoir



Vous arrivez au bout de la deuxième boucle du Bois des Brigands.

Vous allez quitter la fourrure du Renard, les traits du Brigand ou l'écorce de l'Arbre.

Emportez avec vous le souvenir des jeux et des animaux des bois, et... revenez!

Devenez membres de notre association!

www.brigands.ch



Boucle II du Bois des Brigands

© 2004 RAIFFEISEN