

Règles du jeu et informations

Informations générales

Deux jeux de piste vous sont proposés. Ils sont intitulés :

Sur les traces de l'équipe forestière et *Sur la piste des métiers du bois*.

Grâce à ces deux jeux de piste, vous découvrirez des essences d'arbres, les utilisations, transformations et métiers du bois. Vous pourrez ainsi mieux comprendre les valeurs et richesses de la forêt et de la filière bois régionale.

En cherchant des réponses aux énigmes, aux codes secrets et aux charades, vous avancerez d'un poste à l'autre et trouverez peut-être le fin mot de chaque histoire !

Matériel nécessaire par jeu de piste

- 1 document réponses par jeu de piste pour le coordinateur de jeu.
- cartes – plans du jeu, pour vous permettre de vous repérer et de vous déplacer d'un poste à l'autre sans vous perdre. Pour pouvez également scanner le QR code.

Rôles des participants par jeu de piste

Sur les traces de l'équipe forestière

- 1 coordinateur de jeu appelé garde forestier. Vous choisirez peut-être un adulte.
- Des joueurs, appelés forestiers bûcherons.
- L'ensemble des participants s'appelle l'équipe forestière.

Sur la piste des métiers du bois

- 1 coordinateur de jeu appelé architecte. Vous choisirez peut-être un adulte.
- Des joueurs, appelés les artisans.
- L'ensemble des participants s'appelle les artisans.

Les noms féminins sont forestière bûcheronne, garde forestière, menuisière et charpentière. Adaptez le vocabulaire aux joueurs.

Concept et règles des jeux de piste à l'intérieur du Parc Aventure

Par jeu de piste, un départ, un scénario et des énigmes à trouver.

- Commencer par le panneau 1.

Sur les traces de l'équipe forestière : le début du jeu est situé à l'Escal'arbre. Suivre la corde blanche.

Sur la piste des métiers du bois : le début du jeu est à l'entrée du Parc Aventure.

- Nommer le coordinateur de jeu.
- Lire les informations sur les panneaux.
- Répondre aux questions pour passer d'un poste à l'autre et comprendre la finalité de l'histoire.

Jeux de piste *Sur les traces de l'équipe forestière* et *Sur la piste des métiers du bois*

Chaque réponse est nécessaire pour avancer au poste suivant ou pour comprendre le scénario.

Les informations et questions se trouvent soit sur des panneaux, soit sur les plaquettes. C'est un travail de groupe.

Bonne chance !

Règles de vie pour les jeux de piste

- Dans le contexte du développement durable et du respect de la nature, nous vous invitons à participer à ce jeu de piste.
- Les règles de vie en forêt sont affichées sur une porte proche de l'entrée du Parc Aventure. Prenez le temps de les lire. Nous vous remercions de les respecter.
- Toute dégradation ou le non-respect des règles sont éliminatoires, voire sanctionnés.
- Nous comptons sur vous afin d'assurer la longévité de ce jeu de piste gratuit, pour que de nombreux participants puissent en profiter dans les meilleures conditions.
- Le matériel vous est prêté sous caution d'une carte qui permet d'identifier la personne responsable (carte d'identité, permis de conduire ou carte d'assurance).
- **Cette carte est rendue au retour des documents. Merci de les rapporter en bon état.**

Informations générales pour les classes-groupes

- Formez des groupes de 4 participants. Faire des petits groupes permet à plus de participants de partager des informations et de s'exprimer oralement, afin de trouver les réponses et travailler de manière coopérative. Pas de gagnant ni de perdant, mais un travail d'échanges dans les groupes. Il n'y a qu'un coordinateur de jeu pour tous les groupes.
- A chaque poste, chaque groupe travaille séparément.
- Puis les groupes donnent leurs réponses aux autres groupes.
- Il s'en suit un échange autour des réponses apportées, afin de finaliser la réponse finale.
- Le coordinateur de jeu vérifie la réponse et, si nécessaire, donne des informations complémentaires.
- Puis la question suivante est lue et la même démarche est effectuée.
- Le garde forestier ou l'architecte (coordinateur de jeu) orchestre les interventions, afin que chaque groupe puisse s'exprimer, puis vérifie et complète au besoin les réponses.
- L'objectif est de trouver ensemble les réponses et le parcours à suivre pour aller d'un poste à l'autre sans se perdre.

Objectifs pédagogiques

- Connaître différentes essences d'arbres, les observer, les sentir et les toucher. Profiter d'être dans la forêt pour les découvrir dans leurs milieux naturels.
- Connaître les utilisations et transformations de ces bois.
- Connaître les métiers du bois.
- Décrire la filière bois régionale, ses valeurs et ses richesses.

Liens avec le Plan d'études romand (PER)

Tous les participants, familles ou autres groupes d'âges sont les bienvenus et trouveront beaucoup de plaisir et d'intérêt à participer à ce jeu de piste.

Pour les enseignants, il est à signaler que le jeu de piste, les questions et les énigmes sont développés en lien avec le Plan d'Etudes Romand (PER). Toutes les activités pédagogiques conviennent aux élèves du deuxième cycle HarmoS, des élèves de 8 à 12 ans. Les objectifs d'apprentissages suivants sont particulièrement visés :

MSN 21 Poser et résoudre des problèmes pour structurer le plan et l'espace.

MSN 23 Résoudre des problèmes additifs et multiplicatifs.

MSN 26 Explorer des phénomènes naturels et des technologies à l'aide de démarches caractéristiques des sciences expérimentales.

MSN 28 Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie.

SHS 21 Identifier les relations qui existent entre les activités humaines et l'organisation de l'espace.

L1 Produire des textes oraux variés, propres à des situations de la vie courante.

FG 26 -27 Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine. Capacités transversales – collaboration – communication – pensée créatrice - démarche réflexive.

Jeux de piste *Sur les traces de l'équipe forestière et Sur la piste des métiers du bois*



Proposés par :

Programme de promotion de
la filière bois régionale
www.bois-durable.ch



Parc Aventure
Signal de Bougy
www.parc-aventure.ch



Créés par :

Concept : Artboristerie, www.artboristerie.ch
Illustration : Jules Darriulat, www.julesdarriulat.ch
Graphisme : transistor, www.transistor.ch
Informatique : Réseau de Compétences, www.artw.ch

Avec le soutien de :



COMMUNE
DE
BOUGY-VILLARS

Office fédéral de l'environnement
Plan d'action bois

Jeux de piste filière forêt-bois régionale