





COPIER



COUPER



Feuilles simples



Feuilles composées



Quelque chose de doux



Vers de terre



Crustacé (cloporte)



3 Détritus de l'homme



Quelque chose de dégoûtant



Fougère



Aiguilles



Quelque chose de blanc



Plume



Os



Lierre



Ronces



Bois mort



Pierres



Eau



Terre



Mousses



Fleurs



Champignons sur pied
(à prendre en photo)



Fruit : gland



Cônes



Fruit : noisette



Quelque chose qui fait du bruit



Limace



Escargot



Quelque chose de parfaitement droit



Fruits : faine



Fruit rouge





COPIER



COUPER



Écureuil

Je m'abrite : en haut des arbres. Je fais mon nid avec des branches, des écorces, de la mousse et des feuilles.

Je mange : des graines, des bourgeons, des champignons, des baies, des mollusques.

Mes principaux prédateurs sont : la hulotte, le renard, le chat sauvage, la martre, l'autour.



Pigeon ramier

Je m'abrite : dans un nid installé dans les arbres. Mon nid est une plateforme de 17 à 26 cm de diamètre, composée de brindilles assez grossières. Je vis près d'autres pigeons et j'aime dormir dans un dortoir où on se retrouve à plusieurs...

Je mange : des feuilles vertes, des baies, des bourgeons, des racines et des graines.

Mon principal prédateur est : le faucon pèlerin.



Merle noir

Je m'abrite : dans un nid arrondi et profond. Je le réalise avec différents types de matériaux : des brins longs et solides pour faire le gros œuvre, des matériaux plus courts pour le remplissage et les finitions avec des herbes courtes, des toiles d'araignées, des lichens.

Je mange : des vers de terre et des insectes.

Mes principaux prédateurs sont : les chats et les corvidés.



Chouette hulotte

Je m'abrite : là où il y a des arbres et je niche dans le trou d'un tronc ou d'un rocher.

Je mange : des petits rongeurs, des oiseaux, des hérissons, des insectes, des mollusques, des vers.

Mes principaux prédateurs sont : la martre, le chat sauvage, le renard, le lynx.



Renard

Je m'abrite : dans la campagne ou la forêt. Je creuse un terrier pour m'abriter et élever mes jeunes.

Je mange : des petits mammifères (mulot, campagnol, lapin...), des oiseaux, des œufs, des insectes, des baies et des fruits.

Mes principaux prédateurs sont : le loup, le lynx et l'homme.



Martre

Je m'abrite : en haut des arbres, dans des nids abandonnés, dans des creux, des trous de pics.

Je mange : des petits animaux : petits mammifères (mulot, écureuil...), des oiseaux (pics, mésanges...) mais aussi des fruits sauvages.

Mes principaux prédateurs sont : le renard et le lynx.



Foulque macroule

Je m'abrite : comme poule d'eau, dans une construction volumineuse faite de matières végétales amoncelées sur la végétation émergée. La cuvette intérieure est tapissée d'herbes.

Je mange : des plantes aquatiques, des algues, des insectes d'eau, des têtards, des tritons et des petits poissons.

Mes principaux prédateurs sont : le renard, le silure et la couleuvre pour les œufs.



Hérisson

Je m'abrite : partout où l'on trouve des feuilles mortes... Je trouve refuge dans les paysages avec des haies, dans les jardins et potagers proches des habitations.

Je mange : tous les insectes qui se nourrissent des légumes et plantes du jardin.

Mes principaux prédateurs sont : les grands rapaces, comme le hibou grand-duc et le blaireau.





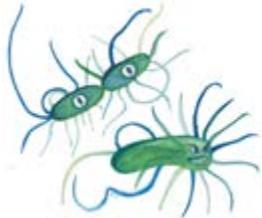
COPIER



COUPER



Matière Organique



Transformateur



Décomposeur



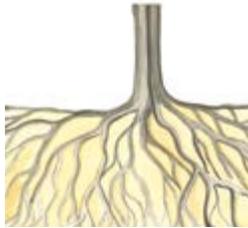
Matière Organique



Transformateur



Décomposeur



Sels minéraux



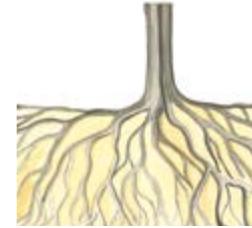
Matière organique



Matière organique



Décomposeur



Sels minéraux



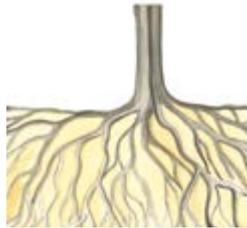
Matière organique



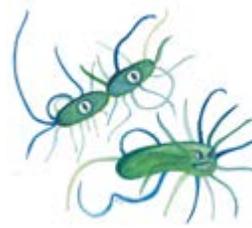
Transformateur



Décomposeur



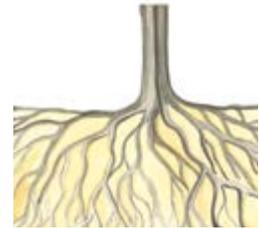
Sels minéraux



Transformateur



Décomposeur



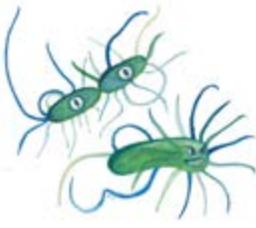
Sels minéraux



Transformateur



Matière organique



Transformateur



Décomposeur



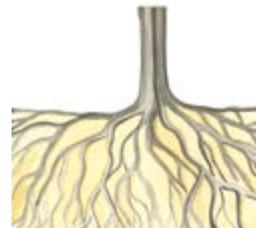
Matière Organique



Transformateur



Décomposeur



Sels minéraux



Décomposeur



Décomposeur



Matière Organique



Matière Organique





COPIER



Brochet / **3 POINTS**



Héron / **3 POINTS**



Truite / **2 POINTS**



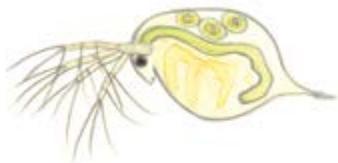
Écrevisse / **2 POINTS**



Grenouille / **2 POINTS**



Larve de libellule / **2 POINTS**



Zoo plancton / **1 POINT**



Gammare / **1 POINT**

x 2



Brochet / **3 POINTS**



Héron / **3 POINTS**



Truite / **2 POINTS**



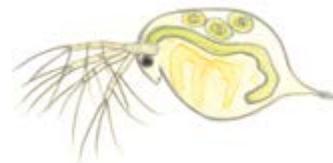
Écrevisse / **2 POINTS**



Grenouille / **2 POINTS**



Larve de libellule / **2 POINTS**



Zoo plancton / **1 POINT**



Gammare / **1 POINT**





COPIER



COUPER



Faire un feu aux endroits prévus à cet effet



Rester sur les sentiers



Construire des cabanes avec du bois mort



Circuler et jouer dans une jeune plantation



Arracher une branche



Cueillir sans laisser à la plante de quoi se régénérer



Rouler à vélo sur les sentiers et chemins balisés



Favoriser la biodiversité en mélangeant les espèces d'arbres



Mettre des panneaux didactiques sur les chemins



Graver un arbre



Le gel, la grêle ou la neige collante



Un incendie



Élaguer et éclaircir



Laisser un arbre malade



Pêcher avec son permis



Pratiquer une déforestation



Couper à blanc et replanter



Utiliser des pesticides



Maintenir un équilibre forêt - gibier



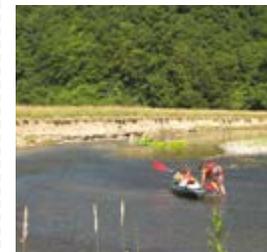
Laisser un arbre foudroyé sur place



Acheter du bois labellisé



Construire un barrage à travers un cours d'eau



Faire du kayak lorsque le débit de la rivière ne le permet pas



Circuler avec un véhicule sur les berges, les digues et dans les cours d'eau



ANNEXE : 1/4

JEUX

BALISAGES ET LABELS

ANNEXE
FICHE 8



COPIER



COUPER

PUZZLE À DÉCOUPER



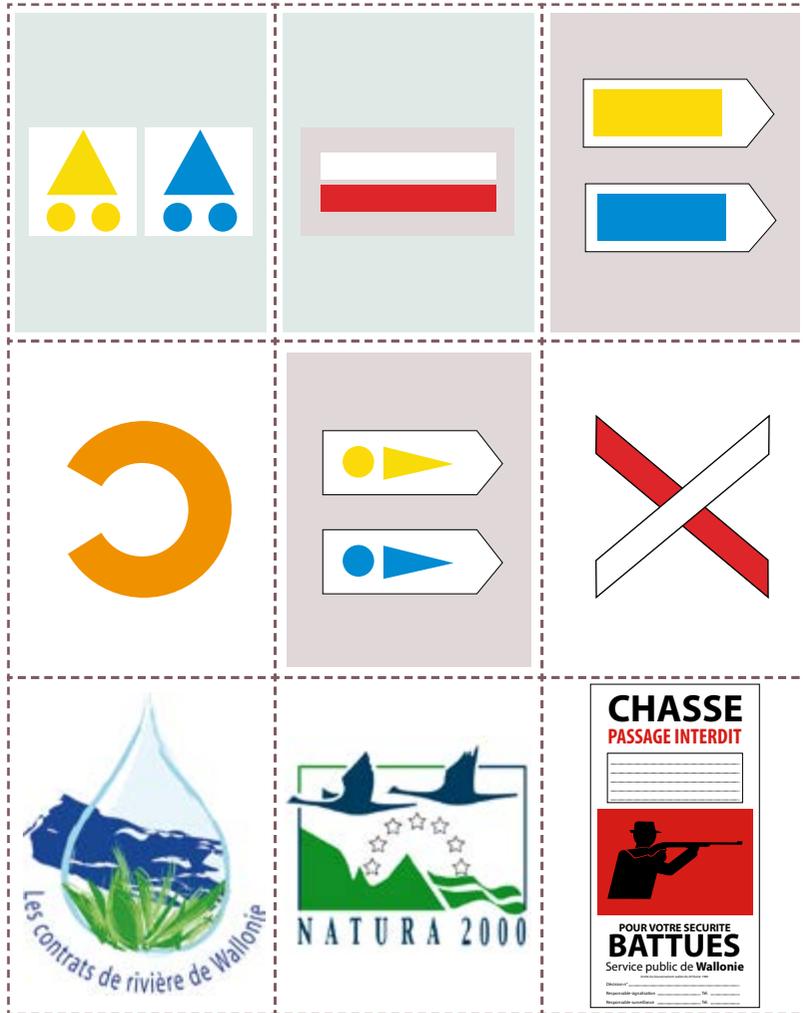
PEFCTM

PEFC/07-01-01



PEFCTM

PEFC/07-01-01



À PHOTOCOPIER EN RECTO/VERSO



COPIER



COUPER



Balise pour tous les utilisateurs, non motorisés	L'herbe aux abords routiers sera fauchée selon des paramètres précisément déterminés pour préserver la biodiversité	Garantit au consommateur que le produit acheté provient de forêts gérées durablement
Balise toponymique (indique les lieux-dits)	Balise pour les itinéraires points-nœuds à l'usage des vélotouristes	Association visant la promotion et la protection de la forêt, ainsi que sa gestion responsable. Elle est au service de la forêt et des forestiers
		Association qui vise à rendre les jeunes davantage acteurs de leur(s) environnement(s)

Balise de randonnées pédestres	Balise de grandes randonnées	Balise vtt (vélo tous terrains)
Balise de mauvaise direction	Balise vélotouristes (vtc = vélo tous chemins)	Balise pour les cavaliers
Affiche qui informe des jours de chasse et de battues, elle interdit le passage en forêt aux dates mentionnées	Site protégé pour mettre un terme au recul de la biodiversité et, si possible, la restaurer	Associations qui mettent autour d'une même table tous les acteurs de la vallée d'une rivière



ANNEXE : 3/4

JEUX

BALISAGES ET LABELS

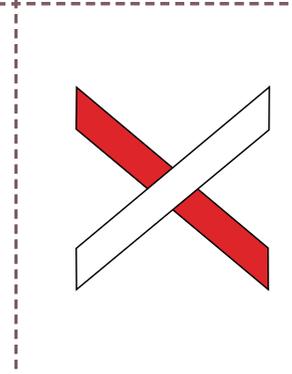
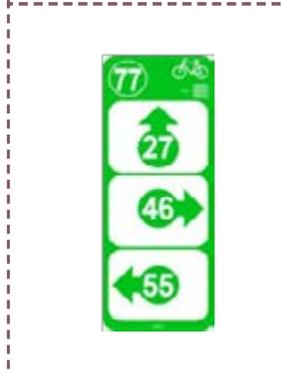
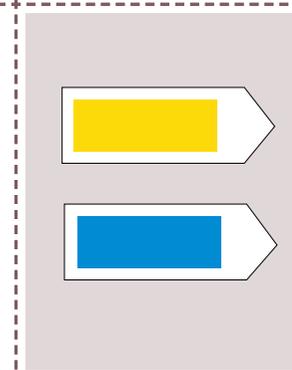
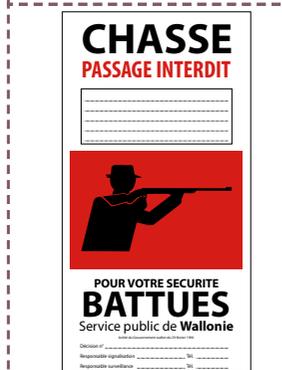
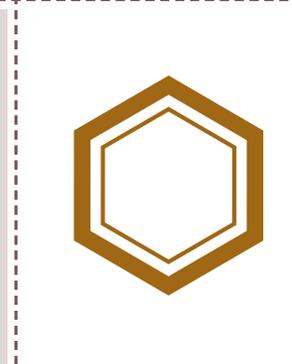
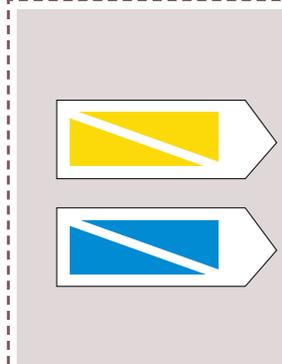
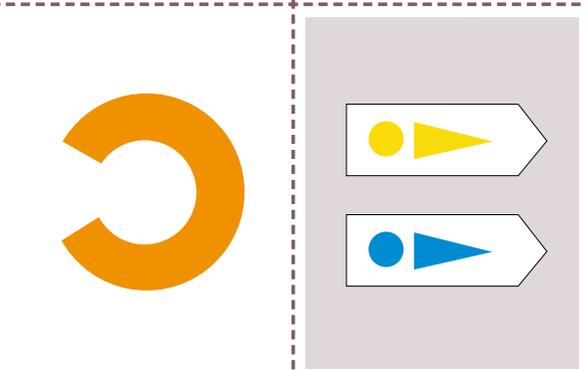
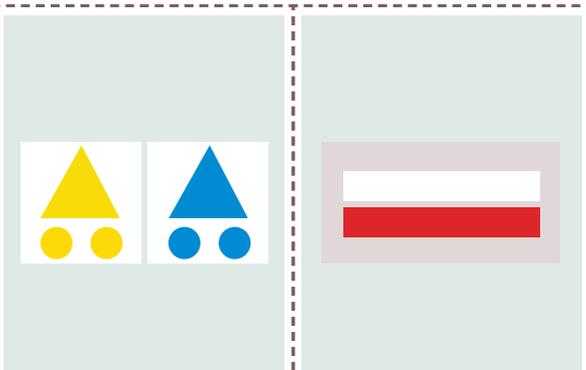
ANNEXE
FICHE 8



COPIER



COUPER





ANNEXE : 4/4



COPIER

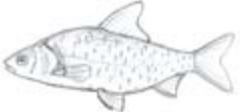
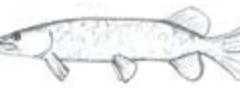


Balise pour tous les utilisateurs, non motorisés	L'herbe aux abords routiers sera fauchée selon des paramètres précisément déterminés pour préserver la biodiversité
Balise toponymique (indique les lieux-dits)	Balise pour les itinéraires points-nœuds à l'usage des vélotouristes
Affiche qui informe des jours de chasse et de battues, elle interdit le passage en forêt aux dates mentionnées	Site protégé pour mettre un terme au recul de la biodiversité et, si possible, la restaurer
Balise de randonnées pédestres	Balise de grandes randonnées

Balise de mauvaise direction	Balise vélotouristes (vtc = vélo tous chemins)
Balise pour les cavaliers	Associations qui mettent autour d'une même table tous les acteurs de la vallée d'une rivière
Association qui vise à rendre les jeunes davantage acteurs de leur(s) environnement(s)	Garantit au consommateur que le produit acheté provient de forêts gérées durablement
Balise vtt (vélo tous terrains)	Association visant la promotion et la protection de la forêt, ainsi que sa gestion responsable. Elle est au service de la forêt et des forestiers



CORRECTION

EAU VIVE	EAU CALME	EAU SALÉE
 <p>La truite de mer</p>	 <p>Le gardon ou rousse</p>	 <p>La truite de mer</p>
 <p>Le saumon atlantique</p>	 <p>La brème commune</p>	 <p>Le saumon atlantique</p>
 <p>La petite lamproie</p>	 <p>L'anguille</p>	 <p>Le cabillaud</p>
 <p>la truite de rivière</p>	 <p>Le brochet</p>	 <p>La sole</p>
 <p>Le chabot</p>	 <p>La perche</p>	 <p>Anguille</p>
 <p>Le goujon</p>	 <p>Le sandre</p>	 <p>Le poisson clown</p>



COPIER

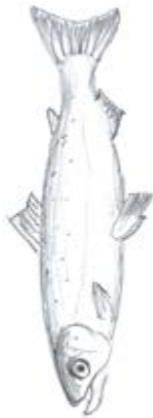


COUPER

À DÉCOUPER ET PLASTIFIER



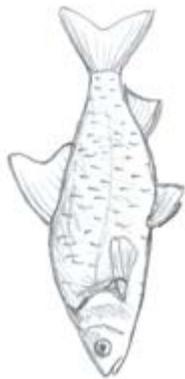
La truite de mer



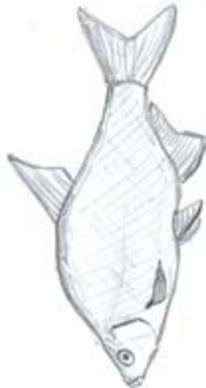
Le saumon atlantique



Le cabillaud



Le gardon ou rousse



La brème commune



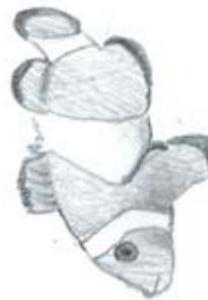
l'anguille



La sole



l'anguille



Le poisson clown



Le brochet



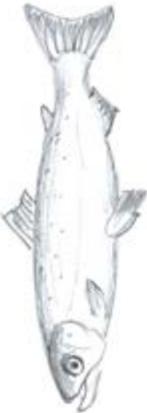
La perche



Le sandre



La truite de mer



Le saumon atlantique



La petite lamproie



la truite de rivière



Le chabot



Le goujon





ANNEXE : 1/2

JEUX

**JEUX DE RÔLES :
LES USAGERS !**

**ANNEXE
FICHE 24**



COPIER



COUPER



BOURGMESTRE

Nom : Jean Calife

Signe distinctif ou objet qui le démarque :
.....

Déguisement :

Tic :

Accent :

Objectif : contenter tout le monde car il souhaite être réélu mais aussi parce que le bien-être de ses concitoyens lui tient à cœur. Point d'attention : il n'a pas l'habitude des réunions participatives. Il doit gérer le temps de parole.



PROMENEUSE

Nom : Julie Duchemin

Signe distinctif ou objet qui la démarque :
.....

Déguisement :

Tic :

Accent :

Objectif : s'assurer qu'elle pourra toujours venir faire des balades balisées avec sa famille. La tranquillité de la forêt lui permet de se ressourcer et de faire de l'exercice. Elle aimerait trouver dans ses balades des endroits pour pique-niquer et faire un feu. Si elle pouvait y bivouaquer, ce serait merveilleux !



ANIMATRICE DE
MOUVEMENT DE
JEUNESSE

Nom : Anne Ime

Signe distinctif ou objet qui la démarque :
.....

Déguisement :

Tic :

Accent :

Objectif : s'assurer que les enfants pourront toujours venir jouer dans les bois, peut-être même trouver une zone pour y faire un feu et y dormir avec les jeunes. Elle voudrait mieux comprendre qui fait quoi dans la forêt, quand et pourquoi. Bref, elle trouve que l'information n'est pas claire et ne sait pas où la trouver.



NATURALISTE

Nom : Fred Bobo

Signe distinctif ou objet qui le démarque :
.....

Déguisement :

Tic :

Accent :

Objectif : y faire une réserve naturelle. Passionné de faune et de flore, il rêve d'une nature sauvage où l'homme n'interviendrait pas. Mais il sait bien que nos forêts en Europe sont toutes façonnées et fréquentées par l'homme qui y prélève du bois, du gibier ou encore des champignons. Il espère contribuer à préserver la biodiversité et la faire respecter par tous.



ANNEXE : 2/2

JEUX

JEUX DE RÔLES :
LES USAGERS !

ANNEXE
FICHE 24



COPIER



COUPER



FORESTIÈRE

Nom : *Fanny Seive*

Signe distinctif ou objet qui le démarque :
.....
.....

Déguisement :

Tic :

Accent :

Objectif : garantir une vision globale de la forêt. Elle veille sur la santé, la croissance, la qualité des arbres et prend les décisions de gestion : quels arbres faut-il couper et planter ? Quand ? Comment doivent être exécutés les travaux ? A qui vendre le bois coupé ? Elle est soucieuse quand il y a trop de gibier qui mange les jeunes arbres et quand des véhicules abîment le sol forestier fragile car elle pense à l'avenir des arbres qui constituent la forêt.



CHASSEUR

Nom : *Marc Assin*

Signe distinctif ou objet qui le démarque :
.....
.....

Déguisement :

Tic :

Accent :

Objectif : remplir le rôle important d'équilibrer certaines populations d'animaux sauvages. Il remplace en réalité le loup et l'ours, grands prédateurs qui ont disparu de nos contrées.

Le DNF (Département de la Nature et des Forêts) établit chaque année un plan de tir précisant combien de cervidés le chasseur doit abattre chaque hiver.



CONSEILLÈRE COMMUNALE

Nom : *Samantha (dite Sam) Suffi*

Signe distinctif ou objet qui le démarque :
.....
.....

Déguisement :

Tic :

Accent :

Objectif : porter un regard critique sur les actions du bourgmestre et de sa majorité. Elle est en effet dans un parti d'opposition. Si elle le fait dans un bon esprit, elle fait autant de critiques négatives que positives.



BÛCHERON

Nom : *Franck Dubois*

Signe distinctif ou objet qui le démarque :
.....
.....

Déguisement :

Tic :

Accent :

Objectif : promouvoir un projet de débardage à l'ancienne et y faire des animations pédagogiques. Il exécute les travaux demandés par le forestier. Il doit respecter beaucoup de consignes pour ne pas abîmer les sols et ne pas déranger la faune.



ANNEXE : 1/2

JEUX

CLUEDO SUR LES MÉTIERS

ANNEXE
FICHE 26



COPIER



COUPER

CARTE « OUTILS » (à plastifier)

CARTE « ACTEURS » (à plastifier)



Hache



Hameçon



Marteau



Corde



Canif



Scie



Madame Boisjoli
Propriétaire forestier



Madame Delaplanche
Menuisière



Colonel Alafu
Chasseur



Mademoiselle Eglantine
Naturaliste



Docteur Achemenut
Bûcheron



Professeur Plouf
Pêcheur





ANNEXE : 2/2



CARTE « ENDROITS DE LA FÔRET » (à plastifier)

COPIER



COUPER



À IMPRIMER OU COPIER 3 FOIS (une feuille d'enquête par équipe)

Feuille d'enquête:

OUTILS	ACTEURS	ENDROITS
Hache	Madame Boisjoli	Rivière
Hameçon	Madame Delaplanche	Flaque de boue
Corde	Colonel Alafu	Étang
Marteau	Mademoiselle Eglantine	Tanière de l'ours
Canif	Docteur Achemenut	Zone pique-nique
Scie	Professeur Plouf	Résineux
		Feuillus
		Cabane
		Orée du bois

Feuille d'enquête:

OUTILS	ACTEURS	ENDROITS
Hache	Madame Boisjoli	Rivière
Hameçon	Madame Delaplanche	Flaque de boue
Corde	Colonel Alafu	Étang
Marteau	Mademoiselle Eglantine	Tanière de l'ours
Canif	Docteur Achemenut	Zone pique-nique
Scie	Professeur Plouf	Résineux
		Feuillus
		Cabane
		Orée du bois