

L'ARBRE... CE HÉROS



Comment jouer ?

Avec « l'arbre ce héros » vous entrez dans l'univers de l'arbre. Au cours de cette activité, vous devrez vous orienter, observer, marcher, réfléchir, répondre à des questions et... vous apprendrez à mieux connaître nos amis les arbres.

Le parcours se décline en 3 niveaux de difficultés indiqués par un nombre d'étoiles croissant. Nous conseillons :

- ★ 5-7 ans
- ★★ 8-12 ans
- ★★★ 12 ans et +

Les équipes : Il est préférable que les membres d'une équipe soient dans la même tranche d'âge.

Par contre, on peut attribuer des niveaux de difficulté différents aux groupes participant.

Chaque équipe choisit une couleur, **verte**, **jaune**, **rouge** ou **marron**. Elle reçoit un plan du parcours, un crayon et un livret pour noter les réponses.

Le déroulement : Toutes les équipes démarrent le parcours par l'étape n° 1.

Le groupe répond à la question du niveau choisi et inscrit sa réponse sur le livret.

Ensuite au bas de l'étape, en fonction de son niveau de jeu, de sa couleur et de la réponse apportée, l'équipe détermine vers quelle mission elle va devoir s'orienter.

Exemple : Une équipe verte qui effectue le niveau ★★ et qui a choisi la réponse B, doit se rendre à l'étape 5.

L'ARBRE... CE HÉROS Acroforest

Étape n° 2

★ Tous les arbres perdent leurs feuilles en hiver.

A. vrai
B. faux

★★ Un arbre qui perd toutes ses feuilles en hiver est un arbre à feuillage...

A. caduc
B. persistant

★★★ Les feuilles des arbres tombent en hiver car...

A. elles ne sont plus alimentées par la sève brute de l'arbre
B. elles gèlent

★	A → 5 B → 4	A → 22 B → 5	A → 5 B → 7	A → 3 B → 5
★★	A → 7 B → 5	A → 5 B → 3	A → 4 B → 5	A → 5 B → 22
★★★	A → 8 B → 9	A → 24 B → 24	A → 17 B → 23	A → 23 B → 21

Ainsi, après la première étape, les équipes se dispersent et suivent des parcours différents.

L'objectif : « L'arbre ce héros » comporte 24 étapes plus ou moins difficiles. Plus l'équipe apporte de réponses justes, plus elle raccourcit son parcours. Inversement, chaque erreur prolonge le parcours. Une équipe se trompant à chaque question, devra faire toutes les étapes pour arriver au terme de l'activité. Il n'est donc pas très utile de courir, mieux vaut réfléchir !

La conclusion : Quand au bas d'une étape apparaît le mot « FIN », le parcours est terminé et l'équipe retourne au point de départ. On lui remet deux fiches, l'une comprend la correction du parcours, l'autre s'intitule « en savoir plus ». Ce document permet de comprendre ses erreurs et donne de précieuses informations sur les arbres.

Si c'est possible, il est préférable que la correction des livrets se fasse de manière croisée en échangeant les livrets avec une autre équipe. Seules les erreurs sont comptabilisées en ajoutant quand il y a lieu, une croix dans la colonne prévue sur le livret. Le total des erreurs est inscrit à la fin du livret. Il permet de déterminer le niveau de l'équipe en connaissance des arbres :

0 ou 1 erreur :	niveau « Maître »	🏆🏆🏆🏆🏆
2 à 4 erreurs :	niveau « Expert »	🏆🏆🏆🏆
5 à 7 erreurs :	niveau « Confirmé »	🏆🏆🏆
8 à 11 erreurs :	niveau « Apprenti »	🏆🏆
12 erreurs et plus :	niveau « Débutant »	🏆