

Les Ecologistes de l'Euzière
Agence Méditerranéenne de l'Environnement

Séjours buissonniers

du temps et de l'espace
pour des projets
d'éducation à l'environnement



**Ce document
a été publié
dans le cadre
de la Convention cadre
pour l'Education
à l'Environnement en
Languedoc-Roussillon,
avec le soutien
de la Région
Languedoc-Roussillon
et de la Direction
Régionale et
Départementale de la
Jeunesse et des Sports**

Rédaction :

Les Ecologistes de l'Euzière :
Laurent Marseault,
Manu Wicquart.

Comité de lecture :

Marie-Hélène Coll,
GRAINE Languedoc-Roussillon,
Bruno Gutierrez,
*Agence Méditerranéenne
de l'Environnement,*
Albert Kéritel,
*Direction Régionale
et Départementale de la Jeunesse
et des Sports,*
Jean-Pierre Vigouroux.

Illustrations et photographies :

Les Ecologistes de l'Euzière :
Mathilde Garrone
Roland Gérard
Christophe Lansigu
Indiana Périgot
Philippe Martin,
John Walsh.

Maquette :

Les Ecologistes de l'Euzière :
John Walsh.

Graphiste :

Atelier Daniel Boissière.

Coordination de la rédaction :

Les Ecologistes de l'Euzière
Michelle Cornillon.

Remerciements chaleureux

des rédacteurs :

- aux membres du comité de lecture et à tous les permanents des Ecologistes de l'Euzière pour leurs relectures, conseils, et avis critiques.
- aux enseignants qui nous ont fait part de leurs réflexions et expériences.
- aux enfants et adolescents avec qui nous partageons régulièrement le plaisir des découvertes de terrain, et qui alimentent eux aussi notre pratique et notre réflexion.
- aux personnes enfin qui, un jour, au détour de rencontres, de lectures, nous ont secoué la tête, ont secoué nos habitudes, et particulièrement : Dominique Cottereau, Jean-Luc Mana, Edgar Morin, Pascal Gaultier, Gaston Bachelard, David Kurmurdjian, René Barbier, Solange Matheron, Élie Brée...

Les Ecologistes de l'Euzière
Agence Méditerranéenne de l'Environnement

Séjours buissonniers

du temps et de l'espace
pour des projets
d'éducation à l'environnement



Je remercie les Ecologistes de l'Euzière d'offrir, grâce à cet ouvrage, aux animateurs et aux jeunes un regard autre sur l'environnement, une approche simple où, bien souvent, il suffit d'apprendre à voir, à regarder, à entendre et à sentir pour comprendre.

La Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse et des Sports ne pouvait qu'adhérer à cette démarche qui accompagne plus qu'elle n'impose, qui témoigne à partir du vécu et de l'expérience plus qu'elle n'influence.

Elle pousse l'animateur à aller chercher lui-même et plus loin, les jeunes à se responsabiliser. Elle les invite à la fois à des prises d'initiatives personnelles et collectives qui agiront sur leur avenir.

Non, il ne s'agit pas d'une méthode de plus, de la reproduction du modèle "exact", mais d'un appel à la redécouverte du geste d'humanité dans la nature.

L'éducation à l'environnement s'inscrit résolument ici dans l'éducation populaire d'aujourd'hui.

Albert KÉRIVEL,
Inspecteur de la Jeunesse et des Sports

Séjours pour adolescents !

Que d'occasions à saisir, et notamment celle du rythme de vie différent promu par la vie en groupe hors du cadre parental, pour proposer aux jeunes une confrontation réelle à l'environnement bien souvent nouveau (la mer, la montagne, la campagne), aux autres et à soi-même.

Et que ce soit dans le cadre d'un centre de vacances (les "vacances") ou d'un séjour scolaire (l'"école") ne change pas grand chose, ni aux contenus, ni aux techniques : socialisation, découverte, autonomie restent les maîtres mots des "projets éducatifs" des enseignants ou des animateurs.

L'occasion est donc belle que ces séjours soient le cadre d'un véritable "travail" sur l'éducation à l'environnement : découvrir, s'approprier le paysage dans lequel on va vivre quelques jours, d'une part ; s'initier à la démocratie, augmenter ses compétences, révéler des centres d'intérêt d'autre part.

Le présent document veut être une aide concrète aux organisateurs et aux acteurs de séjours pour enfants et adolescents qui veulent aborder les thèmes de l'éducation à l'environnement.

Il veut, à partir de l'expérience des Ecologistes de l'Euzière en la matière, replacer ce qui n'est souvent qu'une activité parmi d'autres dans une recherche de cohérence plus générale et décrire en détail des pratiques d'éducation.

Ce n'est pas un traité théorique sur la pédagogie, ni un manuel d'activités éparses.

C'est à la fois une aide pour réfléchir sur le pourquoi faire ? et une boîte à outils pour accompagner le comment faire ?

Libérés pour une grande part des contraintes techniques ou institutionnelles de beaucoup d'autres situations éducatives (les horaires, les programmes, la segmentation...), les séjours sont par excellence des moments d'expérimentation et d'approfondissement et l'éducation à l'environnement a besoin de toutes ces occasions de démultiplication. Sachons en profiter.

Jean-Paul SALASSE,
Directeur de l'association des Ecologistes de l'Euzière
Président du GRAINE Languedoc-Roussillon

Pourquoi ce document ?

*Éduquer à l'environnement ! Quel est le rôle de l'éducateur ?
Doit-il dispenser un savoir naturaliste et transmettre sa propre sensibilité aux problèmes écologiques ?
Doit-il accompagner l'individu dans la construction de son savoir et dans l'élaboration de ses propres réflexions ?
Est-ce l'éducateur qui éduque ou le cadre mis en place avec sa richesse d'environnements naturel et humain ?
Quel est l'environnement qui nous entoure ? Est-ce un coin de nature ?
Est-ce les gens qui l'habitent, les individus que nous côtoyons ?
Ces questions sont au cœur du processus éducatif, elles déterminent les choix de l'éducateur dans la mise en place de ces démarches pédagogiques.*

Une utopie éducative ou "Croire en l'Homme"

S'investir dans l'éducation, c'est croire en l'individu, c'est croire qu'il peut être un acteur de sa société, qu'il a le pouvoir d'agir en fonction de ses convictions et de faire évoluer les choses. Le monde actuel semble évoluer hors de portée de l'individu, pourtant la mobilisation de mouvements citoyens nous démontre l'efficacité de l'action.

Agir n'est pas inutile, le fonctionnement du monde n'est pas aussi irrémédiable qu'il en a l'air. Créer des espaces dans lesquels des individus peuvent proposer, débattre, rêver, construire leurs propres projets, c'est leur permettre d'acquérir quelques outils pour qu'ils soient acteurs dans la société et dans le monde mais aussi pour qu'ils le rêvent.

Et l'environnement dans tout ça ?

Résumer l'éducation à l'environnement à la détermination des escargots nous ramènerait à des lieux des préoccupations actuelles.

La protection de l'environnement est forcément d'une responsabilité collective, elle n'en est que plus complexe. Elle nécessite donc un débat entre citoyens aux intérêts divers. Éduquer à l'environnement touche aussi bien l'information et la sensibilisation que l'apprentissage de la démocratie permettant de débattre, de défendre ses opinions, d'écouter l'autre, de faire des concessions afin de pouvoir grandir et agir ensemble.

A chacun sa pierre, on déplace des montagnes

S'investir dans l'éducation, c'est forcément accompagner un nombre limité de personnes. On peut alors s'interroger sur l'efficacité du geste de l'éducateur. Pourtant agir à son échelle apporte une pierre à l'édifice ; on peut agir localement et être citoyen du monde. Il faut alors témoigner, échanger, mutualiser les pratiques, les expériences. Ces dernières constituent souvent le creuset d'une réflexion plus globale sur l'éducation à l'environnement. Dans ce sens, les mouvements d'éducation populaire et notamment d'éducation à l'environnement se sont réunis au sein de réseaux. L'information y circule, les pratiques d'éducation s'y partagent et s'enrichissent, les idées s'y confrontent et évoluent, les actions individuelles nourrissent et se nourrissent de ces collectifs.

Des réseaux pour mutualiser

"C'est ensemble que nous grandirons" se traduit aussi dans notre profession d'éducateur environnement. Ce métier est structuré par de nombreux réseaux, véritables lieux d'échanges, de formation, de recherche-action permanente. Ce sont eux qui font avancer l'éducation à l'environnement.

Citons :

le réseau Ecole et Nature, le CFEE (Collectif Français d'Éducation à l'Environnement), Planèt'ERE (réseau francophone), les GRAINE (Groupe Régional Animation Initiation Nature Environnement), réseaux régionaux d'éducation à l'environnement, les réseaux locaux.

Connectez-vous (voir annexe n°3).

Classes transplantées, camps :

des moments privilégiés

Cela fait plus de dix ans que notre association organise des camps nature et encadre des classes transplantées. Ces séjours, par leur durée, offrent un cadre idéal pour mettre en place et faire évoluer des pratiques pédagogiques centrées sur l'enfant. Pour les éducateurs, classes transplantées et camps peuvent être des lieux privilégiés de recherche-action. La réalité de la jeunesse oblige à réduire sans cesse le décalage qu'il peut y avoir entre des intentions pédagogiques, souvent fort généreuses, et les faits.

De séjour en séjour, de nouvelles pratiques inventées et/ou testées permettent de renforcer la méthodologie en fonction des objectifs fixés.

Quel encadrement ?

Dans les séjours que nous réalisons, il y a généralement entre 20 et 30 enfants, et un animateur pour 5 ou 6. Cet encadrement permet, outre l'animation, d'assurer l'intendance, l'administration, la maintenance du camp...

Dans le cas d'une classe transplantée l'encadrement est plus faible car il correspond uniquement à l'animation. Il peut alors être limité à un animateur pour dix enfants. Un encadrement plus important permet plus d'autonomie pour les groupes de projet. Les enfants peuvent s'éloigner du camp pour mener des recherches en "s'accaparant" un animateur pour leur sécurité.

Des enfants de 9 à 14 ans

Les démarches pédagogiques présentées dans ce document sont adaptables à des publics divers. Elles ont été testées avec des maternelles et des adultes. Toutefois, si les démarches sont les mêmes, leur mise en pratique diffère en fonction des publics.

Nous avons donc concentré ici notre attention sur un public de pré-adolescents de 9 à 14 ans.

*En vacances ou à l'école ?
En tous cas, avec plaisir !*



Une éducation centrée sur l'enfant

Dans notre pratique pédagogique, l'enfant est au centre des apprentissages. Tout au long du séjour il construit son savoir sur les sujets qui l'intéressent (le motivent). Il élabore un projet avec un petit nombre d'enfants ayant le même centre d'intérêt.

Il est aussi citoyen du séjour. Il peut modifier le déroulement du camp en participant aux débats quotidiens et aux prises de décisions démocratiques.

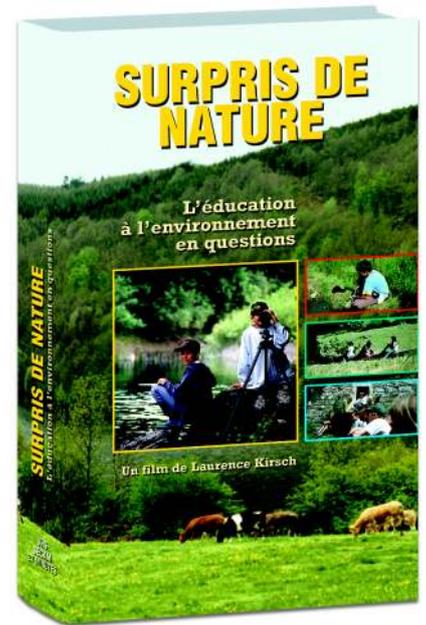
Dans cette démarche, l'adulte n'est plus le référent du savoir et de l'autorité absolue. Il pose un cadre permettant le démarrage du séjour, cadre dans lequel il se définit comme garant de la sécurité physique et morale, et donne aux enfants les outils pour modifier leur séjour.

A la croisée des pédagogies

Voici quelques bases pédagogiques qui étayent nos pratiques :

- * la pédagogie de projet, pédagogie active par excellence qui a été théorisée par les réseaux Freinet, l'enseignement agricole, certains mouvements d'éducation populaire et le réseau "Ecole et Nature",
- * la pédagogie de l'imaginaire chère à Georges Jean, qui a trouvé sa place argumentée dans l'éducation à l'environnement,
- * le principe d'écoformation : Rousseau affirmait que les choses avaient un pouvoir de formation, Gaston Pinault parle d'écoformation, Dominique Cotereau ancre ce concept dans l'éducation à l'environnement,
- * la pédagogie institutionnelle, fille de Freinet, théorisée par Fernand Oury et Aïda Vasquez, cadre théorique pour la mise en place d'une démocratie participative.

(voir annexe n°2)



Surpris de nature

Ce film, réalisé par Laurence Kirsch au cours du camp de juillet 1999, illustre les pratiques d'éducation à l'environnement. Il présente les témoignages et l'évolution d'enfants tout au long du séjour.

L'œil aux aguets, avec une attention constante, la réalisatrice a suivi les enfants, depuis les premiers instants de découverte de la nature sur le site avec leurs premières questions, jusqu'au choix et à la mise en œuvre de leurs projets.

Les enfants lui confient leur crainte première de la nature, l'avancée de leurs recherches, l'importance de leur liberté. Ils parlent du projet, du «conseil», d'eux, des autres et de la nature.

Parallèlement, l'animateur s'exprime sur l'éducation à l'environnement, aide à décrypter les situations pédagogiques et présente les fondements de la démarche.

(voir annexe n°2)

*où la durée offre les possibilités
d'une cohérence pédagogique*

Sommaire :

trame du séjour

Mode d'emploi

Cette trame théorique permet de s'orienter dans le document. A chaque phase du séjour correspond une double page. Elle indique une méthodologie adaptée à cette séquence et présente l'état actuel de nos réflexions sur cette problématique. Les doubles pages méthodologiques sont reliées à des annexes (second document) regroupant des outils adaptés à chaque séquence, des fiches d'animation, des listes de matériel...

L'existence d'une grille rigide serait difficile à légitimer tout en affichant une volonté d'éducation centrée sur l'apprenant.

La grille établie par l'équipe d'animation est plutôt une trame, elle permet de hiérarchiser les intentions pédagogiques et de fixer les phases clefs du séjour.

Programme

	1 ^{er} jour	2 ^{ème} jour	3 ^{ème} jour
9h30	Installation	"Phase contact" (suite)	"Phase rebond" émergence des projets Démarrage des projets
10h30			
12h			
	Jeux de rencontre Présentation du séjour		
	Repas	Pique-nique	Repas
13h30	Ateliers Découverte du matériel, bibliothèque, représentation initiale	"Phase contact" (suite)	Temps personnel Projets
14h30			
15h			
	"Phase contact" découverte des alentours ; collection personnelle de questions sur la nature		
16h	Douche	Conseil Douche	Conseil Douche
	Repas	Repas	Repas
19h30	Diaporama musical sur la nature locale	Danses collectives	Balades nocturnes avec ateliers d'écriture
21h30			

Très tôt, les enfants sont informés de ces grandes phases : conseil, étapes du projet, repères temporels... À partir de cette base, ils vont construire le séjour et s'en approprier la gestion en intervenant sur son contenu. En dehors de la trame générale, les animateurs doivent donc organiser et orchestrer très précisément les deux ou trois premiers jours considérés comme les moments fondateurs du séjour.

de la semaine

4 ^{ème} jour	5 ^{ème} jour	6 ^{ème} jour
	Sortie matinale + atelier d'écriture	
Projets Jeux coopératifs	Préparation de restitutions	Rangement Départ
Repas	Repas	
Atelier "musique verte"	Temps personnel	
.....	
Projets	Restitution des projets	
	Rangement des lieux collectifs	
Conseil Douche	Bilan du séjour	
Repas	Repas	
Concert de musique verte	Ultime veillée	



Combien de temps faut-il pour dominer ses peurs, aller voir, échanger ?

Quelle durée pour un séjour ?

En éducation à l'environnement, le temps est un ingrédient non négligeable. Les démarches présentées dans ce document ont été mises en place dans leur intégralité sur des séjours d'une durée comprise entre 6 et 20 jours. Plus la durée du séjour est courte, plus il faudra faire des choix parmi les objectifs. Éduquer, c'est aussi laisser du temps aux enfants, du temps pour grandir.

une aide à l'organisation

Pour un bon départ :

les ingrédients indispensables

Un site de qualité, adapté à la vie du groupe et une équipe organisée sont les premiers garants du bon déroulement du séjour. Sur un autre plan, une organisation conforme aux normes réglementaires s'impose également.

Un site idéal

Le choix du site est de première importance lorsque l'on souhaite faire de l'éducation à l'environnement. Pour beaucoup d'enfants, ce sera bien souvent la première longue rencontre avec la nature. Le lieu et la méthode ne se contentent donc pas d'à-peu-près. Voici, dans le désordre, quelques-uns des critères qui permettent de cerner le lieu "idéal".

Le camp, un espace à vivre

- Des espaces où les enfants puissent aller librement sans danger
- De quoi faire des cabanes (fourrés, taillis)
- Suffisamment de place pour que chacun puisse avoir son coin personnel

Les alentours, une diversité à découvrir.

Par exemple :

- Une vraie ferme à proximité
- Un lieu où des hommes vivent encore de la nature
- Une rivière pas loin
- Une mare
- Des prairies
- Des bois
- Un bord de mer avec plage et rochers.

Poème

*Ici sur la verte et fraîche montagne
que l'on appelle noire,
Dans les prés, les plantations,
Dans la nature que l'on veut découvrir,
dans tous les mystères,
Ici où l'on touche presque l'air sans être
géné par les avions,
Dans un camp idéal
avec des animateurs géniaux,
Dans un lieu sans pollution et sans
ennuis,
Ici à Larambergue, sous nos tentes,
près des animaux,
Dans nos rêves et notre
joli paradis...*

Félix 12 ans

*Le cadre environnemental et humain :
un atout pour une bonne implantation.*



Une équipe organisée

Lorsque le séjour commence, tout va très vite. Pour beaucoup de jeunes, la situation est inhabituelle. L'animateur doit rassurer, être attentif et, en même temps, assurer la logistique du séjour.

Pour cela les adultes se sont répartis, lors des réunions préparatoires, les responsabilités garantes du bon déroulement du séjour.

Il convient ici de préciser qu'être responsable ne signifie pas forcément faire les choses. Le responsable "bibliothèque" veillera simplement à proposer un mode de fonctionnement pour ce lieu. Souvent il sera proposé en conseil (cf.p.14) de partager puis de transférer certaines responsabilités à un ou des enfants.

La liste des responsabilités est affichée afin que les participants au séjour sachent qui s'occupe de quoi.

Voir annexe n°1.

Des papiers en règle

Nous sommes responsables de la sécurité des enfants et ce n'est pas une maigre responsabilité.

Aussi nous devons nous assurer que les lieux dans lesquels nous travaillons et les personnes qui encadrent le groupe remplissent bien les conditions requises par les autorités de tutelle.

Une visite auprès des autorités locales permet aussi d'en savoir plus sur l'environnement immédiat.

Voir annexe n°1.



Paysage haut en couleurs, morceau de volcan, qui joue avec le lac...

Habiter quelque part

Installer un séjour dans un lieu habité (ferme, village...), y emmener 30 ou 60 enfants régulièrement, ne peut se concevoir qu'en réfléchissant sur l'impact de cette présence.

Les enfants vont se gorger de souvenirs, questionner des habitants, s'abreuver du lieu, manger, ramasser, cueillir...

Il est donc normal de restituer a minima ce qui a été emprunté au site :

- inviter les habitants, lors des restitutions, à partager ce que l'on a découvert,
- participer à des petits travaux locaux, donner des coups de main,
- faire travailler les artisans et les commerçants du coin...

premières conditions

pour un séjour réussi

Premières rencontres :

le territoire, les autres

Accueillir

Mais quand commence le séjour ?
Au moment où arrive le premier enfant ou quand ils sont tous réunis ?
Au fur et à mesure des arrivées et après un pot d'accueil, nous organisons des visites guidées du site où sont indiqués les limites du territoire, les W.C., les douches...
Ensuite sont proposées aux premiers arrivés des activités liées à l'installation :

- montage des tentes,
- aller chercher du bois,
- aller accueillir les nouveaux arrivants...

Ce n'est que lorsque tous seront là que débiteront les jeux de connaissance. Peu après, les enfants pourront choisir avec qui partager le dortoir ou la tente.

Ça y est, ils sont arrivés, une trentaine de jeunes. Le lieu est nouveau pour eux. Parfois ils se connaissent ; d'autres fois non. La mini société va s'installer. Et ils explorent dans tous les sens : "où est-ce qu'on pourra faire des cabanes ?", "viens voir les cochons"... Nouveaux espaces où farfouiller, mille bêtises à faire. Certains vont vite, très vite et ont tendance à s'affirmer comme leaders ; d'autres, plus réservés, ne s'éloignent pas à plus de deux pas de leur valise. Il va falloir très rapidement poser un cadre, borner l'espace et le temps afin que chacun puisse y trouver sa place. Le premier espace à délimiter, c'est celui que l'on va présenter aux enfants comme étant le terrain où ils peuvent aller seuls. "Borner" le temps, c'est fixer le premier rendez-vous afin que l'enfant sache qu'il a le temps de s'éloigner de sa valise sans risquer de louper le séjour.

Un espace à investir

Durant le séjour, l'apprentissage de l'autonomie est grandement lié à la liberté de mouvement ou de circulation. Sans adultes, les enfants ne peuvent pas aller partout. Le territoire de libre circulation (territoire de base) comporte tous les lieux de vie du camp ainsi que suffisamment d'espace sans danger pour que s'y déroulent des jeux collectifs par exemple, mais aussi pour que chacun puisse y trouver son coin. Un territoire trop petit entraînera souvent l'apparition de clans et des comportements violents.

Les excursions hors du territoire de base sont accompagnées par un adulte. Ensuite, après information ou proposition au groupe, le territoire pourra être agrandi.



Rencontre par le jeu :
"Comme dans un fauteuil".

Des relations neuves à bâtir

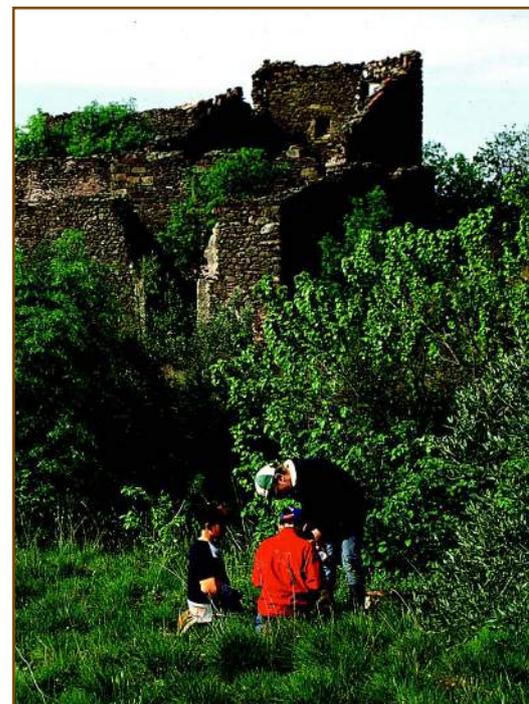
Des jeux favorisant la rencontre de l'autre, mis en place avant d'investir les dortoirs ou les tentes, permettent une installation plus sereine pour les enfants :

- des jeux de rencontres physiques (annexe n°11) où seront favorisés les contacts, le rire, le plaisir d'être ensemble.
- des jeux de découverte mutuelle (annexe n°12), où chaque individu pourra exposer ce qu'il veut de lui, où l'on apprendra aussi les prénoms.

Durant ces premiers moments l'éducateur devra être "en attention" et favoriser l'intégration des jeunes trop en retrait, mais aussi calmer la fougue de ceux qui veulent s'imposer dans le groupe.

On pourra faire alterner des jeux de découverte en grands et en petits groupes, des jeux physiques et des jeux plus statiques, en proposer pour tous et pour tous les goûts tout en prenant soin que chacun y trouve son compte.

Voir annexes 11 et 12.



Faire connaissance à deux ou trois ; des relations à bâtir.



La répartition dans les tentes est importante, elle ne peut se faire qu'après avoir "rencontré" les autres.

Créer du groupe

Bientôt les enfants, par petits groupes, vont gérer leur vie quotidienne, construire des cabanes, se répartir par groupes de projet... Les moments de grand groupe seront rares et pourtant ils sont importants. Enfants et animateurs vont ensemble gérer le séjour. La volonté de s'investir dans le fonctionnement de cette mini société (participation aux décisions, à l'aménagement du site, propositions pour tous...) nécessite que l'enfant se sente partie intégrante de ce groupe. Pour cela nous proposerons grands jeux, danses collectives, jeux coopératifs (voir annexe n°12), veillées... qui, tout au long du séjour, participeront à la cohésion et à la dynamique du groupe.

les premières pierres de l'édifice

Présentation aux enfants :

poser les fondations

Nos objectifs révélés aux enfants

Ils dépendent de la nature du séjour. Dans le cadre de classes transplantées, ils ont été précisés avec l'équipe enseignante. Il pourra s'agir :

- d'apprendre aux enfants à travailler ensemble
- de susciter l'écriture
- de découvrir l'environnement
- ...

Dans le cadre d'un camp nature, il s'agira avant tout de passer d'excellentes vacances, et peut-être :

- d'apprendre à découvrir l'environnement
- d'apprendre à être autonome
- ...

En tous cas, ces objectifs sont expliqués aux jeunes. Cela leur permet ainsi de savoir où ils vont.

Tout le monde est maintenant installé, chacun a son petit chez soi, son espace privé. Une première étape est passée. Les chambres ou les tentes sont alors souvent l'espace de jeux sortis des valises. Petit à petit on habite son espace.

Il est temps de présenter aux enfants les ingrédients et les repères qui leur permettront de se projeter dans le séjour.

C'est aussi l'occasion de leur donner les clefs pour qu'ils puissent intervenir sur le déroulement du séjour et se l'approprier.

La première présentation

Nous sommes tous disposés en cercle ; tout le monde peut se voir. C'est la première réunion plénière.

- Petit mot de bienvenue
- Présentation de nos objectifs
- Présentation des animateurs et de leurs responsabilités
- Présentation des lois
- Présentation des règles constitutives
- Présentation des grandes étapes du séjour
- Présentation des temps forts, notamment du conseil (voir page 14).



Beaucoup de choses se jouent durant la première présentation : il faut le préparer soigneusement.

Les règles constitutives

Les premières règles que nous posons concernent :

- les moments qui rythment la journée (horaires de repas, de douches...)
- le rappel des limites du territoire ainsi que la localisation de différents lieux identifiés (cuisine, bibliothèque, W. C, coin vivarium, galerie des artistes...)
- l'interdiction de se servir pour l'instant des opinel, cisailles et autres objets dangereux qui nécessiteront un apprentissage.

Ces règles constituent une base de départ imposée au groupe. Par la suite, elles pourront être modifiées en conseil.

Les lois

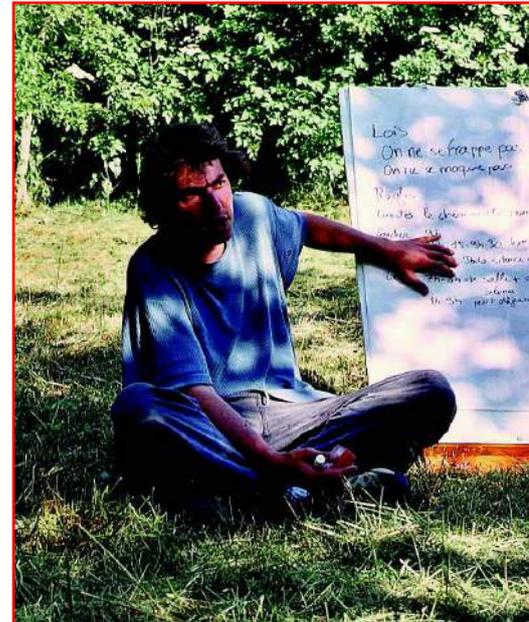
Les lois doivent garantir la sécurité physique et affective des individus au sein du groupe. Elles ne sont pas négociables et les éducateurs veillent à ce qu'elles soient respectées en permanence.

On ne se frappe pas : il s'agit là de la violence physique et nous expliquons qu'une caresse sur la joue d'une personne qui ne le souhaite pas, c'est de la violence physique alors qu'une bataille lors d'un jeu de lutte n'en est pas.

On ne se moque pas : il s'agit là de violence verbale et nous expliquons qu'appeler quelqu'un «blaireau» n'est pas une violence verbale si celui qui est concerné ne se sent pas insulté.

Ces lois soulèvent la notion d'appréciation. La limite entre le jeu et la violence physique ou verbale est floue, on peut rapidement passer de l'un à l'autre. Certains problèmes entre les enfants proviennent d'une mauvaise communication où le jeu, pour l'un, est considéré par l'autre comme une agression. Nous encourageons les jeunes à se dire s'ils se sentent agressés par des gestes ou des mots. L'enfant qui se sent agressé demande à l'autre de s'arrêter immédiatement. Et chacun doit avoir le souci de ne pas devenir un "agresseur".

En ultime recours, ce sont les animateurs qui sont garants du respect de ces lois.



Rappel des lois et des règles.

"Les grands moments du séjour"

Nous présentons ici un florilège de ce qui peut se passer durant ce séjour :

- le "projet", durant lequel ils pourront découvrir la nature
- les veillées
- les affûts
- les soirées contes ou astronomie
- le journal
- la musique verte
- la création du site Internet
- les nuits à la belle étoile
- les moments de rêverie solitaire
- les émissions vidéos
- ...

un cadre, des repères

pour construire sa liberté

Le conseil,

un premier pas vers la démocratie

Le groupe forme, durant le séjour, une mini société. Les lois et les premières règles "constituantes", fixent des repères de temps et d'espace pour que le séjour puisse commencer à fonctionner. Ensuite, tout l'enjeu résidera dans le fait que le groupe puisse se les approprier, les modifier et en créer de nouvelles en fonction des problèmes rencontrés.

Le conseil est ainsi le lieu de régulation de la vie du groupe, un lieu d'organisation démocratique du séjour.

Parole de jeunes

C'est un bon moment, c'est un moment où on peut parler de tout.

On peut dire ce qu'on pense et dire aussi pourquoi... On peut aussi proposer, inventer pour que la vie du camp se passe mieux.

C'est un moyen pour résoudre les problèmes sans violence... c'est quelque chose de pacifique. C'est une confiance que les animateurs nous donnent, c'est comme du pouvoir que les animateurs nous donnent. C'est important quand même comme responsabilité... On a l'impression qu'on a un peu... comment dire, qu'on est un petit peu plus grand.

Jean-Philippe, 13 ans

Un rendez-vous quotidien

Le conseil se déroule toujours de la même manière, et tous les jours. Cette ritualisation permet aux enfants de pouvoir s'approprier cet outil. Il commence à heure fixe et tout le monde doit y être présent ; tout le monde est concerné par ces règles. Il ne dure pas plus de 45 minutes ; l'extrême attention demandée ne permet pas de traîner en longueur. Ce qui s'y passe est placé sous le sceau de la confidentialité, ne regarde que le conseil.

Inscription lors d'un conseil.



Un déroulement ritualisé

Ingrédients pour tenir un bon conseil.

- Les individus, enfants et adultes, sont disposés en cercle et peuvent tous se voir.
- Le secrétaire, muni d'un grand tableau et d'un carnet, se tient à côté du président.

Déroulement d'un conseil.

- Le président ouvre le conseil
 - Il rappelle qui est président et qui est secrétaire
 - Le secrétaire rappelle les lois puis les règles posées lors des conseils précédents et demande si elles ont été respectées. Si elles ne le sont pas, le groupe réfléchit à des solutions pour qu'elles le soient et/ou les soumettre à nouveau au vote.
 - Le secrétaire prend les inscriptions des personnes qui veulent s'exprimer selon quatre rubriques :
 - informations ou demande d'informations
 - propositions
 - critiques
 - félicitations
 - Le président clôt les inscriptions
 - Le secrétaire donne la parole dans l'ordre des inscriptions
 - Le président anime le débat, reformule, synthétise, soumet au vote des propositions claires, sollicite l'attention, renvoie à des "travaux de groupe" des réflexions qui méritent d'être retravaillées. Il est aussi garant de la parole et du respect des individus.
 - Lorsque toutes les paroles ont été données, le secrétaire rappelle les décisions du jour, qu'il aura pris soin de noter dans le carnet de conseil.
 - Le président clôt le conseil.
- Voir annexe n°17.



Le Président est garant du sérieux du conseil ; il cadre, reformule, structure...

La place des éducateurs : ne pas être le centre du monde

Les enfants ont souvent l'habitude que l'adulte soit le seul référent, qu'il tranche, punisse, sache ce qu'il faut faire ou ne faut pas faire, dire ou ne pas dire...

Il nous semble fondamental que les enfants apprennent à se constituer leurs propres références. Dans ce sens, l'éducateur renverra au conseil l'enfant dont les questions, les propositions... sont de nature à intéresser le groupe.

Des fonctions tournantes

Au début, ce sont les adultes qui l'ont déjà vécu qui président le conseil, mais bien vite il est souhaitable de coopter un enfant qui tiendra ce rôle. Il faut cependant être vigilant car ce n'est pas une fonction facile à assumer, elle nécessite apprentissage et répétition. On pourra, au début, prévoir un vice-président adulte afin que le conseil se déroule bien.

Une définition des compétences à acquérir pour pouvoir assumer le rôle de président ou de secrétaire est présentée aux enfants. Ces compétences sont nécessaires au bon déroulement du conseil.

Voir annexes n°15 & 16.

pour être acteur de son séjour

Vie au quotidien :

des moments éducatifs

La vie au quotidien est aussi un fabuleux prétexte aux apprentissages : occasion de devenir progressivement responsable, de travailler à l'acquisition d'une réelle autonomie, de prendre en charge ses activités mais aussi son séjour. C'est l'occasion d'apprendre à organiser ses vacances, voire, un jour celles des autres.

Créons des conditions pour que les jeunes s'émancipent : activités diverses, validation des compétences, organisation d'un mini séjour dans le séjour.

Paroles d'enfants

Et vous, qu'est-ce que vous avez appris durant ce camp ?

Virgile : «Moi, j'ai appris à me servir d'un couteau, il n'y a pas que la nature... Sinon aussi à avoir des responsabilités.

J'ai aussi dormi à la belle étoile, et une fois dans ma cabane, et elle a une particularité : elle a une chouette hulotte et la nuit elle vient se mettre dans les arbres et on l'entend très très très bien...»

Du permis couteau

au permis confiance

"Est-ce que j'ai le droit d'utiliser mon opinel?"

"Est-ce que je peux aller bivouaquer avec Cédric dans le champ d'à côté?" ...

Autant de questions qui démontrent, si besoin était, l'envie d'autonomie. Mais que répondre ? Certains en sont capables alors que d'autres ne le sont pas encore. Est-il juste d'avoir une réponse collective ? Si on dit "oui" à Cédric, comment justifier le "non" à Florian ?

Sur le modèle du permis de conduire, l'équipe d'adultes (parfois avec les enfants) établit les conditions d'obtention du permis couteau ou du permis président (voir annexe n°14), du permis confiance...

Nous nous sommes rendus compte que le fait d'expliquer ces critères a permis aux jeunes, d'une part, de s'auto-évaluer de façon remarquable et, d'autre part, d'évoluer beaucoup plus rapidement vers l'autonomie. Voir annexe n°14.

Fabrication d'instruments de musique, occasions multiples pour apprendre mille choses.



Trois types d'accompagnement d'activités

Rendre l'enfant autonome dans des activités nouvelles pour lui, nécessite de l'accompagner pour qu'il en acquière la maîtrise. Trois catégories d'ateliers permettent à l'enfant de choisir le degré d'accompagnement dont il a besoin. Il aura aussi la possibilité de proposer lui-même des activités pour ses camarades.

L'atelier ponctuel accompagné

En quelques heures, animé par un adulte ou un enfant, ce type d'activité se clôture à la fin de chaque séance. Il n'est pas possible d'en partir en perdant le fil de ce qui a été entrepris. L'enfant a acquis des compétences qu'il peut utiliser tout de suite.

Exemples :

- un atelier ponctuel de jeux d'écriture,
- un atelier d'initiation aux musiques vertes.

L'atelier permanent accompagné

Il a lieu régulièrement durant le séjour. Les enfants sont informés des moments où il fonctionne. Dans ces ateliers, l'enfant vient librement, le temps qu'il veut, pour réaliser quelque chose selon son envie.

L'animateur est présent comme conseiller technique et pour aider à gérer son activité.

Exemples :

- un atelier permanent de fabrication de papier,
- un atelier permanent de sculpture.

L'atelier libre

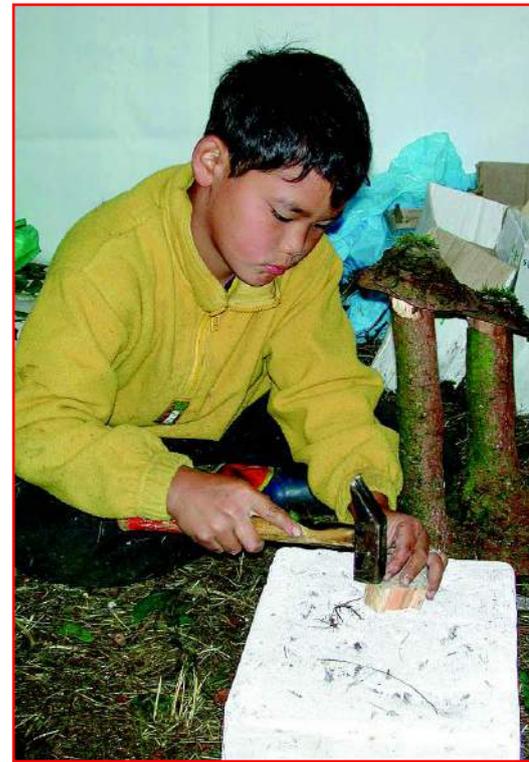
Ce n'est pas à proprement parler un atelier, mais plutôt des lieux incitatifs qui seront utilisés par les jeunes, seuls ou à plusieurs, au gré de leurs envies.

Exemples :

- un musée des découvertes (à installer, aménager et enrichir tout au long du séjour),
- une carte commentée du lieu,
- un coin bibliothèque,
- un coin vivarium/aquarium.

Il est aussi nécessaire de laisser des plages vides dans le calendrier prévisionnel afin d'inciter les enfants à avoir des idées d'activités. On s'aperçoit en effet que des activités se mettent spontanément en place lorsque les enfants ont du temps pour eux. On observera cela avec attention et le planning sera fréquemment décalé au dernier moment pour laisser libre cours à leurs initiatives.

On pourra aussi noter que le conseil sera le lieu privilégié pour que les enfants proposent ou sollicitent la tenue d'un atelier.



Mettre à disposition des outils adaptés, les idées jailliront et les enfants demanderont à apprendre.

Recherche-action

Quelle plus belle situation qu'un séjour pour réfléchir à l'impact de nos "gestes quotidiens" sur le monde qui nous entoure ?

La mini société que nous formons lors d'un séjour est légère, et l'on peut, en 10 à 15 jours, tester des techniques de recyclage, essayer de moins gaspiller d'eau chaude. Ce n'est pas là un atelier coincé entre une heure de math et une heure de français, il s'agit d'une prise directe avec nos actes quotidiens.

On pourra, par exemple, essayer différentes manières pour :

- faire de l'eau chaude,
- produire de l'électricité,
- faire cuire des aliments...

Tous ces points pourraient être autant d'occasions d'apprendre qu'il est possible de fonctionner différemment.

à ne pas négliger

du temps et de l'espace

Notre rapport au monde est au moins double :

- rationnel, il permet d'avoir le geste juste, de comprendre que "mon geste au quotidien" a un impact sur le monde qui m'entoure ;
- affectif, et c'est ce lien intime entre l'individu et le monde qui peut lui donner envie de se mobiliser.

Enfin, on peut aisément imaginer que rêver le monde, imaginer d'autres façons d'être et de faire, peuvent être des compétences des plus utiles afin de ne pas réduire les jeunes au rôle de gestionnaire de nos héritages mais comme architectes de leur société (cf Bachelard).

Paroles d'enfants

- Y'a t il des moments qui t'ont marqué, que tu as particulièrement aimés ?

Jean-Philippe : La soirée où je suis venu ici pour écrire des poèmes.

- Et qu'est-ce que tu as écrit ?

J.-P. : Ben, à vrai dire, je n'ai pas pu écrire parce que je me suis endormi là, au pied de l'arbre où je suis.

- Et c'était bien ?

J.-P. : Oui, j'ai passé un très bon moment, je crois que je m'en souviendrai longtemps.

Pour un droit à la solitude

Il semble fondamental de laisser le temps et l'espace nécessaires pour que chacun puisse trouver son coin à soi, ses moments de solitude. Il faut lutter contre cette déformation professionnelle qui consiste à avoir peur que les enfants s'ennuient, et qui conduit à l'activisme.

On ne laisse pas assez les enfants s'ennuyer, car après l'ennui, viennent la rêverie, les rencontres intimes, poétiques avec les lieux. C'est dans ces moments de jeux d'enfants que s'ancrent des images qui résonneront peut-être dans des vies d'adultes.

Précisons aussi que certains enfants ont besoin d'être accompagnés dans cet apprentissage de la solitude.

Au milieu des herbes, il écrit.



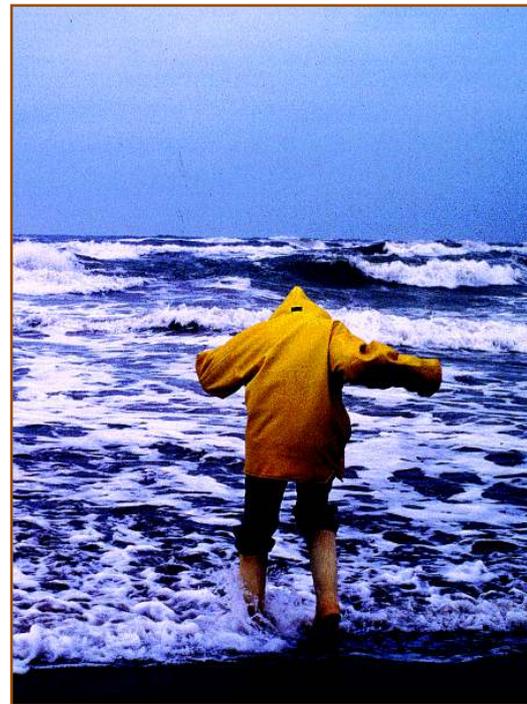
Quelques inactivités pour rêver

Pour rassurer les animateurs, voici quelques activités que les enfants adorent et qui peuvent les faire rêver.

- Les contes qu'on leur raconte ou qu'ils se racontent,
- Les affûts, seul dans un coin de prairie,
- Les nuits à la belle étoile,
- Les ateliers d'écriture,
- Les soirées astronomie,
- Le temps passé, en toute sécurité, près d'une rivière,
- L'utilisation d'outils d'observation inhabituels (microscopes, loupes binoculaires, loupes d'horloger, lunette terrestre ou astronomique),
- Le "coin magique" ou petit milieu personnel,
- ...

Mais encore une fois, pas de craintes, du temps libre dans un espace sympa, c'est déjà beaucoup.

Voir annexe n°27.



Rousseau parle des trois maîtres de formation :

soi : autoformation

les autres : hétéroformation

les choses : écoformation

De la rêverie

à l'écriture poétique

Nous associons souvent les moments de rêverie à des ateliers d'écriture. Les enfants prennent beaucoup de plaisir à exprimer et à faire ressentir leurs émotions :

"Avant, j'attachais plus d'importance à la forme du poème, c'est-à-dire qu'il rime et qu'il y ait le bon nombre de syllabes alors que maintenant je préfère attacher plus d'importance à ce que l'on comprenne ce que je veux dire."

Après une première expérience de ce type, il arrive souvent que les enfants en redemandent !

Vie de vie, l'eau de vie croire en la vie
Intéressante sous tous les angles
Epanouissement majestueux.

Seule,
Au crépuscule la lune monte,
Les étoiles s'allument une à une,
Moi je vais à l'écart des autres
Derrière quelques arbres isolés
Seule perdue dans mes réflexions
Seule la tête pleine de rêves et de poèmes
Seule volontairement abandonnée aux tristesses du monde
Alors seule plus que jamais, j'ai pris ma tête entre mes mains et j'ai pleuré.

Lola, 13 ans

Passer de celui qui marche sur la nature à celui qui est dans la nature

Il faut une vingtaine de minutes pour que les enfants se calment et, au bout d'un moment, ils sont dedans, ils regardent et là, sur le moindre petit bruissement, sur le moindre petit bruit, ils se construisent des images qui sont assez sympathiques, assez extraordinaires.

L.M.

Martelé par l'homme
Immature dans ta couleur
Capable de rayonner
Artiste dans tes formes

Jean-Philippe, 13 ans

*pour tisser des liens affectifs
avec l'environnement*

Expression :

des occasions et des moyens multiples

Favoriser l'expression est une intention permanente au cours de nos séjours. Savoir s'exprimer est un atout incontestable dans la vie personnelle et professionnelle. Un grand nombre de situations conflictuelles ou d'échecs découlent d'un manque de capacité à s'exprimer. Tout au long du séjour, les enfants sont incités à écrire pour informer, pour décrire des émotions, pour jouer avec les mots...

Le conseil, le groupe de projet sont des lieux nécessitant l'expression orale. L'enfant doit exposer ses idées, faire des propositions, les rendre compréhensibles par tous, les défendre...

Dans notre mini société, donner le même pouvoir à tous nécessite de donner à chacun la capacité de s'exprimer en groupe.

Au bord de la mare

Manu : «Pour ce qui est des poèmes... le meilleur moment, c'est le soir ou le matin tôt. Si demain soir vous venez vous installer ici, ça va cartonner.»

Lukas : «Moi, j'ai déjà une idée là, est-ce que tu n'as pas un papier sous la main parce que sinon je vais oublier le début du poème que j'ai dans la tête.»

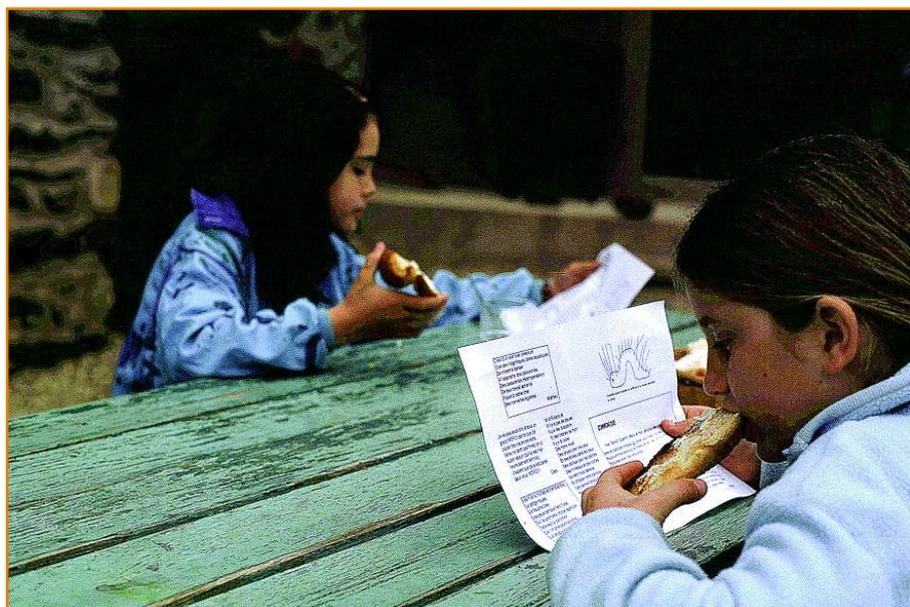
Lukas écrit son bout de poème :
La mare le soir, c'est comme un miroir...

Lukas : «Bon, faudrait quand même aller chercher une pelle...»

Une envie d'écrire

Les enfants arrivent dans un séjour avec leur propre rapport à l'écrit. Certains l'ont déjà apprivoisé, d'autres sont réfractaires. Décoincer l'écrit nécessite de prendre le temps, de diversifier les approches, de mettre en place des situations émotionnellement fortes avec peu d'enfants. Il existe, pour les premiers pas, des outils et des petits jeux variés qui doivent permettre à chacun de trouver sa porte d'entrée vers l'écrit. L'objectif à terme est d'amener les enfants à écrire librement. Il est important d'exposer rapidement les premiers textes : la mise en valeur de l'écrit est le moteur de la production des enfants. L'écriture, que les enfants considèrent souvent comme un exercice, devient un mode d'expression à partir du moment où elle est lue par d'autres.

Voir annexe n°29.



*Lire notre journal tout chaud,
le matin, en mangeant une tartine.*

Le journal

Le journal sort un jour sur deux à l'heure du petit-déjeuner. Il rassemble des textes d'enfants mis en page par un animateur. Il nécessite de prévoir un micro-ordinateur et une imprimante. Il peut être organisé en différentes rubriques, ce qui donne aux journalistes un cadre à l'écriture. La production d'articles est libre. Mise en page et gestion du journal peuvent être déléguées à des enfants compétents en informatique ou désireux de s'y investir et de se former. Voir annexe n°18.

La galerie des artistes

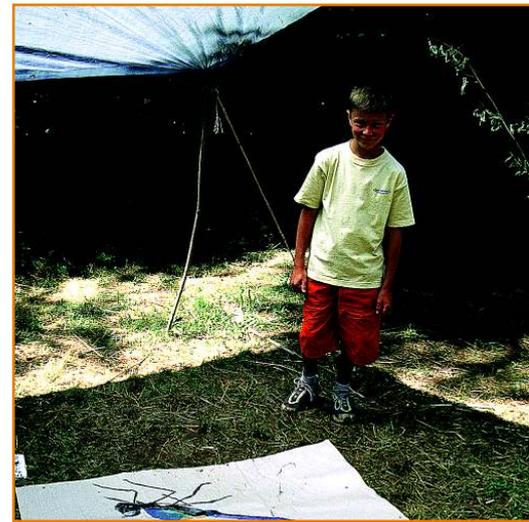
La galerie des artistes est un lieu de valorisation des poèmes, des peintures... Elle est mise en place par un animateur puis alimentée par les enfants. Les productions sont recopiées ou saisies à l'ordinateur et mises en forme sur des panneaux qui peuvent être rassemblés en un lieu précis ou dispersés sur tout le site. Quand la dynamique est lancée, les enfants peuvent recopier eux-mêmes leurs écrits et les installer à l'endroit qui leur semble propice.

Jeux d'expression orale (la parole est à vous)

Certains ateliers d'expression ont pour objectif d'aider les enfants à prendre la parole en groupe. De nombreux jeux issus de l'initiation au théâtre amènent l'enfant à s'engager dans l'expression. Les ateliers composés de petites séquences évolutives sont réguliers au cours du séjour. Ils démarrent de situations d'expression collective et glissent peu à peu vers une prise de parole individuelle. Voir annexe n°13.

Vidéo : un outil de communication

L'utilisation de la vidéo permet à chaque groupe de projet d'informer tous les participants du séjour sur l'avancée de ses recherches. Dès que les projets ont démarré, un animateur réalise une émission quotidienne d'une vingtaine de minutes présentant l'ensemble des projets. Chaque groupe peut ainsi faire un zoom sur une histoire, naturaliste ou non, liée à ses recherches. Cette retransmission des projets en images oblige les "chercheurs" à clarifier leur savoir et la manière de le transmettre. La projection du film permet une mutualisation des connaissances. Le regard critique des enfants sur leur propre prestation leur permet d'évoluer dans leur maîtrise de la communication orale, de la communication de leur savoir aux autres.



L'artiste et son œuvre.

Recherche-action La communication

Former les enfants à la communication orale, c'est donner à chacun les outils permettant de participer à un débat démocratique. Nous nous intéressons plus particulièrement à la prise de parole en groupe, à la clarté du message délivré et à l'apprentissage de l'écoute de l'autre.

Recherche-action La place d'Internet

Certes, l'outil est encore balbutiant et les requins s'en repaissent. Cependant nous percevons là un outil fabuleux pour pouvoir à la fois agir localement et être citoyen du monde. Le courrier électronique permet aux jeunes de pouvoir contacter très rapidement des personnes ressources mais aussi de pouvoir échanger avec des enfants d'autres coins du monde sur l'environnement d'ici et d'ailleurs... Le Web permet soit de publier des poèmes, dessins, exposés mais aussi de trouver quantité d'informations qu'il faudra apprendre à synthétiser et à analyser d'un œil critique.

*vers un apprentissage
de la communication*

Le projet :

une recherche autonome

La pédagogie de projet est une démarche éducative centrée sur l'apprenant. C'est un cadre libérateur pour l'enfant, un ensemble de repères qu'il va s'approprier et qui vont l'aider dans son propre cheminement. Mettre en œuvre la pédagogie de projet dans l'éducation à l'environnement ne nécessite pas de connaissances naturalistes avancées ; à la fin du projet les enfants peuvent surpasser les éducateurs dans leur spécialité. Il faut par contre être à l'aise en ce qui concerne la méthodologie.

Le projet est plus qu'un exercice éducatif, c'est une situation à laquelle on se confronte au quotidien. On projette une envie, on agit pour la réaliser, on rencontre des problèmes, on trouve des solutions... Cette démarche vise à rendre l'enfant autonome dans ses recherches. Elle favorise le travail en groupe, lieu de débat et d'enrichissement mutuel.

Paroles de jeunes

«Un projet, c'est quand on trouve quelque chose qui nous intéresse beaucoup, on se met avec un groupe de personnes et on établit ce que l'on veut faire. Nous, on va retaper une mare. - Pourquoi ? - Parce que ça s'assèche et toute l'eau s'écoule. Il va y avoir de moins en moins d'eau et donc les plantes et les animaux qui vivent là vont mourir. Alors, on va faire un barrage sur le cours d'eau qui s'en va pour à la fois refaire la mare et à la fois refaire les tourbières.»

Lukas, 11 ans

Quatre grandes phases

Le déroulement du projet met en jeu quatre grandes phases :

- phase contact : les enfants collectionnent des envies.
- phase rebond : ils déterminent leur projet, constituent des groupes.
- phase de projet (au sens strict) : recherche, action, création : à chaque groupe son projet.
- phase de restitution : chaque groupe présente aux autres son projet.



L'enfant construit son savoir

Accompagner l'enfant pour qu'il soit autonome dans ses recherches nécessite de lui donner les outils adéquats et un espace de liberté. L'objet de la recherche n'est pas de première importance, les acquisitions de savoirs naturalistes non plus. C'est la démarche intellectuelle de l'enfant et les relations humaines mises en place qui sont essentielles. L'éducateur est extérieur au projet, il intervient avec parcimonie pour aider l'enfant à complexifier ses rapports à l'environnement, entre rationalité et imaginaire, science et poésie, compréhension et émotion. Son rôle est de déclencher la motivation première, de donner les outils, puis de laisser grandir en étant attentif au bon déroulement du projet.

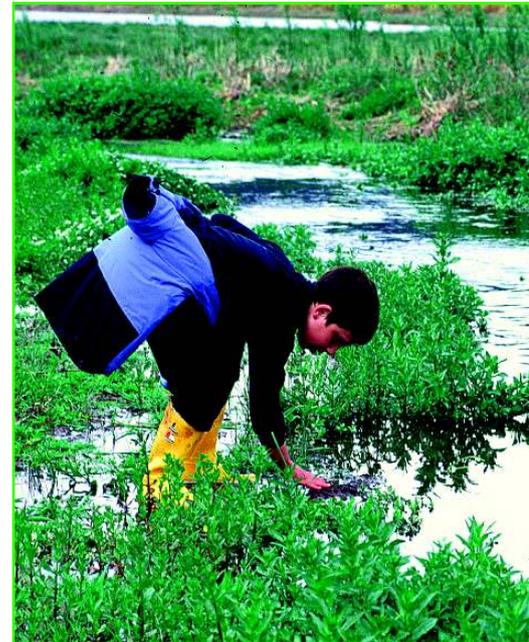
Le groupe : un lieu d'apprentissage

Le projet regroupe des enfants autour d'une même envie, d'une même problématique, d'un même centre d'intérêt. Ces petits groupes constituent des lieux d'échange privilégiés. On assiste ainsi à des transferts de savoirs et de compétences qui concernent aussi bien des connaissances naturalistes que des savoir-faire et des savoir-être.

Une vision plus globale

Les projets naissent d'envies et de questions d'enfants. Au cours des recherches, le projet prend du relief. Dans son cheminement, l'enfant se heurte à de nouvelles problématiques : son centre d'intérêt n'apparaît pas isolé, mais il s'intègre dans un questionnement plus global. L'adulte peut intervenir pour donner cette dimension au projet, il fait alors émerger des problématiques qui auraient pu échapper aux enfants.

De questionnements en recherches, leur vision du monde se complexifie.



Trifouiller dans les plantes aquatiques à la recherche de larves.

Paroles d'éducateur

"On peut voir que pour certains enfants, le fait d'aller vers la mare qui grouille de vie est relativement compliqué. Dans leurs gestes et leurs attitudes, je vois qu'ils ont la trouille. D'autres, au bout de trois secondes, mettent les mains dans l'eau, cherchent des animaux. On s'aperçoit qu'ils connaissent déjà des choses. Fait intéressant, quand un gamin met les mains dans l'eau, celui qui n'ose pas voit qu'il le fait, qu'il n'a pas mal et que visiblement il y prend du plaisir. Peu à peu il va lui aussi faire le pas d'y aller puis y prendre plaisir. Il y a beaucoup de passage d'information entre les enfants, à la fois de connaissance, d'attitudes, de conneries... Je crois qu'il y a de l'apprentissage qui se fait."

L.M.

vers la découverte

de la complexité du monde

Des outils pour le projet :

des ateliers à la carte

L'observation comme outil d'évaluation

Durant les premiers ateliers et les premières sorties, nous observons attentivement les attitudes des enfants et en discutons, tout en prenant bien soin de ne pas tirer de conclusions rapides et simplistes sur les individus. Nous nous en servons pour ajuster nos interventions au plus près de leurs niveaux de connaissances ou d'attitudes.

Un jeune déjà très à l'aise dans ses explorations pourra être sollicité pour en guider un autre plus novice.

Un enfant à l'écart se verra proposer des activités génératrices de contact...

Une comparaison sur les attitudes et/ou connaissances des jeunes à différents moments du séjour nous permet d'avoir un retour sur la pertinence de nos pratiques.

Ils sont mis en place dès le début du séjour pour être fonctionnels dès les premières explorations. Ils sont l'occasion de familiariser les enfants avec des outils favorisant leur autonomie dans le projet. Chaque atelier, d'une durée de 30 minutes environ, est pris en charge par un animateur. Les enfants passent, par petits groupes formés au hasard, de l'un à l'autre. Dans ces premiers moments, où les enfants sont en nombre restreint, les animateurs apprennent à les connaître, observent leurs comportements, collectionnent des indices sur leurs prérequis.

Le matériel "nature"

Au cours de cet atelier, les enfants découvrent la diversité du matériel mis à disposition pour leurs recherches. Ils apprennent à distinguer un filet troubleau d'un filet fauchoir, à régler une loupe binoculaire, à utiliser des pièges pour rongeurs... Tout ce matériel pourra ainsi être utilisé de façon autonome. Il est aussi, dans certains cas, déclencheur d'une envie de projet, par exemple, un piège peut donner envie de faire un projet sur les petits mammifères. Certains outils présentant des dangers (cisaille, marteau de géologue, scie...) sont exposés au cours de l'atelier mais leur utilisation nécessitera une autorisation spéciale. Un permis obligatoire pour s'en servir sera proposé aux enfants.

Dans le cas des camps, cet atelier peut être pris en charge par un enfant qui a acquis les compétences lors d'un séjour précédent.

Voir annexes n°7.

*Apprendre à
se servir des
loupes et
microscopes...
et des mondes
fabuleux à
découvrir.*



La bibliothèque

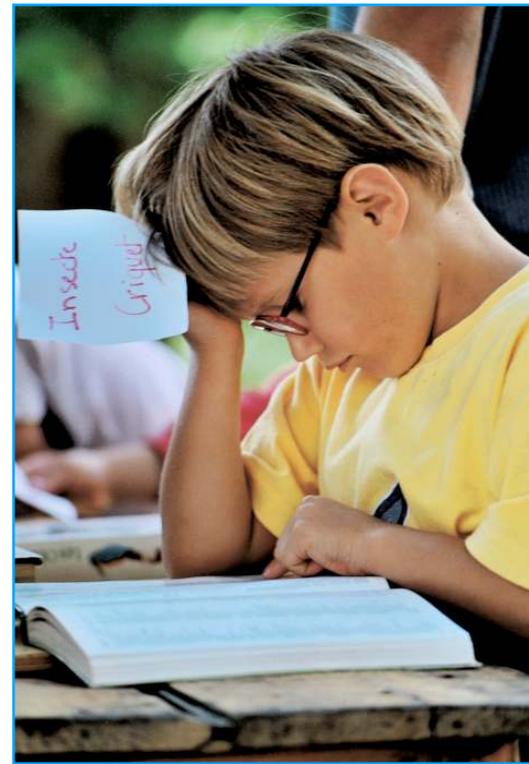
Entrer dans un livre est souvent compliqué. Sans initiation, l'utilisation des livres par les enfants est rarement efficace, donc démotivante. Cet atelier se propose de familiariser les enfants avec la bibliothèque qui est mise à leur disposition. Des jeux incitent à rechercher de l'information dans les livres, à déterminer quelques éléments naturels présents sur le site. Cela demande de comprendre l'organisation de la bibliothèque, de choisir le bon livre, de savoir utiliser un index, une clef de détermination... Ces compétences acquises seront remobilisables lors du projet.
Voir annexes n°5 & 8.

Les outils d'expression

Durant le séjour, les situations où nous favorisons l'expression des enfants sont nombreuses (voir page 20). Le tout premier contact a lieu très tôt, dans cet atelier où l'enfant découvre le matériel à disposition pour la création artistique. Il se familiarise avec des techniques de dessins, d'expression artistique diverses...
Cet atelier est aussi l'occasion de réaliser les premières œuvres d'art (poèmes, peinture...) dont la mise en valeur immédiate, dans la galerie des artistes ou le journal, constituera un moteur pour la création.
Voir annexe n°10.

Un outil pour les animateurs : le recueil de représentations initiales

Cet atelier permet aux éducateurs de cerner les prérequis des enfants sur leur connaissance de la nature. Les informations perçues permettront aux éducateurs d'adapter le contenu de la phase contact. Il suffit ensuite de reproduire cette séquence en fin de séjour, d'analyser les différences pour avoir une petite évaluation des acquis des jeunes.
Voir annexe n°19.



La bibliothèque : une mine de trésors.

«Si je veux réussir à accompagner un être vers un but précis, je dois le chercher là où il est et commencer là, justement là.»

Kierkegaard

pour être autonome dans le projet

Phase contact :

entrer dans la nature

La phase contact est fondatrice des projets. Entrer dans la nature, susciter la motivation et le questionnement, susciter l'imaginaire sont nos objectifs lors de la phase contact. Cette première découverte permet aux enfants de recenser leurs envies et leurs questions, sources possibles de projets. L'animateur n'explique pas ; il attire l'attention, il montre, il induit des relations sensorielles , affectives ou rationnelles entre les enfants et la nature. Il ouvre les portes de mondes à s'approprier, de mondes à découvrir, univers de questionnements et d'imaginaire pour le projet à venir.

Présentation de la phase contact

On arrive maintenant dans le début d'un moment très important. Pendant quasiment deux jours, on va faire fonctionner vos oreilles, vos nez, vos mains, votre langue, on va se balader, on va découvrir, essayer de s'arranger pour que vous vous posiez un maximum de questions et que vous vous intéressiez à un maximum de choses.

Ensuite, un petit plus tard, ces envies-là, on les notera sur un petit bout de papier, on va trier ces papiers et il y a des thèmes qui vont ressortir.

L.M.

La clé des sens

Les sens sont nos premiers outils pour la découverte du monde. Les ateliers sensoriels, maintenant classiques en éducation à l'environnement, favorisent la rencontre entre l'enfant et la nature. Ils incitent à une immersion dans l'environnement. Peu à peu, l'enfant se familiarise avec cet environnement, il se l'approprie, il passe de celui qui marche sur la nature à celui qui est dans la nature.

Voir annexe n°22.

Savoir utiliser ses yeux pour observer... mais que fait-il de ce qu'il voit ? Est-il en train de déterminer la bestiole, ou s'imaginer-t-il en train de se faire dévorer par elle ?



Des questions à foison

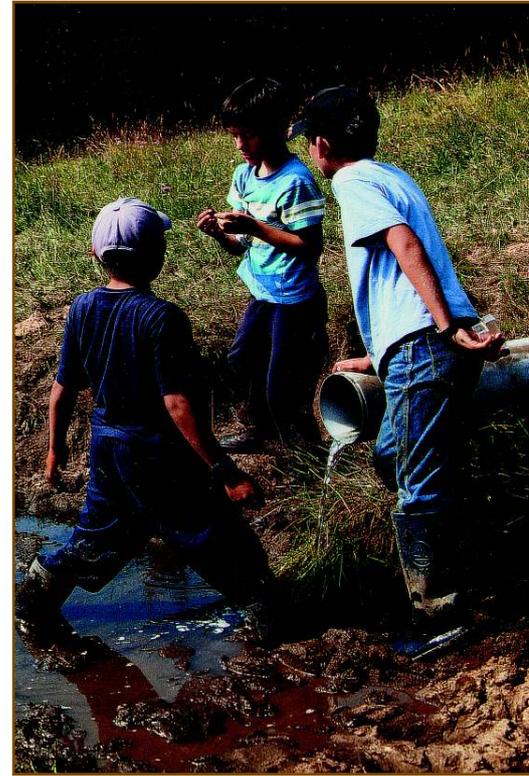
La phase contact doit soulever plus de questions qu'elle ne donne de réponses. Dans notre démarche actuelle, nous ne donnons, durant cette phase, plus de réponses du tout. Casser des pierres, soulever des bouses de vache, fouiller une mare à l'épuiette... sont autant d'entrées sur des mondes inconnus. Ces rencontres entre l'enfant et un environnement nouveau sont sources de questionnements. Notre rôle est de valider ces questions : reconnaître leur intérêt sans donner les réponses.

"C'est une excellente question, mets-la dans un coin de ta tête" ou encore "Tu devrais trouver la réponse dans la bibliothèque".

L'animateur n'est plus le détenteur d'un savoir naturaliste, il se contente d'accompagner, s'intéresse aux envies des enfants et déclenche des événements, sources de questionnements.

Ces questions n'ont pas toutes le même "potentiel projet". Il est du rôle de l'animateur de distinguer celles pouvant aboutir à un projet réalisable (en faisant appel à l'expérimentation, à la documentation, à des personnes-ressources...), de celles dont l'enfant ne pourra trouver les réponses par ses propres moyens. Ces dernières seront "écartées", par exemple en y répondant.

Voir annexes n°23 & 26.



Le contact physique avec la nature est fondamental !

Le rêve et l'imaginaire

S'allonger dans un champ, se laisser bercer par les chants d'oiseaux ou par le bruissement d'ailes de la libellule voltigeant au-dessus d'une mare, stimule la rêverie. L'imaginaire est une autre porte de la nature, la découverte est plus intime, des liens affectifs se créent et les sensations inspirent les artistes. Ici s'écrit un poème, là-bas un conte, un totem apparaît au-dessus des branchages... Au cours de la phase contact, l'animateur prendra bien soin d'ouvrir cette porte. En alternant les approches sensorielles, rationnelles et imaginaires, il enrichira la relation de l'individu à l'environnement, ouvrira de nombreuses pistes de projets.

Voir annexe n°27.

Paroles d'animateur La poule

"Durant cette phase contact, j'ai un peu l'impression qu'on joue le rôle d'une mère poule avec ses poussins. Elle gratte pour que le poussin vienne picorer autour puis dès qu'elle a trouvé quelque chose elle s'en va.

Notre rôle c'est un peu ça, c'est soulever des choses qui puissent les intéresser et dès qu'on voit qu'ils se repaissent de ça, on va un peu plus loin."

L.M.

*une multitude de portes pour
des individus tous différents*

Phase rebond :

l'émergence des projets

La phase contact a permis de collectionner des pistes de projets possibles. La phase rebond va obliger les enfants à faire un choix. Les envies sont inventoriées et exposées aux enfants. Ils peuvent ainsi s'appropriier les idées des autres. Puis chacun choisit le projet qui, finalement, le motive le plus. Les enfants se regroupent ainsi par centre d'intérêt.

S'ouvrent alors des moments de palabres et de négociations qui permettront, au sein de chaque groupe, de définir un projet commun.

Présenter aux enfants

"Maintenant, moment très important, donc moment durant lequel je sollicite toute votre attention. Pendant deux jours, on s'est secoué les sens, on est allé voir des choses, on a observé, on s'est posé des questions, on a vu des choses qui nous ont intéressés. Et maintenant, ça va être compliqué parce qu'il va falloir choisir. Alors, on va y aller mollo. Au début, chacun va prendre un papier et un crayon. Et sur chaque papier vous allez noter un thème et une idée d'activité qui se rapproche de ce thème. Par exemple : la bouse de vache, faire des poèmes sur la bouse."

Choisir, c'est renoncer

La phase rebond oblige l'enfant à sélectionner une de ses multiples envies, une pour laquelle il va s'investir particulièrement. Par ce choix, il va commencer à s'approprier un projet mais il va devoir aussi renoncer à tous les autres. Pour lui, c'est un moment de doute particulièrement délicat à gérer.

Sur chaque papier, une question, une envie, un projet. On les regroupe par bâton.



Des projets réalistes

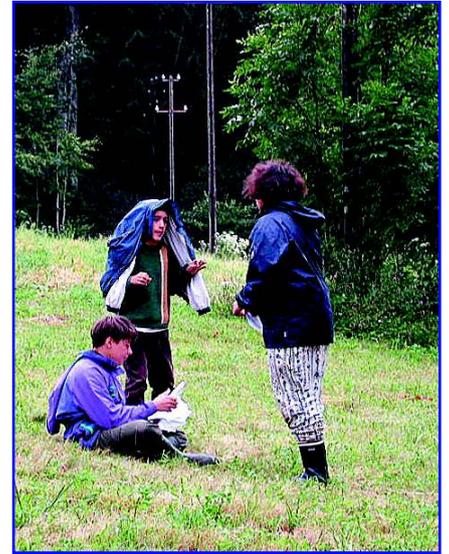
Il est du rôle de l'animateur d'éliminer, en expliquant pourquoi, les propositions de projets non réalisables. L'objectif est que les enfants aboutissent. Un projet sans perspective de réussite va entraîner une rapide démotivation. La validation des projets dépend donc de l'animateur. C'est à lui d'imaginer quel est le devenir possible d'une idée dans un projet d'enfant. Attention aux sujets difficilement abordables de façon autonome par des enfants : les reptiles, les oiseaux...

Des groupes fonctionnels

La constitution des groupes de projets doit respecter les souhaits de chacun. Dans la pratique, il existe une contrainte concernant le nombre de membres par groupe. Entre trois et cinq, le groupe fonctionne de façon efficace. Au delà de cinq, l'appropriation par l'enfant est plus faible, la motivation et l'investissement personnels chutent. Il est préférable de créer deux groupes différents de trois individus autour d'un même thème plutôt qu'un seul groupe de six.

Du projet individuel au projet collectif

La phase rebond regroupe des individus autour d'une même envie. Chacun arrive pourtant avec sa vision propre du projet. On assiste, dans chaque groupe, à une phase intéressante où l'on passe de projets individuels à un projet collectif avec de nécessaires négociations et concessions. Ce débat enrichit le projet et doit se finaliser par un avis unanime. L'éducateur peut intervenir dans les débats trop houleux pour animer les négociations. C'est un moment fragile où il arrive que des enfants changent de groupe à la suite d'un désaccord absolu avec les autres. Cette situation n'est pas à encourager car elle règle rarement le problème. Où qu'il aille, l'enfant devra forcément négocier. Voir annexe n°20.



Un groupe de projet ; ça négocie sec avant d'arriver au projet commun.

Une méthode

1 - L'inventaire

Chaque enfant a des bandes de papier à sa disposition. Sur chaque bandeau il inscrit un thème et une activité (ou questionnement) qui s'y rapporte. L'enfant remplit autant de bandeaux qu'il a de projets.

2 - La mise en commun

Les bandeaux sont regroupés et classés avec les enfants. On obtient alors un certain nombre de propositions de projets, l'animateur élimine les projets non réalisables en expliquant pourquoi.

3 - Le sondage

"Qui veut faire quoi?"

Chaque enfant choisit un projet unique parmi ceux qui sont exposés. Des négociations amènent l'élimination des projets manquant de candidats (0 ou 1).

4 - Le choix

Les enfants choisissent leur projet. Les groupes se constituent.

un moment délicat de négociations

Attention, propriété privée :

projet des enfants

Paroles de jeunes

"Ce qui est bien en projet, c'est que chacun fait ce qui l'intéresse. Pas besoin de faire comme tout le monde. Par petits groupes, on réalise nos envies : découvrir les oiseaux, casser des cailloux, observer les insectes... Si le but de nos recherches se trouve loin, pas de problèmes, on part pour la journée sans oublier de prendre avec nous pique-nique, matériel et animateur. Le projet, c'est quelque chose d'important dans un camp. Si le projet que l'on a choisi ne répond pas exactement à nos envies, on s'embête. Le mieux, c'est de bien réfléchir au choix que l'on va faire pour profiter au max du camp et de découvrir le plus de choses possible dans la nature."

Félix, 12 ans

Les projets sont définis et les groupes se mettent en action. Les départs sont généralement laborieux, le cheminement manque encore de clarté et de maturité. Ces instants quelque peu chaotiques sont importants pour la construction du projet. L'animateur doit être attentif, mais n'intervient que ponctuellement. Rapidement les projets se modèlent et démarrent vraiment. Les enfants ont élaboré une trame plus claire qui les mène vers une restitution finale qu'ils imaginent peu à peu.

Un "cafouillage" initial

Dans de nombreux cas on assiste, en début de projet, à une période de "cafouillage". Le groupe tâtonne, se dispute, se décourage. Il est alors tentant d'intervenir. Face à cet échec apparent, l'éducateur voudrait proposer ses idées pour sortir de l'impasse. Il apparaît pourtant que cette phase d'hésitation est indissociable de la notion de projet. Le cafouillage est un moment d'expression, de confrontation d'idées, de structuration du groupe.

De ces débats passionnés émerge un projet qui est propre au groupe et que les enfants s'approprient. Lors de cette phase, l'animateur passe régulièrement dans le groupe pour que les enfants reformulent leur projet. Cette reformulation leur permet d'avancer dans la réflexion.

Voir annexe n°26.



Relevés, observations, lectures, rencontres, répartition du travail, lectures... Le projet des enfants avance.



Le rôle de l'animateur

Pendant le déroulement du projet, l'animateur a une position particulière. Il doit éviter d'intervenir pour imposer ses envies et diriger le projet.

L'animateur doit donc être en "attention" plutôt qu'en "intention". Il laisse faire quand il n'y a pas de problème et intervient toujours à minima pour débloquer une situation. Il peut aussi induire une dimension imaginaire dans un projet rationnel ou vice-versa, proposer, à la demande du groupe, une "leçon de choses" qui permettra à ce dernier d'aller plus loin.

Par ailleurs, le résultat esthétique du projet n'a que peu d'importance dans cette démarche, mais trop souvent l'éducateur le perçoit comme l'évaluation directe de la qualité de son travail. En dirigeant le projet, il se rassure quant à la maîtrise de son déroulement, mais il s'éloigne de nombreux objectifs : autonomie dans la recherche, apprentissage du travail de groupe, créativité...

Dans la pratique, cet interventionnisme se fait de façon inconsciente. Aussi, il est préférable de ne pas mettre d'animateur référent par groupe de projet. La rotation des animateurs permet d'éviter l'appropriation d'un projet par un animateur.



Mais quel est le nom de cet insecte ?

La restitution, moteur du projet

En fin de séjour chaque groupe va exposer ses découvertes aux autres. Cette restitution fait partie intégrante du projet, elle en est même un des moteurs.

En pratique, le projet démarre très souvent dans l'idée d'une restitution dont la forme finale, au terme du projet, sera parfois fort différente de l'idée initiale.

Cette projection permet aux enfants d'organiser les différentes étapes à mettre en place pour atteindre ce but.

Plus l'échéance se rapproche, plus le projet se dynamise. Les temps consacrés à la préparation de la restitution sont généralement des moments de grande effervescence.

Astuces pour décoincer

- réunir le groupe pour qu'il reformule son projet,
- tenir le rôle de secrétaire pendant que chaque membre du groupe donne ses idées,
- refaire, pour le groupe, une phase contact centrée sur son projet,
- proposer une activité qui ouvre de nouvelles perspectives,
- faire travailler le groupe sur le contenu et la forme qu'il donnera à la restitution,
- intervenir momentanément dans le déroulement du projet,
- faire un apport de contenu qui permet de passer à une problématique plus évoluée.

*Intervenir avec parcimonie :
la pédagogie de l'attention*

Naturalistes en action

recherche et créativité

Caillou

Caillou je t'aime
parce que tu es beau,
Caillou je t'aime pour tes
cristaux.

Caillou tu es toute ma passion,
Caillou tu es source de questions.

Caillou avec toi,
la vie n'est pas rose...
Mais translucide
comme tes cristaux.

Caillou avec toi,
le monde n'est pas sot...
Mais au contraire
découvre ses merveilles.
Félix

Les cailloux, c'est tout doux.
Il y en a des petits et des jolis.
Des gros et des pas beaux.
Des triangulaires qui ont l'air
sévères.
Les cailloux peuvent avoir
la forme ronde
Et avoir l'air immonde
Etre carrés et casser les pieds
Avoir l'air ovale et
sans se faire très mal.
Anna

Pour illustrer le déroulement du projet, nous avons choisi d'en raconter quelques-uns même si cerner la genèse d'un projet est souvent chose complexe.

Bien fort serait l'animateur capable de prédire le déroulement du projet des enfants. Certes nous allons induire, certes nous allons orienter afin que le projet aboutisse, mais nous sommes souvent bluffés par le niveau de compréhension qu'atteignent les enfants lorsqu'ils s'approprient vraiment leur problématique, lorsqu'ils partent de leurs questions et que nous nous cantonnons à les accompagner dans l'élaboration de leurs réponses.

Un projet "Cailloux"

À peine le séjour commencé, résonnent (ou raisonnent) les coups de marteaux. Un visiteur non-averti demanderait certainement qu'on lui explique pourquoi ces enfants cassent des cailloux à longueur de temps.

Habités des séjours, ils s'emploient à comprendre la géologie du lieu en faisant parler les pierres. La motivation première est née du coup de marteau et de la découverte de cristaux brillants. En cassant, ils ont découvert des différences entre les roches, entre les cristaux. L'envie de casser des pierres s'est transformée en besoin de comprendre.

Les livres de détermination ont permis aux enfants de nommer les roches, puis des livres de géologie régionale leur ont permis de comprendre leur présence sur le site. Leur vision, à partir du caillou, est devenue plus globale. Chaque réponse a amené de nouvelles questions. A leur demande, un cours de géologie a eu lieu pour élucider certaines de leurs questions sans réponses.

Ils ont expliqué aux autres le cycle des roches en illustrant leur travail d'enquêteurs par des cailloux aux cristaux de tailles, de nature et de formes différentes. Ils n'ont pas eu le temps de rencontrer les carriers ; ce sera pour l'année prochaine.

Du grain de sable à la Terre, tout est question de prise de recul.

Après avoir cassé de nombreuses pierres, déterminé des cristaux, consulté des livres, le groupe "géologie" découvre petit à petit l'histoire de la chaîne hercynienne.



Un projet "Araignées"

L'un était déjà passionné d'araignées, l'autre en avait vu une superbe lors d'un affût de nuit, sa toile éclairée à la lampe de poche aurait pu envelopper un homme. Enfin, il y a eu aussi comme facteur déclenchant, l'initiative d'un enfant qui avait mis des petits panneaux sur tout le camp indiquant nos co-locatrices à huit pattes ; cela a suffi pour séduire quelques jeunes de plus.

Et ils ont dévoré le numéro "spécial araignées" de "La Hulotte" (la fabuleuse revue naturaliste) ; ils ont fait l'inventaire des espèces vivant sur le site, se sont fâchés puis réconciliés, se sont organisés, ont lu des contes sur les araignées et en ont fabriqué à leur tour. Ils ont tissé des toiles géantes, ont écrit des fiches techniques par espèces et ont observé les huit yeux et les poils sensoriels à la loupe...

Restitution en plusieurs actes : les poèmes fusent, une araignée géante nous dévoile son anatomie ainsi que les secrets pour faire une belle toile...

Applaudissements des spectateurs



Les plantes trouvées sont associées aux différents paysages rencontrés.

Poèmes

Tisse, file.
Tisse, tisse, tisse ta toile,
Pendant la nuit sous les étoiles.
File, file, file la soie
A ta manière bien à toi.
Afin que tu puisses dès demain,
Y attraper des moucheron
Que tes enfants dégusteront
A l'ombre d'un grand pin.
Tisser, filer, pour l'araignée point de
repos.
Mais une fois fini, que son ouvrage est
beau.

Prunelle



Araignée, tisse ta toile devant moi
Rien qu'une fois, rien que pour moi.
Araignée, tisse ton voile,
Ile de bonheur sous les étoiles.
Gaie et avec entrain, tu mettras tout ton pouvoir
Nuit et jour, à tout refrain, pour montrer le fruit de ton savoir.
Et les dieux accrocheront ton tableau merveilleux
Elevé parmi les étoiles, les planètes et les cieux.

Morgan

Araignée, avec ta toile brillante comme une étoile
Rouge ou noire pour certaines
Avec tes pattes longues et fines,
Crochues ou délicates
Horribles pour certains
Nouvelles pour d'autres.
Ecoute mon histoire, et j'écouterai la tienne.

Johanna

d'une curiosité première
à une compréhension globale

Restitution :

présenter aux autres

La restitution n'a pas pour objectif de rendre compte de tout le travail réalisé, c'est un moment où les enfants ouvrent une fenêtre sur leur projet pour en partager quelques morceaux choisis.

L a finalisation du projet

La restitution ne reflète en aucune façon le chemin parcouru par les enfants, mais elle finalise le projet. C'est une présentation des résultats ou des points forts de la réalisation, c'est aussi un reflet de l'ambiance et des émotions qu'a vécu le groupe.

Les enfants se trouvent dans une situation de communication qui nécessite de mobiliser leurs capacités à s'exprimer, à choisir ce qui va être présenté, ce qui a été important pour le groupe. C'est aussi un moment au cours duquel les inventeurs du projet s'exposent particulièrement. Un travail sur l'expression tout au long du séjour facilitera l'engagement des enfants lors de la restitution.

Préparation de la restitution

Sentier de découverte de la mare

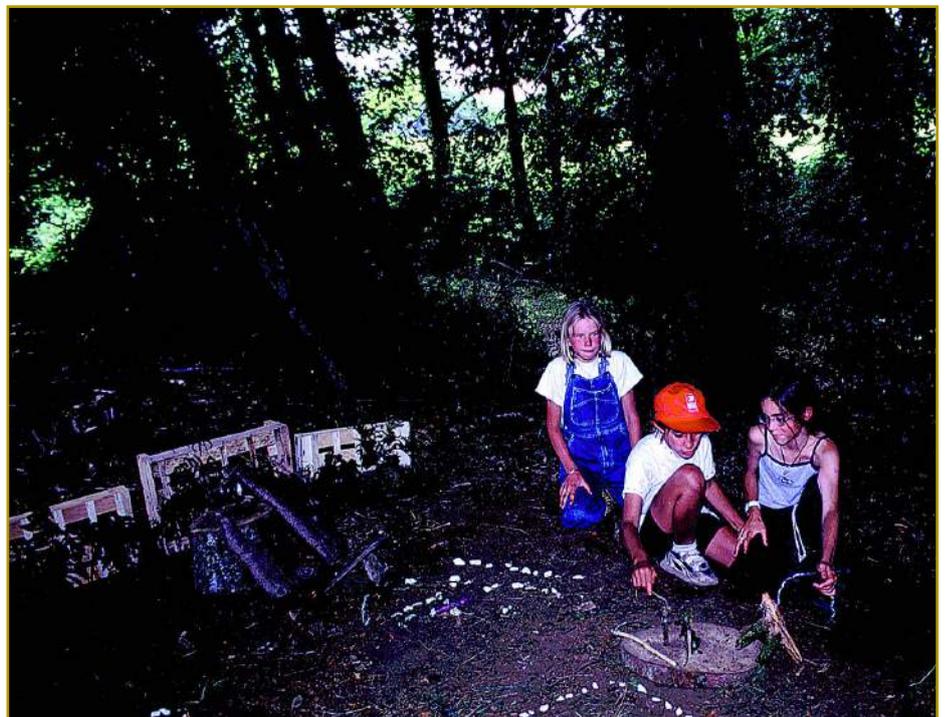
Le groupe «Mare» explique sa restitution.

"Ici, il y aura un panneau avec pourquoi on a construit la mare. Ici on leur montrera toutes les plantes, ici quelques panneaux sur les animaux qui y vivent.

On va les faire passer par là, on a mis quelques cailloux pour qu'ils ne fassent pas le saut de la mort avec les talons aiguilles. Là, on va mettre des poèmes sur les piquets."

Lukas, 11 ans

Le décor est bâti : le conte peut commencer sous les yeux du groupe, des parents, des invités...



L'animateur : un partenaire technique

La restitution se prépare. Les enfants ont alors besoin d'aide pour des réalisations techniques. Les animateurs ont ici un rôle de techniciens au service des enfants. Ils circulent d'un groupe à l'autre et interviennent à la demande pour dénicher un grand carton, fixer une tenture en hauteur, réparer un outil défectueux...

Il est aussi du ressort des animateurs de donner de la cohérence à l'ensemble des restitutions. Ils peuvent créer un fil directeur qui emmènera les spectateurs d'une restitution à l'autre ; ce lien peut être musical, sous forme de conte...

Une présentation en public : partage et spectacle

Il n'y a pas, sauf raison particulière, une forme imposée de restitution. Chaque groupe construit sa présentation à son gré sous forme d'exposés, d'œuvres d'arts, de contes, de sentiers aménagés, de pièces de théâtre, de lecture poétique, de jeux...

Les premiers spectateurs sont les enfants eux-mêmes. Cette présentation limitée aux participants du séjour est un moment d'échange, les enfants vont s'intéresser aux découvertes des autres. Une deuxième restitution peut être organisée avec un public élargi (hôtes, villageois, parents...) qui pourra alors avoir un bref aperçu de ce qui a été vécu au cours du séjour. Ce partage n'est souhaitable que s'il a l'adhésion des enfants.



L'histoire géologique de la région du lac du Salagou racontée en deux panneaux, un poème, quelques cailloux, une clef de détermination et par quatre acteurs.



La restitution : l'occasion de faire participer les autres à nos découvertes.

Exemple de restitution

Projet	→	Restitution
● Restauration d'une mare	→	- Sentier "d'interprétation" scientifique et poétique
● Les escargots	→	- Spectacle musical avec coquilles d'escargots percées et exposition d' <i>Helix</i> modelés dans de la glaise
● Les petites bêtes de l'eau	→	- Une carte de la qualité de l'eau autour du village
● Le monde fantastique de la bouse de vache	→	- Exposé sur le cycle de la bouse
● Etude des roches	→	- Reconstitution de l'histoire de la chaîne hercynienne

et le monde à découvrir

Les camps et classes transplantées sont souvent des moments forts pour les jeunes. De même qu'il a été difficile, et parfois douloureux, de quitter ses habitudes en arrivant, il est maintenant délicat de se séparer du groupe et du lieu. Aussi, il est important de faire vivre aux enfants une réelle fin de séjour.

On prendra donc bien soin de clôturer les ateliers dans lesquels ils se sont engagés, de les associer au démontage et au rangement du lieu afin de le restituer, au moins, dans l'état où on l'a trouvé.

Pour les éducateurs, un bon rangement conduira à une meilleure efficacité dans la préparation des prochains séjours. C'est le moment de se projeter dans l'avenir, d'évaluer le travail effectué afin de faire évoluer les pratiques.

Pour les enfants (et les enseignants suivant les contextes) c'est l'occasion d'envoiesager la suite du séjour : club nature près de chez soi, réinvestissement dans le cadre scolaire...

Parole d'enfant

*Les jours passent si vite...
On a d'abord découvert, puis on a
cherché à comprendre, et enfin on a
compris.*

*Tout ça est passé si vite...
Dans une ambiance parfois
musicale, d'autres fois naturaliste,
avec des jeux amusants, des veillées
originales... De la nourriture exquise
!*

*Un camp où on n'a rencontré que
des copains, des copines, un camp
où, pas une fois, les parents nous ont
manqué et où, au contraire, on
rêvait de rester plus longtemps...
(Ce texte est mis au passé parce que,
même si c'est triste, mettez-le vous
en tête : c'est le dernier jour !)*

Félix

Ranger, entre pragmatisme et pédagogie

Le rangement doit être bien anticipé afin de ne pas laisser les enfants sur quelque chose d'inachevé : le cerf-volant débuté lors du séjour sera rarement fini à la maison...

Pour cela, on fera la liste de toutes les actions commencées et on en planifiera la fin. Ayons soin d'organiser dans le temps ces activités souvent fébriles afin que la rupture ne soit pas trop brutale pour les jeunes. Le rangement devra être minutieux, les inventaires des différentes malles seront réalisés, le matériel rangé sera propre et en état. Rien de plus terrible que d'avoir à tout laver, à réparer du matériel défectueux ou de ne pas savoir où sont les choses au début du séjour suivant.



Un bon rangement pour gagner du temps.

Le bilan, un moment pour prendre du recul

La fin du séjour reste un moment privilégié pour faire le point, réfléchir sur "la façon dont nous nous y prendrions si ce séjour était à refaire?".

Ce bilan peut être réalisé en trois moments différents :

- au sein de l'équipe d'animation,
- au sein des groupes de projet,
- au moment du dernier conseil, donc avec tous.

La critique doit être constructive.

On pourra aussi demander aux jeunes :

- ce qu'ils ont préféré,
- ce qu'ils ont détesté,
- une chose qu'ils savent maintenant et qu'ils ne savaient pas auparavant,
- de dire, d'écrire ou de dessiner tout ce qu'ils ont à exprimer sur le séjour.

Une analyse de ces informations est indispensable. Cette évaluation, dont on gardera une trace écrite, sera utilisée lors de la mise en place d'autres séjours.



Réinvestissement ou poursuite du projet au collège.

Pistes de prolongements, mais est-ce vraiment fini ?

Suivant les contextes, on pourra envisager de réinvestir les découvertes du séjour, en classe par exemple, durant plusieurs mois.

Les animateurs pourront continuer à échanger avec la classe pour apporter des précisions, pour valider des écrits, rédiger un carnet de souvenirs comportant quelques belles photos du séjour, quelques écrits poétiques et naturalistes.

Après un camp, le carnet de souvenirs sera réalisé par les animateurs qui l'enverront à tous les participants.

Les enfants pourront créer un club nature (type CPN) près de chez eux pour mener des projets tout au long de l'année...

Paroles d'animateur

"Ce que véhiculent les enfants, c'est surtout des réponses d'adultes à des questions qu'ils n'ont pas encore eu le temps de se poser, donc si nous on arrive sur un endroit fabuleux comme ça, on pourrait très bien profiter du pouvoir de séduction du site et de notre "aura" de grande personne pour faire les ayatollahs et leur faire gober tout un tas de messages pseudo-protectionnistes de la nature.

On préfère que petit à petit eux-mêmes se fassent les questions, voient les choses, les diagnostiquent et se construisent leurs réponses..."

L.M.

pour repartir

Annexes

Les responsabilités :

partager la vigilance

Une bonne organisation libère du temps pour s'occuper des enfants. Elle permet d'être vigilant au bon déroulement du séjour. Chaque responsabilité a un adulte référent. C'est à lui que les enfants s'adresseront en cas de besoin. Le responsable n'est pas forcément la personne qui accomplit les tâches correspondantes, mais c'est lui qui vérifie le bon fonctionnement de son secteur. Certaines responsabilités pourront être déléguées à des enfants.

Au fur et à mesure du déroulement du séjour, de nouvelles responsabilités vont émerger ; elles seront réparties lors des conseils.

RESPONSABILITÉS LIÉES AU FONCTIONNEMENT

- Administration
- relations avec l'extérieur (les responsables du centre d'accueil, les administrations locales, les parents...)
- hygiène et santé
- entretien des lieux
- alimentation
- banque des enfants, courrier, téléphone
- environnement et gestes au quotidien
- du temps qui passe (vigilance par rapport aux temps fixes de la journée : repas, conseil, douche...)
- photographie (reportage photo du séjour)
-
-
-

RESPONSABILITÉS LIÉES À LA PÉDAGOGIE

- le projet
- le conseil
-
-

RESPONSABILITÉS LIÉES À DES ATELIERS

- la bibliothèque
- le matériel
- le coin observation (il est lié au matériel et doit permettre à l'enfant de mener ses recherches à tous moments)
- le musée permanent (lieu d'exposition mettant en valeur les découvertes)
- le journal
- la galerie des artistes
- les émissions vidéo
- Internet
-
-
-



Nos références bibliographiques :

en savoir plus

Quelques ouvrages cités ici vous seront bien utiles pour enrichir vos pratiques d'animation ou donner du grain à moudre à vos cogitations pédagogiques.

RÉFLEXIONS PRATIQUES ET THÉORIQUES

- Œuvres pédagogiques. — C. FREINET. — Editions du Seuil (2 tomes)
- Qui c'est le conseil? — F. OURY. — Ed. Matrice
- À l'école des éléments. — D. COTTEREAU. — Ed. Chronique sociale
- Pour une pédagogie de l'imaginaire. — G. JEAN. — Castermann
- Le nouvel éducateur. — Institut coopératif de l'école moderne
- Mémento de pédagogie institutionnelle. — R. LAFITTE. — Ed. Matrice
- Faites-les réussir. — M-F LE MEIGNEN. — Ed. d'Organisation
- Guide pratique "Monter son projet d'éducation à l'environnement". — Réseau Ecole et Nature. — Ed. Chronique sociale
- Vers une pédagogie institutionnelle. — F. OURY, A. VASQUEZ. — Ed. Matrice
- Eduquer à l'environnement par la pédagogie de projet. — Réseau Ecole et Nature. — L'Harmattan
- Alternier pour apprendre. — D. COTTEREAU. — Ed. Ecole et Nature

SUR LE TERRAIN

- Animateur I et II "A vos outils" et "Ouvrez les yeux". — Ed. Ecologistes de l'Euzière : www.euziere.org
- Pistes pour la découverte de la nature. — ESPINASSOUS. — Ed. Milan
- Fiches activités de la Gazette des terriers. — Boulton au bois 08240 BUZANCY
- Les petits débrouillards. — Ed. Belin
- Sur les traces de la Nature. — H. JURGEN. — Ed. Dessain et Tolra
- Fiches techniques et pédagogiques. — Espaces et recherches
- Jeux pour 1001 lectures de paysage. — Ed. du CAUE36
- Les joies de la nature. — J. CORNELL. — Ed. Souffles
- Vivre la nature avec les enfants. — J. CORNELL. — Ed. Souffles
- Fiches techniques des malles Animateur. — DDJS
- Jouons ensemble. — Non-Violence Actualité (NVA, BP 241 45202 Montargis cedex).



CONTES ET ÉCRITURE

- 1 000 ans de contes sur les sentiers. — Ed. Milan
- L'arbre d'amour et de sagesse. — H. GOUGAUD. — Ed. du Seuil
- La bible du hibou. — H. GOUGAUD. — Ed. du Seuil
- La grammaire de l'imaginaire. — G. RODARI. — Ed. Rue du Monde

REVUES

- L'encre verte : bulletin d'information du Réseau Ecole et Nature
- a, b, c, G.R.A.I.N.E. Languedoc-Roussillon : bulletin d'information
- Le journal de l'animation : 12, rue Raymond Poincaré, 55800 Revigny
- Mots en jeux, Enjeux des mots. — CEMEA Toulouse

Réseaux :

le partage du savoir

En France, il existe de nombreuses personnes et organismes impliqués dans l'éducation à l'environnement. Leur mise en réseau, permettant un échange de savoirs, a été essentielle pour l'évolution des pratiques d'éducation.

Les organismes cités ici vous aideront à organiser votre séjour buissonnier.

Administration et financements

Education nationale : voir votre Inspection académique.

Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports (voir annexe DRDJS)

Contactez ces deux administrations et, dans certains départements, vous pourrez obtenir aides et conseils pour l'organisation ou le financement d'un séjour buissonnier.

Education à l'environnement

Réseau national

Ecole et Nature

Maison de l'Environnement

16, rue Ferdinand Fabre

34090 MONTPELLIER

Tél. : 04 67 02 25 70

Fax : 04 67 72 45 00

e mail : info@ecole-et-nature.org

Réseaux régionaux

Alsace — ARIENA

36, Ehnwihr

67600 MUTTERSHOLTZ

Tél. : 03 88 85 11 30

Fax : 03 88 85 17 87

ariena@wanadoo.fr

Aquitaine — GRAINE

BP 4

33830 BELIN BELIET

T/F : 05 56 88 19 07

graine.aquitaine@educ-envir.org

Auvergne — GRAINE

1 bis, rue Frédéric Brunmurol

63122 CEYRAT

T/F : 04 73 61 50 99

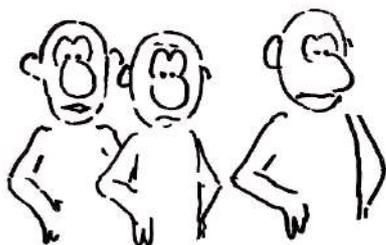
Bourgogne — Bourgogne Ecole et Nature

Micheline Jubilo

Rue Aval

21120 TIL CHATEL

Tél. : 03 80 95 28 94



EXCUSEZ-VOUS DE
VOUS DÉRANGER
JE SUIS A LA
RECHERCHE
DE GOBELETS EN
PLASTIQUE
POUR RÉALISER
DES PARFUMS

Réseaux (suite)

Bretagne — Ecole Saint-Roch
Rue du Muguet
22300 LANNION
Tél. : 02 96 48 97 99
REEB@wanadoo.fr

Centre — GRAINE
Ferme de la Gabillière
41250 CHAMBORD
Tél. : 02 54 87 08 60
Fax : 02 54 87 68 75
graine.centre@wanadoo.fr

Champagne-Ardenne —
GRAINE
40, rue des Essillards
51100 REIMS
T/F : 03 26 82 65 59

Corse — GRAINE
Jean-Marcel VUILLAMIER
Ecole d'Erbalunga
20222 BRANDO
Tél. : 04 95 33 92 11
Fax : 04 95 31 85 76
ec-el-erbalunga@ac-corse.fr

Ile-de-France — GRAINE
26, avenue Gounod
91260 JUVISY SUR ORGE
Tél. : 01 69 24 99 33
Fax : 01 69 24 99 66
graine.idf@educ-envir.org

Languedoc-Roussillon —
GRAINE
Carré Montmorency
474 allée Henri II de
Montmorency
34000 Montpellier
Tél : 04 67 06 01 13
Fax : 04 67 06 01 12
contact@grainelr.org

Lorraine — GRAINE
15, rue Herbeaupaire
88490 LUSSE
Tél. : 03 29 51 27 03
Fax : 03 29 54 20 88

Midi-Pyrénées — GRAINE
CPIE du Rouergue
15, bd de l'Ayrolle
12100 MILLAU
Tél. : 05 65 61 06 57
Fax : 05 65 60 26 02

Nord Pas-de-Calais —
GRAINE Pays du Nord
23, rue Gosselet
59000 LILLE
Tél. : 03 20 85 29 93
Fax : 03 20 86 15 56
graine-nord@educ-envir.org

Basse-Normandie — GRAINE
Myriam Dauphin
Le Bourg
14690 COSSESSEVILLE
T/F : 02 31 69 88 45

Haute-Normandie — GRAINE
55, rue Louis Ricard
76000 ROUEN
Tél. : 02 35 07 44 54
Fax : 02 35 70 77 05

PACA — GRAINE
Château de Saint-Mitre
Route d'Eguilles
13090 AIX EN PROVENCE
T/F : 04 42 20 16 48
graine.paca@aix.pacwan.net

**Réseau Education
Environnement 05 & Ecrins**
48, bd G. Pompidou
05000 GAP
T/F : 04 92 53 60 96
ree05@educ-envir.org

Pays-de-Loire — GRAINE
Maison de la Nature
Bd de l'Hopital
44240 LA CHAPELLE/ERDRE
T/F : 02 40 93 52 27

Picardie — GRAINE
Pierre RECHENMANN
25, rue du Connétable
60500 CHANTILLY
Tél. : 03 44 58 89 76
Fax : 03 44 58 92 63
prechenmann@aol.com

Poitou-Charentes — GRAINE
97 bis, rue Cornet
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 01 64 42
Fax : 05 49 61 03 73
graineipc@educ-envir.org

Réseau Franche-Comté-Suisse
Isabelle LEPEULE
CPIE Haut-Doubs
25, rue de la Gare
25560 FRASNE
Tél. : 03 81 49 82 99
Fax : 03 81 89 70 52

Rhône-Alpes — GRAINE
Maison rhodanienne de
l'Environnement
32, rue Ste Hélène
69002 LYON
Tél. : 04 72 77 19 80
Fax : 04 72 77 19 81

Autres structures

Francas
12, rue Tolain
75020 PARIS
Tél. : 01 44 64 21 00
Fax : 01 44 64 21 21

CEMEA
24, rue Marc Séguin
75883 PARIS cedex 18
Tél. : 01 53 26 24 24
Fax : 01 53 26 24 19

F.O.L.
9, rue Docteur Potain
75019 PARIS
Tél. : 01 53 38 85 00
Fax : 01 40 40 79 18

O.C.C.E.
101 bis, rue du Ranelagh
75016 PARIS
Tél. : 01 44 14 93 30
Fax : 01 45 27 49 83

Ligue de l'enseignement
7, bd St-Denis
75003 PARIS
Tél. : 01 48 04 53 53

AVPI Association «Vers la
Pédagogie Institutionnelle»
René LAFITTE (Président)
15, rue Jacques Renoudin
34500 BÉZIERS

Les adresses des D.R.D.J.S.

Les D.R.D.J.S. peuvent vous fournir les dernières réglementations en cours, les textes officiels : encadrement, réglementation sanitaire... indispensables pour l'organisation des centres de vacances. Pour tous ces aspects, n'hésitez pas à les contacter.

Alsace

DRDJS de Strasbourg
17, rue Goethe
67083 STRASBOURG cedex 03
Tél. : 03 88 45 30 30
Télécopie : 03 88 45 30 59

Aquitaine

DRDJS de Bordeaux
7, bd du Parc des Expositions
Bordeaux Lac
33525 BRUGES cedex
Tél. : 05 56 69 38 00
Télécopie : 05 56 50 02 30

Auvergne

DRDJS de Clermont-Ferrand
28, rue Albert Thomas
63038 CLERMONT-FERRAND cedex
Tél. : 04 73 34 91 91
Télécopie : 04 73 93 82 29

Basse-Normandie

DRDJS de Caen
8, Avenue Mar Montgomery
14000 CAEN
Tél. : 02 31 43 26 26
Télécopie : 02 31 93 71 50

Bourgogne

DRDJS de Dijon
22, rue Andra BP 1530
21034 DIJON cedex
Téléphone : 03 80 30 47 73
Télécopie : 03 80 30 56 00

Bretagne

DRDJS de Rennes
4, avenue du Bois l'Abbé
35043 RENNES cedex
Tél. : 02 99 25 24 00
Télécopie : 02 99 25 24 01

Centre

DRDJS d'Orléans-Tours
122, Faubourg Bannier
45042 ORLÉANS cedex 01
Tél. : 02 38 77 49 00

Champagne-Ardenne

DRDJS de Reims
20, rue Simon
51100 REIMS
Tél. : 03 26 84 68 68
Télécopie : 03 26 87 49 44

Champagne-Ardenne

DRDJS de Châlons en Champagne
4, rue Garinet
51037 CHALONS EN CHAMPAGNE
Tél. : 03 26 21 83 30
Télécopie : 03 26 21 83 33

Corse

DRDJS d'Ajaccio
Rue de l'aspirant Michelin BP 323
20178 AJACCIO cedex
Tél. : 04 95 29 67 67
Télécopie : 04 95 20 19 20

Franche-Comté

DRDJS de Besançon
27, rue Sancey BP 1983
25020 BESANÇON cedex
Tél. : 03 81 41 26 26
Télécopie : 03 81 51 54 85

Haute-Normandie

DRDJS de Rouen
55, rue de l'Amiral Cécille BP 1358
75013 PARIS
Tél. : 01 40 77 55 00
Télécopie : 01 40 85 33 20

Languedoc-Roussillon

DRDJS de Montpellier
190, avenue du Père Soulas
34094 MONTPELLIER cedex 05
Tél. : 04 67 10 14 00
Télécopie : 04 67 41 38 80

Limousin

DRDJS de Limoges
Immeuble l'Intendant
45, rue Turgot
87036 LIMOGES cedex
Tél. : 05 55 33 92 33
Télécopie : 05 55 33 92 16

Lorraine

DRDJS de Nancy-Metz
13, rue de Mainvaux BP 69
54139 SAINT MAX cedex 3

Midi-Pyrénées

DRDJS de Toulouse
46, rue des Couteliers
31068 TOULOUSE cedex
Tél. : 05 62 26 95 00
Télécopie : 05 61 52 84 77

Nord Pas de Calais

DRDJS de Lille
35, rue Boucher de Perthes
59044 LILLE cedex
Tél. : 03 20 14 42 42
Télécopie : 03 20 14 42 00

Pays de Loire

DRDJS de Nantes
Avenue François Broussais BP 7535
44075 NANTES cedex 03
Tél. : 02 40 52 44 44
Télécopie : 02 40 52 44 60

Picardie

DRDJS d'Amiens
21, rue François Génin
800039 AMIENS cedex
Tél. : 03 22 91 88 86
Télécopie : 03 22 92 75 01

Poitou-Charentes

DRDJS de Poitiers
14, bd Chasseigne BP 555
86020 POITIERS cedex
Tél. : 03 22 91 88 86
Télécopie : 03 22 92 75 01

Provence-Alpes-Côte d'Azur

DRDJS d'Aix-Marseille
7, avenue du Général Leclerc
13331 MARSEILLE cedex 03
Tél. : 04 91 62 83 00
Télécopie : 04 91 62 83 01

Provence-Alpes-Côte d'Azur

DRDJS de Nice
81, rue de France BP 583
06010 NICE cedex 02
Tél. : 04 92 14 60 40
Télécopie : 04 93 88 25 44

Rhône-Alpes

DRDJS de Grenoble
11, avenue Paul Verlaine BP 2428
38034 GRENOBLE cedex 02
Tél. : 04 76 33 73 73
Télécopie : 04 76 42 62 25

Rhône-Alpes

DRDJS de Lyon
51, rue du Pensionnat
69422 LYON cedex 03
Tél. : 04 78 60 70 91
Télécopie : 04 72 61 92 73

Bibliothèque de recherche :

une bibliothèque pour des enfants chercheurs

La bibliothèque mise à la disposition des enfants doit être adaptée à leur niveau. Il ne faut cependant pas sous-estimer leur capacité à décortiquer un livre.

Avec un peu de formation, ils pourront naviguer dans des guides naturalistes très "pointus", si ces derniers sont bien conçus.

La bibliothèque doit couvrir le plus grand nombre de thèmes possibles, de façon à pouvoir répondre à un maximum de questions. Il sera nécessaire de l'adapter en fonction de la région où se déroule le séjour : mer, montagne, campagne, région méditerranéenne ou continentale...



Flore

Arbre, quel est ton nom?

Flore des arbres

Guide des arbres et arbustes

Des arbres et des hommes

Guide des fleurs sauvages

Guide des graminées

Guide de la flore méditerranéenne

Connaître et reconnaître la flore et la végétation méditerranéennes

Guide des fougères, mousses et lichens d'Europe

Connaître les plantes protégées (région méditerranéenne)

Plantes comestibles et toxiques

R. Tavernier

R. Rol

J. Timbal

J. Ubaud

Fitter

Fitter

Bayer

G. Georges

H.M. Jahus

FFSPN

F. Couplan

Bordas

La maison rustique

Sélection du Reader's digest

Edisud

Delachaux & Niestlé

Delachaux & Niestlé

Delachaux & Niestlé

Ouest France

Delachaux & Niestlé

Delachaux & Niestlé

Delachaux & Niestlé

Milieux

La nature méditerranéenne en France

La faune et la flore littorales des mers d'Europe

Guide de la faune et de la flore des lacs et des étangs d'Europe

Plantes et animaux d'eau douce

Ecologistes de l'E.

A.C. Campbell

Mulhauser

P. Durantel

Delachaux & Niestlé

Delachaux & Niestlé

Delachaux & Niestlé

Bordas

Bibliothèque de recherche :

une bibliothèque pour des enfants chercheurs

Faune

Les insectes dans leur milieu	Patrice Leraut	Bordas
Insectes de France	M. Chinery	Arthaud
Guide des mille-pattes, arachnides et insectes	J. Haupt	Delachaux & Niestlé
Guide des araignées et opilions d'Europe	D. Jones	Delachaux & Niestlé
Les araignées	M. Hebert	Boubée
Guide des escargots et limaces d'Europe	M.P. Keruey	Delachaux & Niestlé
Guide des libellules d'Europe et d'Afrique du Nord	J. d'Aguilar	Delachaux & Niestlé
Guide des abeilles, guêpes et fourmis. Les hyménoptères d'Europe	J. Zahraduik	Hatier
Guide des sauterelles, grillons et criquets d'Europe occidentale	H. Bellman, G. Lucquet	Delachaux & Niestlé
250 animaux et insectes, hôtes cachés de nos maisons	H. Mourier, J. d'Aguilar	Delachaux & Niestlé
Les papillons d'Europe	M. Chinery	Delachaux & Niestlé
Guide des chenilles d'Europe	D.J. Carter, B. Hargreaves	Delachaux & Niestlé
Amphibiens et reptiles	J. Delacour	Arthaud
Guide des poissons d'eau douce et pêche	B.J. Muus	Delachaux & Niestlé
Les passereaux d'Europe. T. I et II	P. Géroudet	Delachaux & Niestlé
Les rapaces	P. Géroudet	Delachaux & Niestlé
Les oiseaux d'Europe	L. Jonsson	Nathan
Guide des oiseaux d'Europe	R. Peterson	Delachaux & Niestlé
Le guide Ornitho	Mullarney et al.	Delachaux & Niestlé
Oiseaux	P. Hayman	Arthaud
Regardez vivre les oiseaux	J.F. Alexandre	Delachaux & Niestlé
Mammifères sauvages d'Europe T. I et II	R. Hainard	Delachaux & Niestlé
Guide des traces d'animaux	P. Baug	Delachaux & Niestlé
Connaître et reconnaître les animaux méditerranéens	G. Chauvin	Ouest France
Guide complet des mammifères de France et d'Europe	D. Macdonald, P. Barrett	Delachaux & Niestlé
Guide des papillons d'Europe	Tolman	Delachaux & Niestlé
Multiguide nature des mammifères d'Europe	Corbet, Ovenden	Bordas

Revues

- La gazette des terriers - Boulton au bois 08240 BUZANCY
- La Hulotte - Boulton au bois 08240 BUZANCY
- Wakou et Wapiti - Ed. Milan BP 82 31150 FENOUILLET
- La Salamandre - 14, Rue George-Sand - 94500 CHAMPIGNY/MARNE
- Tournesol - Jardiniers de France, BP. 559, 40, Route d'Aulnoy, 59308 VALENCIENNES Cedex

Divers

Manuel pratique d'écologie	W. Marthey	Payot
Carte topo de la région (1/25 000°)		IGN
Diapason rouge T. I	Scouts de France	Presses d'Ile de France
Diapason rouge T. II	Scouts de France	Presses d'Ile de France
Aux quatre coins des jeux	CEMEA	Scarabée
Musiques vertes	C. Armengaud	C. Bonneton
La maison nichoir	J. F. Noble	Terre vivante
Le petit guide du jardinage biologique	J. P. Thorez	Terre vivante
Ce que disent les pierres	M. Mattauer	Pour la science
Les fossiles	Atlas nature	Atlas
Encyclopédie de la terre	P. Smith	Dougal Dixon
Géologie du Languedoc-Roussillon	J-C Bousquet	Presses du Languedoc
L'arbre d'amour et de sagesse	H. Gougaud	Seuil
Bible du hibou	H. Gougaud	Seuil
L'arbre à soleil	H. Gougaud	Seuil

Le sac à dos de l'animateur

Sac à dos, sac à malice, il est rempli de petits objets aux fonctions multiples et que l'on sortira, si besoin est, surtout lors de la phase contact, pour intéresser, donner envie, impulser, «donner du tirage» comme disait Célestin Freinet.

À VENTRE OUVERT

- des foulards pour délimiter un territoire ou bander les yeux
- du scotch double face pour coller des éléments naturels ou fabriquer un mini paysage
- des crayons cire pour prendre l'empreinte d'une écorce ou d'un caillou
- des crayons de papier pour faire un jeu d'écriture ou faire une clef de détermination
- des crayons de couleur pour faire un jeu de lecture du paysage ou mettre des couleurs sur un croquis
- Une corde à suivre les yeux bandés et/ou pieds nus, ou qui matérialise un sentier de lutins
- de la ficelle pour commencer une cabane ou pour matérialiser les liens dans une chaîne alimentaire
- un marteau pour casser des cailloux, découvertes magiques
- des boîtes loupes pour observer des cristaux ou les fleurs de pâquerettes
- des loupes d'horloger pour suivre les déboires de la fourmi dans les brins d'herbe ou voir une cellule d'ortie
- des sacs pour ramasser des coquilles d'escargots ou autres merveilles de la nature
- une trousse à pharmacie avec les numéros d'urgence, de quoi enlever les échardes...
- du papier pour dessiner, écrire, frotter
- des clefs de déterminations, fabuleux outils pour que les enfants trouvent les réponses tout seuls
- des fiches qui peuvent devenir pédagogiques, feuille imaginaire, fiches d'identités, carnets d'explorateurs...
- des cartons pour servir de sous-main afin de dessiner ou pour faire un collage délicat
- des boîtes de Pétri en plastique qui permettent d'observer des animaux, de dessus et de dessous, ou pour faire de minis aquariums
- un grand sac poubelle qui peut servir de poubelle mais aussi de couche imperméable s'il nous faut modéliser une montagne ou pour servir de ciré à l'enfant qui a oublié le sien
- une gourde
- des gobelets, écrins pour fabriquer des parfums ou récipients pour garder les bêtes de l'eau
- un aquakit, ces deux planches de plexi séparées par un tube mou et serrées par des pinces à dessin qui deviennent aquarium ou terrarium temporaire
- une boîte à glaçons qui induira le classement des bêtes de l'eau, prélude aux indices biotiques
- une fiole d'acide pour faire "buller" le calcaire, opération magique pour s'apercevoir que toutes les pierres ne sont pas toutes les mêmes
- un drap qui permettra de sacraliser une récolte ou servira de parapluie japonais pour récupérer les bêtes des arbres
- une petite épuisette qui permettra d'attraper le chabot ou la larve véloce
- des bandes de papier pour pouvoir lancer une salade de mots ou la phase rebond
- des aspirateurs à bouche qui permettent d'attraper des bêtes minuscules sans les écraser
- une carte IGN 25000^{ième}, carte au trésor pour se repérer ou se fixer un but de promenade
- une petite boussole pour découvrir l'objet ou garder le cap
- et tout autre objet qui permettra de pouvoir éveiller, allumer l'œil, donner envie de rencontrer...



Du matériel de découverte

Le matériel mis à la disposition des enfants doit être adapté à leurs différentes envies de projets. Il doit aussi pouvoir être utilisé de façon autonome par les enfants, ce qui nécessite parfois un apprentissage.

POUR DÉCOUVRIR

- foulard
- gobelet plastique (pour fabriquer des parfums)
- palette (scotch double face)
- corde
-
-

POUR OBSERVER

- jumelles, longue vue, lunette astronomique
- loupe d'horloger, boîte loupe
- loupe binoculaire
- aquarium
- insectarium
-
-

POUR ÉTUDIER

- corde métrée
- fiole d'acide chlorhydrique (dilué à 10%)
- boussole
- boîte à glaçons pour classer les insectes
- décimètre
- thermomètre
-
-

POUR PRÉSENTER

- planchette (pour s'appuyer)
- papier, crayons, gommes...
- scotch, ciseaux, colle
- scotch double face
- marqueurs
- peinture, pinceaux
- grands cartons plats
- cagettes
-
-

POUR BRICOLER

- scie
- cisaille
- ficelle
- fil de fer
- pince
- tournevis
- clous
- pelle, râteau, pioche
- lime
- argile
-
-

POUR RÉCOLTER

- filets (papillon, troubleau, fauchoir)
- aspirateurs à bouche
- boîtes de Pétri, boîtes diverses
- marteaux de géologue
- bocaux
- pièges à rongeurs
- du plâtre pour les empreintes
- drap blanc
- enregistreur de minidisque
- appareil photo
-
-



Atelier formation :

la bibliothèque

La bibliothèque est une mine de savoirs pour qui sait l'utiliser. Quelques petites techniques permettent de familiariser l'enfant avec ces livres.

PRÉSENTER AUX ENFANTS

Il faut expliquer aux enfants l'organisation de la bibliothèque. Ils doivent pouvoir trouver et ranger facilement un livre.

Quelques pistes d'organisation :

- séparer les thèmes
- séparer les guides de détermination des livres d'informations plus générales sur la thématique
- mettre en place un système de fiches d'emprunt

LES CLEFS DE DÉTERMINATION

Récoltez avant l'atelier des éléments naturels pour lesquels vous possédez les clefs de détermination. Expliquez aux enfants le fonctionnement d'une clef puis laissez-les s'exercer.

ENTRER PAR L'INDEX ET LA TABLE DES MATIÈRES

Dans un sac se trouvent des papiers à piocher. Sur chaque papier est inscrit un thème et une espèce correspondante. Par exemple : oiseau, le serin cini.

L'enfant doit retrouver l'espèce dans un livre de la bibliothèque. Les espèces choisies peuvent avantageusement être locales. Il est étonnant de constater que les enfants les reconnaissent quand ils les recroisent sur le terrain.

LA CHASSE À L'INFO

Même système que pour l'activité précédente mais, cette fois, sur les papiers sont inscrites des questions. Par exemple :

- que mange le dytique bordé ?
- combien de temps met la cigale pour accomplir son cycle ?

ÉCRIRE UN ARTICLE

Il est possible de commander à certains enfants un article sur le thème de leur choix pour le journal. Ils l'écriront à partir d'une recherche dans les ouvrages.



Atelier formation :

le matériel de recherche

Cet atelier doit permettre à tous les enfants de connaître l'ensemble du matériel et de savoir l'utiliser. Seuls quelques exemples sont présentés, les animateurs imagineront des petites manipulations en fonction du matériel qu'ils auront à disposition.

LES JUMELLES

Explication de leur fonctionnement, puis mise en pratique en faisant la mise au point sur un objet proche puis éloigné. On pourra aussi leur apprendre à les utiliser comme loupe en les retournant.

LES DIFFÉRENTS FILETS

Présentation :

- le filet à papillons (uniquement dans les airs)
- le filet troubleau (dans les mares et cours d'eau)
- le filet fauchoir (dans les hautes herbes)

L'enfant apprend à les reconnaître puis à les utiliser, à attraper mais aussi à extraire les bêtes du filet sans les blesser.

PIÈGE À MULOTS

Les enfants apprennent à le mettre en place.

LOUPE D'HORLOGER, LOUPE BINOCULAIRE

Loupe d'horloger : promenade à quatre pattes dans l'herbe à la poursuite des criquets. Se poser dans un coin, allongé par terre et observer.

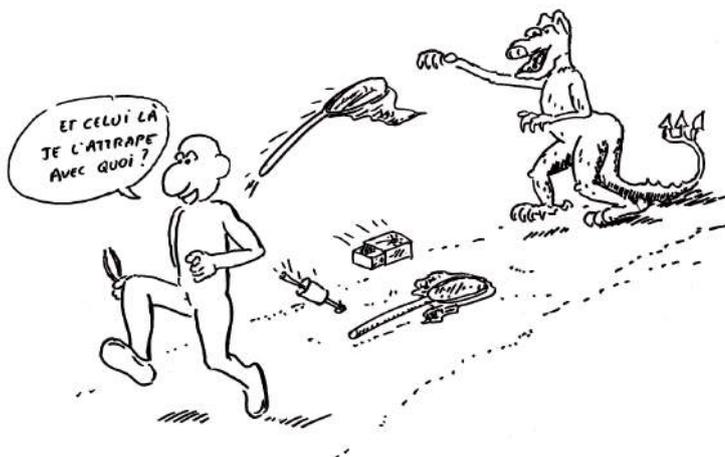
Loupe binoculaire : récolte d'un élément naturel puis réglage de la loupe pour pouvoir l'observer en détail. Jouer sur les grossissements et sur la mise au point, apprendre à suivre une bête qui bouge sous la bino.

LES OUTILS DANGEREUX

L'animateur présente leur fonctionnement ainsi que les précautions à prendre. L'utilisation de ces outils nécessitera l'obtention d'un permis qui sera délivré après une séance de formation.

LES OBJETS FRAGILES

Acquérir la maîtrise d'utilisation d'un lecteur enregistreur de minidisque, d'un appareil photo ou d'un ordinateur n'est pas possible pendant le court moment que dure l'atelier "matériel". Ces outils peuvent néanmoins être présentés aux enfants. Pour ceux qui souhaitent les utiliser, une formation spécifique aura lieu à leur demande.



Atelier formation :

les outils d'expression

Cet atelier a pour objectif de susciter, chez l'enfant, l'envie d'utiliser des outils d'expression et d'art plastique. Il lui permettra de connaître les outils à disposition et de se familiariser avec eux par une pratique rapide.

JEUX D'ÉCRITURE

On peut mettre en place un jeu d'écriture simple : acrostiche ou salade de mots et recopier joliment ces écrits pour commencer à constituer la galerie des artistes. (voir annexe n°)

PEINTURE

Peindre avec différents pinceaux (pointe, rouleau, voire feuille d'arbre, bâton, herbe...) sur différents supports (papier, bois, pierre...).

Dessiner avec des fusains préparés à l'avance. On pourra ensuite en fabriquer avec les enfants en chauffant des morceaux de fusain (l'arbuste) dans une boîte de conserve recouverte d'un papier aluminium (essayer avec d'autres bois).

ART NATURE

Création d'un totem, d'une chimère, à partir d'éléments récoltés aux alentours. Ou construire un paysage imaginaire, uniquement avec des objets naturels, dans des cadres de ficelle fixés sur le sol.

J'AI PERDU LES CRAYONS

Écraser des feuilles d'arbre, des baies, et frotter tout cela sur un papier, jeter de la terre humide sur un grand carton, mettre une feuille peinte sous la pluie ou sous le clapotis d'un ruisseau, autant d'idées à réexploiter.



J'AI RAIS VOUS DIRE
A VEC UNE
I NFINIE
F INESSE
A QUAND NOTRE
I NSTALLATION DANS LA SALLE À
M ANGER ?

Jeux de rencontre :

pour faire connaissance

Ces jeux favorisent la rencontre entre les enfants. Ils sont utiles en début de séjour avant même l'installation. Certains de ces jeux provoquent un contact physique entre les individus, d'autres permettent de faire connaissance. En voici quelques exemples.

LE NŒUD INFERNAL

Les enfants forment une chaîne humaine. Les deux extrémités vont se déplacer, en entraînant les autres et en essayant de fabriquer le nœud humain le plus fabuleux du monde. Quand le nœud est serré, il faut le défaire sans rompre la chaîne. (Soyez vigilants à ce que les enfants ne tirent pas brutalement.)

(Jeux coopératifs, Non violence Actualité)

COMME DANS UN FAUTEUIL

Les enfants s'installent à la queue leu leu, très proches les uns des autres en formant un cercle complet. A un signal donné, chacun va s'asseoir sur les cuisses de celui qui se trouve derrière. Non seulement, ça tient tout seul, mais en plus on peut marcher.

(Jeux coopératifs, Non violence Actualité)

TRIALOGUE

Les enfants sont invités à se regrouper par trois, la contrainte étant qu'ils ne doivent absolument pas se connaître. Chacun se présente aux deux autres. Peu importe où les entraîne la discussion, l'intérêt étant de créer un moment d'intimité qui alterne avec les moments collectifs de la rencontre.

RONDE DES PRÉNOMS

Enfants et animateurs sont assis en cercle. Un premier enfant va dire son prénom. Son voisin le répétera puis énoncera le sien. Le troisième enfant indiquera les prénoms du premier, puis du deuxième puis révélera le sien. Ceci va se dérouler jusqu'à ce que le tour du cercle soit terminé et tout le monde présenté.

REGROUPEMENTS HASARDEUX

Favoriser la rencontre c'est aller parfois à l'encontre d'un regroupement par affinités. Quelques façons de faire des groupes au hasard et dans la bonne humeur :

- Choisissez autant de noms d'animaux que vous voulez créer de groupes. Les enfants sont en cercle, l'animateur circule «traitant» le premier de crapaud, le deuxième de criquet, le troisième de lynx puis le quatrième de crapaud... et ainsi de suite. Quand le tour est terminé chaque espèce se regroupe.
- Idem en faisant piocher à chaque enfant un papier de couleur (autant de couleurs de papier que de groupes souhaités).
- Idem en remplaçant les papiers de couleur par des cailloux, feuilles, écorces...



Jeux collectifs :

créer du groupe

Tout au long du séjour les jeux collectifs participent à la dynamique du groupe. Il existe de nombreux carnets de jeux dans lesquels il s'agit de choisir les jeux en fonction de nos intentions pédagogiques. Si l'on veut favoriser la dynamique de groupe, il est préférable de mettre en place des jeux coopératifs avec des stratégies basées sur l'entraide plutôt que des jeux d'opposition.

JEUX COOPÉRATIFS

Se référer au fichier «Jeux coopératifs» de l'association «Non violence actualité» (voir annexe n° 2).

JEUX SPORTIFS, JEUX D'ÉQUIPE

Ballon prisonnier, poule renard vipère, queue du diable... et tout autre jeu d'équipe (voir annexe n°2).

DANSES TRADITIONNELLES

Des cassettes et fiches techniques sont éditées par les FRANCAS.

Un exemple : La bourrée de la petite hirondelle (musique : «Qu'est-ce qu'elle a donc fait...»)

Il y a quatre enfants par groupe. Ils s'installent sur un petit cercle imaginaire en formant une croix. Ils se tournent pour pouvoir cheminer sur le cercle l'un derrière l'autre en se donnant la main droite au centre du cercle.

Déroulement :

D'abord 2 fois :

- 4 pas sautés vers l'avant (les mains regroupées sont le centre de la rotation)
- 4 pas sautés vers l'arrière

Puis 2 fois :

- Les enfants se lâchent les mains. Ils se retrouvent face à face deux par deux sur le cercle. Un premier binôme va se croiser pendant que les deux autres enfants tapent dans les mains, puis c'est le contraire. L'air arrive à la fin, il redémarre et la danse recommence.



Ateliers d'expression :

libérer le geste et la parole

Ces ateliers sont composés de différentes petites séquences que le meneur peut enchaîner à l'aide d'un fil directeur imaginaire. Pour libérer la parole ou permettre à l'individu de s'exprimer devant le groupe, les séances proposent des jeux évolutifs. Les situations initiales sont des temps d'expression collective (rassurants pour l'enfant), qui vont peu à peu évoluer vers de l'expression individuelle. Ces ateliers nécessitent un nombre de personnes limité à 15. L'animateur doit être particulièrement attentif aux réactions des enfants et faire évoluer la séquence en fonction de ces réactions.

UN EXEMPLE D'ATELIER

Sur un sol plat, l'animateur délimite une surface à l'aide d'une corde.

- 1 - Les enfants marchent librement sans se heurter dans cet espace.
- 2 - Chacun choisit un mot et, en se déplaçant vers un point imaginaire, dit son mot en l'étirant pour qu'il dure tout le trajet.
- 3 - Même séquence, mais le mot est dit le plus de fois possible au cours du trajet.
- 4 - Les enfants continuent de marcher. À chaque rencontre avec un autre enfant, ils se saluent avec leur mot associé à un geste exubérant. Ils sont invités à exagérer l'articulation et le geste.
- 5 - Même activité, mais cette fois à la parole et au geste est associé un sentiment (colère, dégoût, peur, fatigue, joie...).
- 6 - Parler en "Schremeleu" : les enfants continuent de circuler dans l'espace, lorsque deux enfants se rencontrent, ils vont se parler avec un langage imaginaire et improvisé, tout en ajoutant une gestuelle expressive.
- 7 - Cette fois, les enfants sont en cercle, deux personnes vont au milieu et entament une conversation en "Schremeleu". Un autre vient les rejoindre et se mêle à leur conversation. Un des deux premiers enfants rejoint le cercle. Puis, les enfants se relaient pour aller dialoguer.
- 8 - Même exercice, mais, cette fois, les spectateurs sont en ligne et les acteurs s'installent face à eux.



Ateliers d'expression (suite)

Mot projeté

Les enfants sont installés sur deux lignes face à face et éloignées d'une dizaine de mètres. Un des groupes va s'approcher lentement de l'autre en répétant une phrase (ex. : *"Holà, braves gens, venez donc boire un coup"*). Ils devront la dire fort et bien articuler quand ils sont loin, puis de plus en plus faiblement en s'approchant.

La machine infernale

Les enfants sont en cercle. A tour de rôle, ils vont pénétrer dans le cercle et s'installer en associant un geste répétitif de machine à un bruit. Chaque enfant sera un élément de la machine infernale en train de se créer.

Je t'aime bien, mais tu ne me fais pas rire

Les enfants sont en cercle, un enfant se promène au centre, il s'installe face à une personne et, sans la toucher, tente de la faire rire pendant que cette dernière répète inlassablement et très sérieusement : *"Je t'aime bien, mais tu ne me fais pas rire"*. Si elle rit, ils échangent leur place.

Tableau collectif

Deux groupes sont formés. Chacun sera à tour de rôle acteur et spectateur. Les acteurs sont en ligne, dos au public, l'animateur va nommer un sentiment. Aussitôt, les acteurs vont se retourner puis se figer en mimant le sentiment par une expression faciale et corporelle.

Acteur en action

Les enfants se regroupent par 4 ou 5. A chacun, l'animateur donne les consignes d'une scène à jouer.
Ex. 1 : Ils s'aventurent dans la forêt tropicale, il y a des branches à couper, des ponts suspendus à traverser, des moustiques... soudain, une pluie torrentielle s'abat sur eux.
Ex. 2 : Ils marchent; il se met à neiger un peu, puis beaucoup, la couche de neige devient très importante, elle colle aux pieds... Une forme apparaît dans le lointain, elle s'approche, ils découvrent avec horreur l'abominable homme des neiges.

L'animateur invente une petite trame pour chaque groupe. Les enfants doivent l'adapter à leur façon. Après un moment de préparation par petits groupes, vient la présentation. A tour de rôle, ils miment leur scène devant les autres, sans prononcer un seul mot. Les spectateurs doivent reconstituer l'histoire.

Chimère

Par 3, les enfants vont se réunir et imaginer une chimère qu'ils vont créer en combinant leurs trois corps et des sons.

Pièce frappée

Deux acteurs sur la scène qui improvisent une saynète. Lorsqu'un spectateur frappe des mains, la scène se fige, les acteurs s'immobilisent et le sus précédemment évoqué spectateur va prendre la place d'un des acteurs en reprenant sa posture exacte; il fait ainsi rebondir l'histoire...

Les permis "outils"

Ils sont délivrés à la suite d'une session de formation. Ils sont liés à un savoir-faire et à un code d'utilisation. Le non-respect de ce code entraîne la suspension du permis. Le permis est libre, ne le passent que les enfants qui désirent utiliser un outil.

Les jeunes qui auront acquis une excellente maîtrise des outils pourront à leur tour faire passer les permis.

LE PERMIS COUTEAU

Règlement :

- utilisation proscrite pendant un déplacement
- doit être fermé pendant la marche
- la virole de sécurité doit être installée pendant l'utilisation
- utilisation solitaire : distance minimum de deux mètres avec la personne la plus proche
- on ne taille pas les bâtons vers soi
- quand on taille un bâton, son extrémité doit être dirigée vers le sol.

LE PERMIS CISAILLE

Règlement :

- doit être fermée, pointe vers le bas pendant les déplacements
- déposée au sol, jamais la pointe vers le haut
- on se la passe fermée en présentant les manches à la personne qui la reçoit
- utilisation solitaire : distance minimum de deux mètres avec la personne la plus proche
- doit être rangée après utilisation.

LE PERMIS MARTEAU DE GÉOLOGUE

Règlement :

- utilisation solitaire : distance minimum de trois mètres avec la personne la plus proche
- le bras qui ne tient pas le marteau protège les yeux (ou port de lunettes de sécurité)
- l'utilisateur ferme les yeux au moment du choc.

LE PERMIS « APPAREILS DÉLICATS »

Il est important de former les enfants à la manipulation des appareils fragiles (ordinateur, appareil photo, lecteur enregistreur de minidisque, caméra vidéo...). Ils pourront ainsi les utiliser de façon autonome avec le minimum de risques de les casser. Il n'y a pas de formation type, elle varie en fonction de la technicité des appareils et des enfants.

Quelques conseils néanmoins :

- en un temps donné, il n'y a qu'une personne responsable de ce matériel,
- le matériel n'est pas à libre disposition, il est emprunté à l'adulte responsable.



Le président par intérim

La fonction de président se limite au temps d'un conseil. Il a cependant, durant ce moment, des rôles multiples et fondamentaux. On pourra assister le président en installant un co-président à ses côtés.

COMPÉTENCES REQUISES

- Savoir animer des discussions,
- savoir synthétiser un débat,
- savoir donner la parole mais aussi la reprendre,
- connaître les prénoms de ses camarades,
- être garant de la prise de parole des individus,
- savoir reformuler les idées,
- savoir soumettre au vote ou au sondage,
- connaître le bon déroulement des phases du conseil,
- recentrer les discussions sur ce qui concerne vraiment le groupe.



ET CONCRÈTEMENT DANS LE DÉROULEMENT DU CONSEIL

- 1 — Il ouvre le conseil «*le conseil est ouvert*»
- 2 — Il dit qui est président et qui est secrétaire
- 3 — Il demande que soient rappelées les lois
- 4 — Il demande si elles ont été respectées
- 5 — Il demande que les règles et décisions de la veille soient rappelées
- 6 — Il demande si elles ont été respectées et, sinon, organise le débat jusqu'à ce qu'une solution aux éventuels problèmes soit trouvée et adoptée par le conseil
- 7 — Il ouvre les inscriptions pour les prises de parole
- 8 — Il clôt les inscriptions
- 9 — Il donne la parole aux inscrits et organise le débat (cf. point n°7)
- 10 — Il demande que les décisions du jour soient rappelées
- 11 — Il clôt le conseil "*le conseil est terminé*".

Le secrétaire par intérim

Lors du conseil, le secrétaire est chargé de garder en mémoire les décisions actées par le groupe. Il pourra être aidé par un co-secrétaire.

COMPÉTENCES REQUISES

- Savoir écrire lisiblement,
- savoir écouter avec attention,
- savoir demander des précisions lorsque l'idée ne lui paraît pas claire,
- connaître les prénoms de ses camarades.

ET CONCRÈTEMENT DANS LE DÉROULEMENT DU CONSEIL

- 1 — Avant le conseil, il prépare tableau et marqueurs
- 2 — Il récupère le carnet de conseil
- 3 — Il rappelle les lois
- 4 — Il rappelle les règles et décisions de la veille
- 5 — Il note éventuellement les nouvelles règles sur le carnet de conseil
- 6 — Il inscrit, par rubrique, les personnes qui veulent prendre la parole
- 7 — Il note les décisions et règles actées par le conseil
- 8 — Il rappelle les décisions du jour
- 9 — Il range le matériel et retouche ce qu'il a écrit dans le carnet de conseil afin que cela soit lisible par d'autres.

Quelques exemples illustrant le conseil

Le conseil gère toutes les questions qui intéressent l'ensemble des participants au séjour. Il permet d'informer et de s'informer, d'agir sur le déroulement du séjour et de mettre en place des fonctionnements pour que chacun profite au mieux de son séjour. Il ne doit en aucun cas être un tribunal populaire; les problèmes entre individus n'intéressant pas le conseil doivent être réglés indépendamment entre les enfants concernés et un médiateur adulte. Voici quelques illustrations du conseil.

INFORMATIONS

- Dans le seau d'aliments pour le cochon, il ne faut pas mettre de viande.
- Les personnes intéressées par la mise en place du coin musée ont rendez-vous après le repas devant le marabout.
- J'ai perdu mon opinel n°7 dans le champ de jeux.

PROPOSITIONS D'ENFANTS

- Qui veut construire avec moi un escalier pour accéder à la source?
- Je propose que l'on refasse un atelier jonglage.
- Je propose qu'on dorme à la belle étoile.
- Je propose que l'on agrandisse le territoire.

CRITIQUES

- Je critique les personnes qui réveillent les autres le matin.
- Je critique les gens qui avaient donné rendez-vous et qui n'étaient pas là.
- Je critique les personnes qui ne libèrent pas les bêtes.
- Je critique les gens qui ne respectent pas la règle concernant le coucher.

FÉLICITATIONS

- Je félicite le groupe amphibiens pour la restauration de la mare.
- Je félicite les personnes qui ont fait les lasagnes hier soir.
- Je félicite les personnes qui prennent des initiatives pour améliorer notre cadre de vie.

EXEMPLES DE DÉCISIONS

- Les nouvelles limites du territoire sont fixées au nord du champ du haut.
- Les personnes qui se lèvent avant 9 heures doivent jouer calmement, loin des tentes.
- Jonathan, Julie et Ahmed sont responsables du fonctionnement de la bibliothèque, ils nous diront demain comment ça va marcher.
- On a le droit de chuchoter 15 minutes dans les dortoirs avant de se coucher.
- On fera un bivouac.
- Les animateurs doivent rendre une réponse demain pour savoir comment passer le permis "couteau".

Le journal :

expression et communication

Le journal permet d'informer l'ensemble des participants du séjour sur l'avancée des projets, des découvertes, de raconter des choses sérieuses, des histoires beaucoup moins sérieuses, d'écrire et d'être lu. Il nécessite un minimum de matériel et un peu d'organisation.

DU MATÉRIEL

- ordinateur avec un logiciel de mise en page
- une imprimante
- un scanner ou un appareil photo numérique (vive le luxe)
-
-

DES RUBRIQUES

Quelques rubriques peuvent être proposées au départ, elles évolueront avec les envies des enfants.

Quelques exemples :

- reportage, portrait d'un habitant des lieux
- mes découvertes
- poèmes
- éditorial
- devinette naturaliste
- ...

UNE ORGANISATION

Un rédacteur en chef, identifié responsable :

- de la collecte des articles,
- de la mise en page,
- de la parution régulière du journal,
- de la transmission d'informations au conseil (attention, dernière minute pour la collecte des articles...).

Toutes ces fonctions peuvent être avantageusement déléguées à des enfants. Ils sauront faire preuve d'imagination pour faire évoluer le journal.



Représentations initiales

Le recueil des représentations initiales permet de se faire une première idée des connaissances des enfants ou de leur rapport à leur environnement. Il ne donne en aucun cas une vision fixiste sur un enfant mais dévoile uniquement quelques éléments qui vont permettre aux éducateurs d'adapter leurs animations en fonction d'acquis pressentis.

Dans le cas d'une volonté d'évaluation des pratiques pédagogiques, cette représentation initiale pourra être comparée avec une séquence identique en cours et en fin de séjour. On choisira bien sûr les techniques de recueil de représentation en fonction des objectifs du séjour, objectifs que nous aurons pris soin de hiérarchiser.

Le recueil de représentations se fait individuellement, il est établi en fonction de ce qui doit être évalué : connaissances naturalistes, socialisation...

QUELQUES EXEMPLES

Mots jetés

Sur un papier, les enfants écrivent 5 noms de mammifères, de plantes, d'insectes, de roches... Ces mots jetés permettent, d'un coup d'œil rapide de voir qui a une connaissance des espèces régionales ou plutôt une culture médiatique (télé, livres...).

Mon plus beau souvenir de nature

Certains enfants sont inspirés, d'autres beaucoup moins. On touche ici à un rapport plus intime entre l'individu et la nature.

J'aime / je n'aime pas

L'enfant écrit une chose qu'il aime et une qu'il n'aime pas et peut expliquer pourquoi. On touche souvent là au domaine du sensible et des phobies.

Dessin

Faire dessiner un insecte, un scorpion, une rivière, une tourbière... en fonction de nos objectifs. Le dessin, même s'il n'est pas maîtrisé, apporte de nombreuses informations.

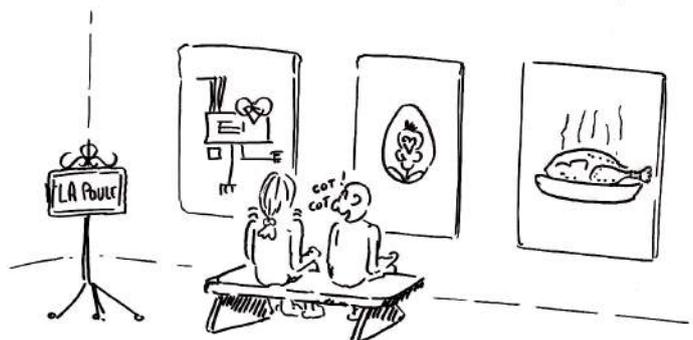
Le texte libre

«Dis-moi tout ce que tu as envie de me dire sur...»

Et on laisse les idées, les souvenirs, les connaissances s'étirer sur le papier. Ce type de recueil de représentations est plus riche mais plus difficile à analyser. Pour ce faire, on pourra effectuer une analyse de contenu : compter et apprécier les mots se rapprochant de notre thématique...

La balade

Une sortie, sans trop de consignes, permettra de faire émerger connaissances, attitudes, peurs, passions...



Fiche projet :

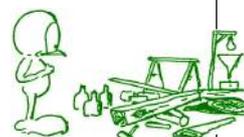
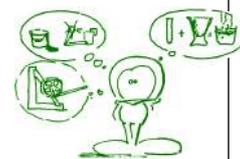
on s'organise

Le projet a débuté. Chaque groupe a parlementé pour élaborer une envie commune. Il s'agit maintenant de s'organiser pour arriver à le mener à bien.

La feuille-projet permet de poser des mots sur les choses et de prévoir le matériel dont on aura besoin les prochains jours.

Nous avons un projet...

Nom du groupe :	Nom des participants :
Quel est ce projet ? (en quelques mots)	
Qu'est-ce que nous avons à faire pour réaliser ce projet ? (décrire précisément les principales étapes)	
Calendrier des différentes étapes	
De quoi avons-nous besoin pour réaliser ce projet ? (matériel, personnes à rencontrer, documents...)	

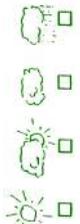
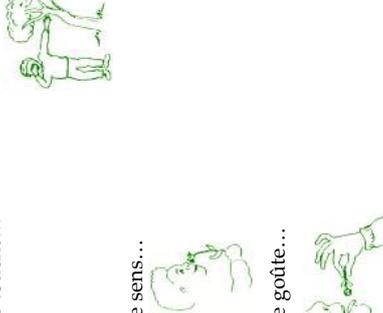


Le carnet d'explorateur :

le contact en mémoire

La phase contact est l'occasion de nombreuses découvertes. Pour certains enfants, tout va être nouveau et c'est parmi ces éléments nouveaux qu'ils vont devoir choisir leur projet. Un petit carnet peut être distribué aux enfants, ils s'en serviront ou non pour noter les choses qui leur semblent importantes ou les idées et envies qu'ils ont peur d'oublier. Il est pratique que le carnet soit de petite taille pour entrer dans la poche, les mains auront tant de choses à découvrir !

L'adulte, ultra sollicité pendant ces phases de découverte, pourra avantageusement « valider » les questions : « Je m'intéresse au fait que tu t'intéresses à... » pourra se traduire par un « C'est super intéressant, note cela sur ton carnet ».

<p>Notes personnelles :</p>	<p>Carnet d'explorateur</p> <p>Appartenant à :</p> <p>Sortie du :</p> <p>Météo :</p> 	<p>Je vois...</p>	<p>Combien...</p> <p>Comment était...</p> <p>Que deviendront...</p> <p>Je propose :</p> 	<p>8</p>	<p>1</p>	<p>2</p>	<p>7</p>
<p>Enfinement, j'aimerais savoir :</p> <p>Pourquoi...</p> <p>Comment...</p> <p>Où...</p>	<p>Je touche...</p> <p>Je sens...</p> <p>Je goûte...</p> 	<p>Feuilles des poètes...</p> <p>- Ici, ce n'est pas comme ailleurs...</p>	<p>Dessine quelque chose que tu vois et que tu aimes</p>	<p>6</p>	<p>3</p>	<p>4</p>	<p>5</p>

Agrandissez ce carnet à 141% (deux fois) lors de la photocopie

Quelques activités sensorielles

Ces activités ont pour objectif d'amener l'enfant à rencontrer la nature. Elles l'incitent à mobiliser tous ses sens pour une observation fine de la nature, à s'apercevoir que ce n'est pas partout pareil et à se demander pourquoi.

Nous pensons qu'il ne faut pas associer systématiquement découverte sensorielle et sensible. En effet, c'est grâce à nos sens (approche sensorielle) que nous percevons ce qui nous entoure mais nous pouvons traiter les informations perçues de façon sensible (ça me fait penser, ça me fait ressentir...) ou rationnelle (c'est, c'est composé de...)

FABRIQUER UN PARFUM

Par deux, les enfants fabriquent un parfum dans des gobelets en broyant des morceaux de plantes, de la terre...

Une fois terminé, ils lui donnent un nom qui est inscrit sur le gobelet.

Dégustation, les enfants sont en cercle, on hume son parfum puis on le fait passer au voisin.

On répète l'opération jusqu'à ce que le gobelet ait fait le tour du groupe.

Variante 1

Faire une typologie des parfums (odeurs de terre, odeurs de mousse, odeurs de champignons...), sélectionner un parfum représentant chaque type puis faire un jeu de kim « odeur » (yeux bandés, il faudra retrouver de quel type de parfum il s'agit).

Variante 2

Sur l'ambiance olfactive, écrire une histoire.

Variante 3

Associer à chaque type de parfum un morceau d'histoire puis la raconter en faisant circuler le parfum correspondant.

JEUX DE KIM

Chaque enfant choisit un rameau qu'il observe attentivement, qu'il touche, hume... Et lui fixe une étiquette avec son nom. On ramasse tous les rameaux.

Les enfants ont les yeux bandés et sont en cercle. On fait passer les rameaux et dès qu'un enfant reconnaît le sien, il le garde.

Et les rameaux circulent jusqu'à ce que tous les propriétaires aient trouvé le leur.

On ouvre les yeux et on regarde si on a gagné.

Variante

Ce jeu peut être fait avec des feuilles, des cailloux... en sélectionnant des sens différents. Il pourra s'agir de retrouver des objets dans un sac, de retrouver un parfum...

ÉCOUTER

Les enfants sont assis en cercle, les yeux fermés. Ils posent leurs mains sur les genoux (sinon elles ne peuvent s'empêcher de faire du bruit).

Et on écoute les bruits avant de se dire ce qu'on a entendu, avant de ne se focaliser que sur les oiseaux ou les bruits d'origine humaine...

Et on peut réfléchir à ce que c'est, ou à ce à quoi ça nous fait penser...

ARBRE MON AMI

Un enfant en accompagne un second qui a les yeux bandés. Il le promène jusqu'à un arbre qu'il lui laisse toucher longuement, puis le ramène en le baladant jusqu'au point de départ. Le bandeau retiré, l'enfant doit retrouver son arbre.

Variante : faire la même séquence avec des rochers, des fleurs...



TOUCHER

Mettre dans un petit sac des papiers indiquant des sensations tactiles (doux, sec, piquant...). Les enfants piochent dans le sac et partent à la recherche d'un élément naturel correspondant.

Piquant	Doux	Sec
Humide	Parfumé	Cassant
Souple	Rugueux	Lisse
Froid	Chaud	Agréable
Désagréable

BALADE AU FIL DES SENS

Une corde est installée sur un parcours varié et sans obstacle dangereux. Elle se balade sur le sol, monte en hauteur, traverse des feuillages, serpente dans la mousse...

A tour de rôle et les yeux bandés, les enfants vont cheminer d'une extrémité à l'autre, à quatre pattes, en silence, et en se guidant avec la corde.

VOYAGE AU BOUT D'UNE CORDE

Une corde est tendue entre deux animateurs ; les enfants, debout, ont les yeux bandés et se tiennent à la corde par une main. La "chenille" formée part se promener en silence.

D'UN SEUL COUP D'ŒIL

L'animateur ramasse plusieurs éléments naturels présents à proximité du lieu de l'animation. Il les cache à l'intérieur d'une serviette.

Les enfants sont en cercle, l'animateur ouvre la serviette pendant un instant bref. Les enfants voient alors les éléments qu'ils doivent aller retrouver dans les alentours.

ŒIL DE FOURMI

Chaque enfant dispose du tube d'un rouleau de papier toilette. A quatre pattes ou accroupi, il va découvrir les lieux, un œil fermé et l'autre regardant à travers le rouleau. Il pourra suivre un insecte, zoomer sur une fleur... Au retour, chacun raconte ses découvertes.

J'AIME, JE N'AIME PAS

Chaque enfant part collecter deux objets du lieu, un qu'il aime et un qu'il n'aime pas, en prenant le temps de bien les choisir.

Puis, lorsqu'ils sont tous installés en cercle, chaque enfant présente l'objet qu'il aime et dit pourquoi. Le deuxième tour est consacré à l'objet qu'il n'aime pas.

TABLEAU DE POCHE

Fabriquer des petits tableaux grâce à du scotch double-face collé sur du bristol (4 x 5 cm).

Chaque enfant a son petit support. Il enlève la protection de la partie collante et place sur son tableau de petits éléments naturels.

Œuvres d'art garanties.

Variante 1

Réaliser des palettes en différents endroits, en différentes saisons...

Variante 2

A l'aide des palettes, fabriquer un paysage ou un bonhomme.

Variante 3

Donner un nom au tableau ou inventer une histoire lui correspondant.

L'APPAREIL PHOTO

Les enfants sont par deux : l'un est l'appareil photo, l'autre le photographe. Le photographe promène silencieusement son appareil qui a les yeux fermés. Il l'installe devant les éléments de son choix et déclenche l'appareil (par exemple en lui touchant l'oreille) qui ouvre les yeux pendant trois secondes.

Le photographe promène un peu son appareil (en y faisant attention) puis l'appareil doit retrouver le lieu exact de la prise de vue. Le photographe pourra prendre des mares, des portraits, des paysages...

Après avoir réalisé cinq photos, le photographe ramène son appareil qui développe ces photos en racontant ses prises de vue aux autres.

LE MONDE À L'ENVERS

Les enfants se mettent dos à dos, l'un voit le paysage, l'autre a dans sa main un crayon, une feuille sur un sous-main. Il devra dessiner le paysage en fonction de ce que lui décrit le premier. Après, on compare...

DIAPORAMA NATURALISTE

Chaque enfant dispose d'un cadre de diapositive vide. Il va créer une image en coinçant des éléments naturels fins, entre les deux parties du cache. En regardant à la lumière du jour, il peut admirer sa composition.

Puis les enfants s'installent en cercle et les diapositives circulent des uns aux autres.

LES OREILLES D'ÉLÉPHANT

Un tuyau d'arrosage d'un mètre cinquante de long, au bout duquel on aura accroché, à l'aide d'un gros ruban adhésif, une bouteille plastique dont on aura enlevé le fond, telle un pavillon. A l'aide de cet ustensile, les jeunes, tuyau à l'oreille, vont chercher des sons dans les prairies remplies d'insectes : le son de l'herbe quand on marche, la fourmilière, le criquet qui saute, l'abeille qui butine... Fantastique!

Variante : on pourra ensuite enregistrer ces sons grâce à un lecteur-enregistreur minidisque.

10 SECONDES POUR UN PAYSAGE

Diviser une feuille en trois zones. Devant un paysage dont on aura posé une limite droite et gauche, on se pose et on doit le dessiner en 10 secondes.

- mettre en commun, comparer ce qui est similaire ou différent dans les dessins, discuter,
- redessiner, mais cette fois-ci en 30 secondes,
- remettre en commun,
- dessiner en trois minutes,
- mettre en commun.

Variante : on pourra, à l'aide de couleurs naturelles colorier le dessin du paysage obtenu.

LIRE LE PAYSAGE AVEC DES ŒILLÈRES

On fait autant de groupes que de thématiques (faune, flore, activités humaines, géologie, eau...). Chaque groupe sera forcé d'observer le paysage à travers la thématique qui lui est allouée.

Restitution collective. Cela fera ressortir les liens entre les choses...

ÉMOTIONS SUR UN PAYSAGE

Sur un dessin de paysage, on note des émotions, des sensations. Ensuite, on remplace le mot par une couleur représentant ce mot. On obtient ainsi des paysages d'émotions... Discussion.

UN PEINTRE SANS PINCEAU

Sur cette palette de papier, l'enfant peut collectionner les teintures naturelles en frottant des éléments sur la feuille. Les différents ronds permettent de délimiter les différentes couleurs.

Variante : on pourra prendre en photo ces palettes aux couleurs labiles.

DATER LE PAYSAGE

On note tout ce qui, dans le paysage, a moins de 50 ans, de 100 ans... Echanges.

Attitudes de découverte

en phase contact

Voici quelques idées pour amener, sur le terrain, l'enfant à s'intéresser et à se questionner. Ces idées sont autant de façons d'ouvrir les portes sur des mondes fabuleux, autant d'incitations pour l'enfant à s'arrêter, observer, autant de façons de montrer que «je m'intéresse au fait que tu t'intéresses à...».

L'important ici est d'impulser des dynamiques de questionnement.

ATTITUDES D'ADULTES

- Soulever une pierre, une écorce, une bouse de vache...
- Casser une pierre
- Se poster sans bruit et sans bouger autour d'une mare
- Plonger une épuisette dans l'eau
- Faucher les grandes herbes avec un filet fauchoir
- Valider les questions des enfants «*c'est une bonne question, note ça pour ne pas l'oublier lors de la phase rebond*»
- cheminer en silence
- collectionner ses propres trésors
- prendre des insectes dans sa main et aider les réticents à faire de même
- s'émerveiller
-
-

IDÉES D'ACTIVITÉS

- Faire un poker de feuilles, ou de pierres, ou d'escargots
- Fabriquer ou utiliser une clef de détermination
- Faire des jeux de lecture du paysage
- Faire s'allonger les enfants dans l'herbe avec une loupe d'horloger
- Collectionner des trésors
- Se déplacer en notant tous les changements visibles sur le parcours
- Compter le nombre de pierres de nature différente sur un mur
- Attraper et observer des insectes
- Classer des feuilles, des escargots
-
-
-

Bâtir une séquence

Pour bâtir une séquence, c'est très simple; il suffit de savoir d'abord quels en sont les objectifs :

- susciter des curiosités
- apprendre à utiliser ses sens
- redécouvrir un milieu
- susciter des attitudes...

Ensuite, il faut prendre soin de savoir où en sont les enfants par rapport à ces objectifs :

- on en discute entre animateurs
- on consulte les recueils de représentation
- on provoque une petite séquence pour cela...

On met alors en place des activités pertinentes en fonction des objectifs et des pré-requis des enfants.

La grille suivante vous permettra de bâtir au mieux votre séquence d'animation : à la place de Activité 1, Activité 2... mettez le titre des animations prévues, dans l'ordre prévu.

Remplissez la colonne « durée », mettez des croix dans les autres colonnes, activité par activité. Faire le total des croix et de la durée par colonne puis analysez la situation :

- Est-ce que le total des durées permet d'imaginer des transitions ?
- Est-ce que toutes les colonnes sont remplies et sans trop de disparité ? Sinon, est-ce normal ?
- Les activités immobiles et demandant le plus de concentration ne se situent-elles pas toutes en fin de séquence ?

Cette grille permet donc de ne rien oublier (ou le moins possible), elle peut aussi servir d'outil d'évaluation une fois l'animation terminée.

Cette prise de recul vous permettra, d'une part de vous construire une grille plus à votre image, mais aussi de comprendre ce qui fait que ça marche ou pas.

	Activité plutôt de groupe	Activité plutôt individuelle	Activité faisant plutôt appel au côté rationnel	Activité faisant plutôt appel au côté imaginaire	Activité sollicitant la mobilité physique	Activité plutôt immobile physiquement	Activité avec médiateur	Activité sans médiateur	Activité sensorielle - odorat - ouïe - goût...	Durée de l'activité
Activité 1										
Activité 2										
Activité 3										
Activité 4										
Activité 5										
Activité 6										
Activité 7										

Quelques astuces pour décoincer

Parfois, au cours du projet, c'est le grand dérangement ! "On n'y arrive pas, c'est nul, on veut changer de projet..." Voici, sorties des fagots, quelques astuces pour décoincer la situation. Imaginez un groupe qui travaille sur les escargots et qui est découragé : prenez dans le tableau suivant la colonne "escargots" et listez les lignes cochées : faire un jeu d'écriture, les marquer pour pouvoir les suivre, dessiner, faire des cartes d'identité, positionner les espèces sur un transect... Autant d'activités à mettre en place pour décoincer.

Quelques astuces pour décoincer

	animaux divers	arthropodes	oiseaux	escargots	reptiles, amphibiens	mammifères	végétaux	géologie	milieux	mare	forêt	prairie	mer	rivière
faire un jeu d'écriture	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
marquer des animaux avec de la gouache pour les compter ou les suivre		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
dessiner	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire des cartes d'identité		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire un transect		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
positionner des espèces sur un transect	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire un quadrat pour percevoir des répartitions ou estimer des populations		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
construire des refuges, des nichoirs		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire un vivarium, un aquarium		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire des masques	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
invention de bêtes imaginaires	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
mettre en place un berfèse	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
imaginer ce qui se passerait si les animaux disparaissaient	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
mimer les animaux	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
les regarder sous la bino		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire des pièges		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
fabriquer du faux nectar et de fausses fleurs		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
noter les associations fleurs/insectes		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire l'inventaire sur le lieu du séjour	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
aller à la recherche des traces	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire une collection de galles		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
utiliser une clef de détermination		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
fabriquer une clef de détermination		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire un indice biotique		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
aller rencontrer des personnes qui vivent là		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire des relevés météo		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire une carte		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
mesurer des caractères physico-chimiques		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
noter les adaptations	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
noter les spécificités du lieu (ici ce n'est pas comme ailleurs)		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
observer à différents moments de la journée		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
regarder une carte IGN au 1/25 000°		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
regarder une carte géologique		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
rechercher des contes et légendes	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
faire un herbier "vénilia"		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Quelques inactivités :

pour rêver

Des séquences développant l'imaginaire des enfants, elles favorisent la création de relations affectives entre l'enfant et la nature.

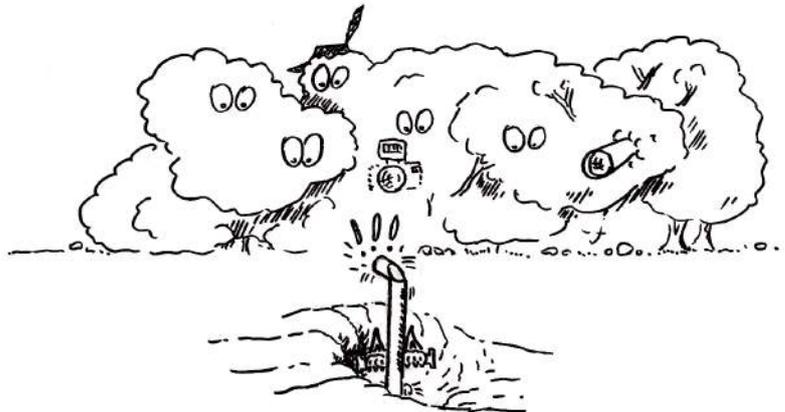
MON COIN MAGIQUE

Chaque enfant choisit un endroit où il se sent bien, un endroit où il va passer un moment tout seul. Pendant le temps que durera la séquence, les enfants seront encouragés à ne pas quitter leur coin, à ne pas faire de bruit, à ne pas communiquer avec les autres. Ils pourront dormir, rêver, dessiner, écrire... La première fois, la séquence peut être courte, de l'ordre du quart d'heure. On peut, régulièrement, renouveler cette inactivité sur des temps plus longs.

Le coin magique est aussi le lieu personnel des enfants dans lequel ils vont pouvoir se retrouver seul ou à deux à différents moments de la journée.

L'AFFÛT AU RENARD

Il nécessite un grand champ avec des recoins pour se dissimuler et un coucher de soleil (c'est bien aussi très tôt le matin). Les enfants, chaudement habillés, sont installés silencieusement par un animateur. Ils sont séparés chacun de quelques mètres. Il n'y a plus qu'à laisser tomber la nuit, écouter les bruits, observer les ombres... et laisser fleurir l'imaginaire. Marche aussi avec les oiseaux, les blaireaux. A mettre en place dans un lieu où la présence de l'animal est connue ou probable (indices de présence, traces diverses).



LE CONTE

Lecture de contes, bien emmitouflés dans les duvets, avec un éclairage à la bougie et un accompagnement musical doux.

LE DIAPORAMA MUSICAL

Il faut préparer un diaporama avec des photos concernant le site. Lors de la projection, il n'y a aucun commentaire, seulement de la musique improvisée ou enregistrée. Ce type de projection est particulièrement intéressant lors de la phase contact car il suscite l'envie et le questionnement sans apporter de réponse.

LES ÉTOILES

Reconnaître quelques constellations, observer Jupiter, parler d'années-lumière, dormir à la belle étoile... Plonger sa tête dans le ciel étoilé pousse à la rêverie, à des réflexions sur l'univers... et sur l'homme.

Feuille imaginaire :

les poètes des champs

Pendant un moment calme, où tous les enfants sont dispersés, installés calmement dans un coin d'herbe ou contre un rocher, l'adulte peut distribuer la feuille imaginaire. C'est un petit outil qui incite à l'écriture, en complétant des phrases, en remplissant des cases aux rubriques évocatrices... L'important est que l'écriture soit complètement libre. Les consignes peuvent être :

- rester silencieux,*
- ne pas quitter sa place pendant un temps déterminé (jusqu'à un signal par exemple),*
- être isolés les uns des autres.*

Chaque enfant est doté d'une feuille, d'un support et d'un crayon, mais il n'a nullement l'obligation de la remplir. Il pourra choisir de dormir, rêver, regarder les merveilles de son coin, bricoler sans faire de bruit, et même de retourner la feuille pour dessiner.

Au cours du rassemblement, les éducateurs sondent le ressenti des enfants, puis ils peuvent présenter les œuvres, lire les poèmes (en y mettant le ton) pour ceux qui le désirent.

Le contenu de cette feuille peut servir de support permettant de passer à une écriture plus élaborée.

La Feuille Imaginaire

Remplis les cases que tu as envie ...

J'observe
et je trouve que ...

J'écoute ...
et ça me fait penser à ...

J'aime
ce que j'aime ...

Je n'aime pas
ce que j'aime pas ...

J'aime
ce que j'aime pas ...

Je ressens ...

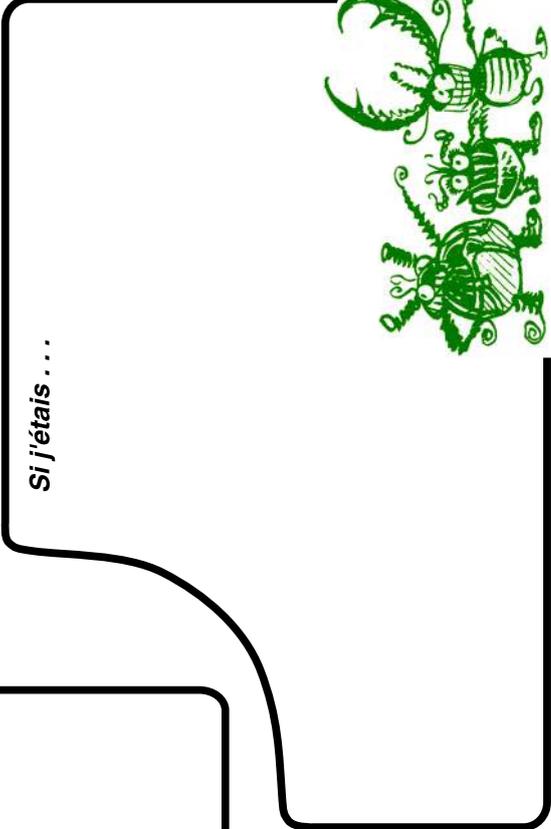
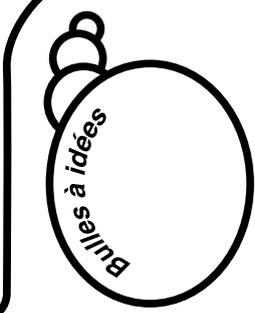
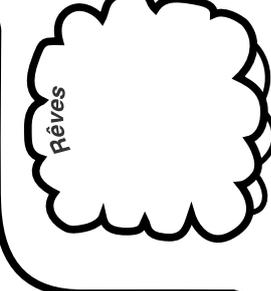
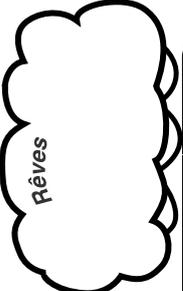
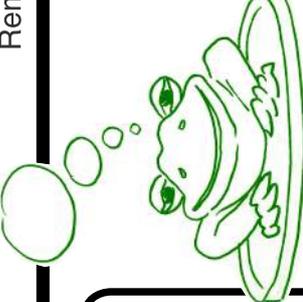
Si j'étais ...

Rêves

Rêves

Bulles à idées

Je ferme les yeux et j'imagine ...



Jeux d'écriture :

délier la plume

Poser des mots sur un papier est relativement compliqué, pourtant, le pas franchi, il y a tant de merveilles qui apparaissent.

Pour délier la plume, il existe une quantité de petits jeux qui permettent de ne pas se retrouver seul, des guides qui donnent un cadre à la création. Ce sont autant d'étapes de transition pour amener les enfants à s'aventurer seuls et avec plaisir sur la page blanche.

ACROSTICHES

Choisir un mot, l'écrire en majuscules à la verticale. Ecrire le poème en commençant chaque ligne par une lettre du mot choisi.

Pie, où es-tu ?
Ici ? Ou là ?
Et moi, je m'en vais là-bas.

LES MOTS-VALISES (OU MOLISES OU VALIOTS)

Il faut créer un mot en groupant deux autres. Il faudra en donner la définition, ses particularités, ses propriétés...
Boitureau : boîte spécialement conçue pour déménager son bureau

JEUX À MATRICE

Chaque participant doit donner 2 chiffres compris entre 1 et 10, et répondre à la question posée. Par exemple :

1 et 2
Qu'est-ce qu'un hérisson peut faire d'un parapluie ?

De même avec 3 chiffres de 1 à 10
4, 5 et 2
Pourquoi une mésange a-t-elle mis un os dans un sous-terrain ?

7, 3 et 1
Pourquoi un mulot a-t-il mis une pomme sur le toit de la cathédrale ?
A vous de construire vos matrices.

Exemple de matrice

1	hérisson	voiture	cathédrale
2	chevreuil	parapluie	sous-main
3	crapaud	pomme	océan
4	mésange	voiture	tente
5	enfant	os	...
6	vache
7	mulot
8

FABRICATION DE CONTES

Il faut répondre sous forme de conte à des questions que l'on n'ose plus se poser...
Pourquoi les crabes marchent-ils de travers ?
Comment les coquelicots sont-ils devenus rouges ? (Ils sont timides... ils ont demandé aux tomates...).

Autre possibilité

Donnez 2 mots qui constitueront le titre du conte. Les enfants, en groupe, doivent inventer la suite.
«Le nuage et l'amandier»
«La lune et le lac».

SALADE DE MOTS

Quatre bouts de papier par personne, où l'on jette quatre mots relatifs à la sortie. Tous les papiers sont ensuite mélangés puis redistribués. Il faut maintenant construire une phrase rigolote où les quatre mots piochés figurent obligatoirement.

COMME...

Sur un thème choisi, par exemple les insectes, les enfants observent puis écrivent des phrases courtes : un bousier roule sa boule, une coccinelle s'envole au bout de mon doigt...
Ensuite, après avoir lu les phrases, on les place dans un tableau

Ce que j'ai observé	comme	ce que j'imagine
Un bousier roule sa boule	comme	un bossu faisant tourner la Terre.
Une coccinelle s'envole au bout de mon doigt	comme	un vieil avion vrombissant.
...	comme	...

ECRIRE UN CONTE EN 14 ÉTAPES

- 1 - Choisir un personnage et le décrire : il sera le héros
- 2 - Le héros désire quelque chose pour être heureux.
- 3 - On raconte comment il reçoit les conseils (ou objet magique...) de quelqu'un d'autre (fée, magicien...)
- 4 - On raconte son départ
- 5 - Sa rencontre avec un ami qui l'aide
- 6 - Les obstacles et épreuves qu'il traverse
- 7 - Il arrive au bout de son voyage
- 8 - Il rencontre un ennemi
- 9 - Il est vaincu
- 10 - Son ami va l'aider
- 11 - Il affronte à nouveau son ennemi, et gagne
- 12 - Il rentre chez lui, poursuivi par les amis de son ennemi
- 13 - Il combat ses ennemis (ou des obstacles)
- 14 - Il rentre chez lui, dénouement

COMPOSITION DE POÈMES À PARTIR DE SONS

Dans un lieu riche en sons (oiseaux, eau, feuillages...), les participants écrivent de courtes phrases sur des petits papiers séparés. Ces phrases sont affichées sur ce lieu de façon à pouvoir s'en inspirer pour écrire un poème en prenant de petits morceaux de phrases piochés çà et là.

ECRITURE LIBRE

Une recette poétique

«Laissez vos enfants se disperser, chacun de leur côté, dans un endroit où ils se sentent bien.

Dites-leur d'être silencieux et d'écouter la nature. Donnez-leur une page blanche et de quoi la noircir.

Laissez-les mariner 20 à 30 minutes environ, selon l'âge et la météo. À l'issue de cette période de rêve, ils se sont peut-être endormis.

Rappelez-les en douceur pour ne pas brusquer leur retour sur terre.

Ensemble, ils pourront dire, s'ils le veulent, le fruit de leurs vagabondages imaginaires.»

CADAVRES EXQUIS

Un enfant écrit une phrase qui commence par *Pourquoi*, il plie la feuille pour que sa phrase ne se voit plus, la passe à son voisin qui écrira une phrase commençant par *Parce que*, et ainsi de suite.

On pourra faire avec	<i>Qu'est-ce que...</i>	<i>C'est...</i>
	<i>Défense de</i>	<i>Dans (ou en, ou sur, ou avec)...</i>

On lit ensuite toutes les phrases ainsi créées.

Poèmes d'enfants

pour le plaisir

La motivation des enfants pour écrire est fortement liée à la mise en valeur de leurs textes. Ici peu importe l'orthographe qui bloque trop souvent ceux qui ne la maîtrisent pas. Derrière le mauvais élève peut se cacher un poète. Et si le fait d'écrire et d'y prendre du plaisir motivait l'accès à l'orthographe ?

LE COUCHER DU SOLEIL

Le coucher du soleil
Fait partie des merveilles de la nature
Et de ce qu'elle nous procure.

Le ciel est lumineux
Rend heureux
Car ses couleurs
Sont gaies et de bonne humeur.

Les reflets sur les nuages
Font passer des messages
De chansons pour nous endormir
Et pour que, dans les rêves, tout le monde
puisse partir.

Le paysage
Que je vois,
Rend tout sage
Et dans le ciel
Un rayon me donne sommeil.

Le coucher du soleil
Est une merveille
Inoubliable, étonnante,
Mais aussi rayonnante.

Alice, 11 ans

Éclatante, rayonnante, magnifique,
Totale de luminosité,
Ouvre-toi et dessine-nous Pégase,
Il te faut plus qu'une simple étincelle,
Le feu ne t'impressionne pas,
Etoile du Berger la mystérieuse.

Jean-Philippe, 13 ans

Le temps d'un regard et on s'égarer dans ce
majestueux spectacle qu'est la nature. Le ciel
multicolore surplombe la flore et la faune qui
nous entoure et qui nous émerveille. Après,
nous devenons une minuscule partie de cette
image. La nature est pure, une seule ordure,
c'est une injure.

Benjamin, 11 ans

L'HOMME QUI SORT DE LA TERRE LA NUIT

L'homme qui sort de la terre la nuit, il sort pour
s'éveiller, pour s'étirer, pour s'évader avec les
bêtes, pour crier ses cris d'amour du cœur, ses
cris de joie, qui disparaissent dans l'eau, dans
la terre.

Romain, 10 ans

Les poètes de la nuit

Les poètes de la nuit,
S'en vont faire des poésies
A l'abri des bruits et des esprits
Inspirés de l'été
L'automne
L'hiver
Le printemps
Tout ça tous les ans.
De temps en temps,
Ils partent chasser
Du gibier.
Je vous décris les poètes de la nuit.

Aelred, 11 ans

Diablotin

Diable, peut-être, mais
Il a une tête sympathique.
Abrité par les fleurs
Bleues ou violettes,
La petite créature
Opère, pour manger
Tout lui semble bon
Il est super et
N'est pas difficile à découvrir.

Hélène, 10 ans

Etoile brillante,
Lune ronde,
Ciel étoilé,
Mais tout ça, ne serait-ce pas la nuit
Qui nous berce de ses bras lumineux de vie?

Benoît, 10 ans

La nuit était tombée sur notre monde merveilleux.
Et c'était le début d'un autre monde...
Lentement, la nuit est arrivée sans crier gare, mais la voilà.
Lentement, elle nous a fait prisonniers mais...
C'est soudainement que l'on s'en aperçoit.
Et moi, perdu dans cette immensité, dans ce monde qui n'est pas le mien, je rêve.
J'entends la légère brise qui, lentement, pénètre le canyon, ébranle un arbre, pousse une feuille et arrive sur mon visage, douce et fraîche comme un léger filet d'eau pour repartir enfin.
Au loin, un crapaud chante et ses congénères, comme ensorcelés, suivent son exemple.
La pleine lune nous éclaire et produit des ombres inquiétantes animées par le mouvement des feuilles.
La nuit est là, apaisante, lourde, qui pèse sur nous comme un énorme poids mais cela est passionnant.
Un caillou roule, une chouette chante et, soudain, je me réveille dans mon lit chaud et j'entends le chant des crapauds et de la chouette comme un concert pour mon réveil.

Clément, 14 ans

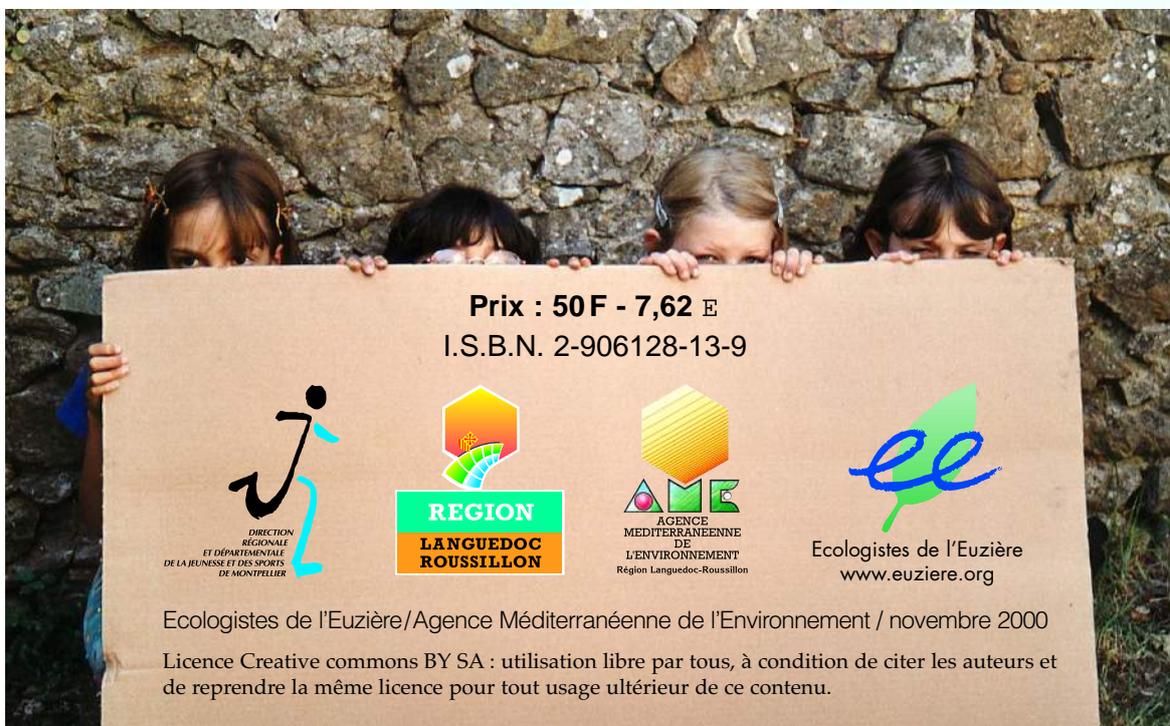
Hop! Un soupçon de pollen s'envole,
Léger, léger, léger,
Pour aller danser avec le vent,
Pour aller respirer l'air des cimes,
Puis se poser,
Sur une petite fleur bleue,
Tout doucement.

Félix, 12 ans

Séjours buissonniers

du temps et de l'espace
pour des projets
d'éducation à l'environnement

Ce livret se veut le témoignage
d'un état de réflexion
sur l'éducation à l'environnement
et non pas un mode d'emploi à suivre à la lettre.
Les méthodologies présentées ici
et leur mise en pratique ont toutes été testées.
Les réactions encourageantes des enfants,
parents et enseignants
lors des séjours buissonniers nous incitent
à diffuser ce savoir-faire.



Ecologistes de l'Euzière/Agence Méditerranéenne de l'Environnement / novembre 2000

Licence Creative commons BY SA : utilisation libre par tous, à condition de citer les auteurs et de reprendre la même licence pour tout usage ultérieur de ce contenu.