

Séjours Buissonniers

Tout savoir
pour un séjour nature
en pédagogie active
en vacances ou à l'école



par
Laurent Marceauit,
Manu Wicquart,
Mathilde Gattone,
Kellie Pouré
& Mathias Laroche





DANS, POUR, PAR

Les Écologistes de l'Euzière organisent des séjours pour les jeunes depuis 1980. Peu à peu, année après année, en gardant toujours la mémoire des expériences précédentes, des améliorations dans les moyens et l'organisation ainsi que d'innombrables dispositifs techniques et pédagogiques sont apparus et ont été expérimentés. Ils sont le terrain de chaque nouvelle campagne et forment, malgré le renouvellement des équipes d'encadrement, le support historique sur lequel s'appuyer.

Ces séjours sont d'abord des organisations qui permettent d'aller jusqu'au bout de la complexité éducative. Ils constituent aujourd'hui les seuls moments où une équipe pédagogique peut se libérer des contraintes institutionnelles et donner libre cours à ses ambitions.

Cet ouvrage synthétise ces multiples expériences, en prenant le temps du recul nécessaire, pour analyser objectivement les fonctions de chaque moment, l'importance des attitudes, la répartition des rôles, l'indispensable connaissance intime du génie des lieux d'accueil.

Les séjours sont, avant tout, des temps **DANS** la nature, ou du moins la campagne. Pour de jeunes citadins, être, vivre, exister dans un groupe dehors constitue une expérience souvent inédite et profondément formatrice. Vivre au rythme de la lumière du jour, sentir le vent et la pluie, rechercher l'ombre ou le soleil, entendre le chant des tracteurs ou le bruit des oiseaux, se confronter à la rudesse des sols ou à la douceur d'un tapis de Canche flexueuse, saisir la fraîcheur des sources ou le parfum de la marjolaine, tout cela, et rien que cela, met en œuvre des processus efficaces de perception et de sensorialité, enrichit la dimension espace-temps de notre existence, révèle et amplifie notre relation au monde.

Ils sont bien sûr aussi des temps d'une pédagogie **POUR** la nature, même si aucun prosélytisme n'y a sa place. Créer des sons avec des bouts de bois d'arbres différents, passer des heures devant la danse des libellules bleues, faire des tisanes ou des sirops avec quelques plantes jusqu'alors inconnues, toutes ces activités laissent des traces, immédiates ou plus différées, sur la beauté, la diversité, l'originalité du monde auquel on se sent d'appartenir et qu'il apparaît évident de respecter.

Enfin, et peut-être surtout, les séjours créent les meilleures conditions d'une éducation **PAR** la nature. En picorant dans les ressources pédagogiques depuis longtemps connues pour leurs solidités (Pédagogie de Projet, Pédagogie institutionnelle, Pédagogie par alternance,...), les apprentissages se réalisent à l'occasion des envies animant les jeunes. Et c'est ainsi que la recherche documentaire, l'expression orale ou écrite, l'efficacité du travail en équipe, la nécessaire organisation collégiale des règles de vie en groupe, le temps laissé aux rêveries premières, le questionnement inattendu après l'observation d'un lièvre ou avant la construction d'une cabane, offrent des sujets à comprendre et des situations d'apprendre infinis, imprévisibles mais toujours féconds.

Il reste beaucoup à faire pour développer, plus que jamais, ce genre de moments pour les jeunes générations, tant on sait aujourd'hui ce qu'ils apportent dans la construction globale des corps, des esprits et des consciences.

Puisse ce livre donner envie de se lancer dans l'aventure et pour apporter, joyeusement, le retour d'expériences de ceux qui prennent un infini plaisir à toujours les recommencer.

Jean-Paul Salasse, coprésident des Écologistes de l'Euzière



Petit manifeste des Écologistes de l'Euzière

S'investir dans l'éducation comme nous le faisons, c'est parier sur l'individu en le croyant capable d'influer sur le cours des choses au lieu d'en être le jouet.

Nous la concevons comme une pépinière de diversité d'aptitudes et de talents, comme le contraire même du dressage ; comme une école de la fantaisie plutôt que de la bonne éducation. Nous ne réduisons pas l'apprentissage au seul domaine intellectuel mais nous nous efforçons de développer toutes les facultés sensorielles et imaginatives ; de rendre en quelque sorte la peau des enfants plus sensible au lieu de la tanner.

L'éducation à l'environnement est, naturellement, le lieu privilégié d'une telle pédagogie : apprendre à voir, à écouter, à goûter, à sentir, demande plus d'entraînement qu'on ne le croit généralement.

L'environnement, par ailleurs, nous oblige toujours à garder à l'esprit cette leçon très générale donnée par le comportement animal, à savoir que le jeu est le protocole majeur d'apprentissage. Avant d'affronter les risques de la réalité, on se les joue. Sous le regard et la protection des adultes, on apprend à se connaître soi-même, tout en découvrant les autres et le monde. Poésie, musique, dessin, artisanat sont en fait des formes raffinées de jeu, où le plaisir joue un rôle majeur, et qui nous ouvre les portes du monde.

Ces idées, pour n'être pas nouvelles – c'était déjà celles de Rabelais dans son *Thélème* – font peu à peu leur chemin dans la scolarité officielle, mais sont encore loin d'être admises par tous, y compris, et peut-être surtout, par les parents : ne sont-ce pas eux qui réclament aux instituteurs plus de devoirs à la maison alors que la loi les proscrit ? Ne sont-ce pas eux qui confondent encore apprentissage et souffrance, école et calvaire ?

Pourtant elles ne sont pas des utopies. Même si le vote de chaque individu ne représente qu'une goutte d'eau dans la mer, c'est ensemble qu'en démocratie on change le cours des choses et, jusqu'ici, ce système est le seul à avoir su offrir au plus grand nombre un maximum de libertés individuelles et d'aisance matérielle.

Plaisir d'apprendre et partage sont ainsi les maîtres-mots de la pédagogie de nos camps. Les enfants commencent par choisir leur projet de découverte en fonction de leurs goûts et des thèmes qui les intéressent. Ils se forment en groupes restreints de 4 à 5 personnes, mettent au point leur méthode et leurs instruments de découverte, puis communiquent aux autres leurs observations au cours des débats quotidiens où se prennent les orientations et les décisions communes.

Les adultes (1 pour 5 enfants) n'ont que le rôle de gardien des règles du jeu adoptées en commun par les enfants. Ils ne dénoncent l'erreur en amont de l'expérience que pour autant qu'elle leur ferait courir des risques physiques.

C'est, par ailleurs, à dessein que nous avons finalement opté pour des séjours sous tente et à proximité d'une ferme, pour que les enfants soient véritablement dans un « bain de nature », ouverts à la nuit comme ils le sont au jour. L'été permet cette expérience sans risque qui leur laisse des souvenirs parmi les meilleurs.

Benoît Garrone, Fondateur de l'Association Les Écologistes de l'Euzière



Sommaire

P. 8

Séjours de vacances,
classes transplantées
des moments privilégiés
pour une cohérence
pédagogique

P. 36

La pédagogie de projet :
une recherche autonome
vers la découverte de la
complexité du monde

Les ingrédients indispensables pour un séjour réussi	10	Phase contact : des outils pour les futurs projets	10
Les premiers repères : le temps, le lieu et le groupe	10	Phase contact : ouvrir le champ des possibles	10
Poser les fondations : un cadre, des repères pour construire sa liberté	10	Phase rebond : l'émergence des projets, un moment de négociations	10
Le conseil, un premier pas vers la démocratie	10	Le projet : intervenir avec parcimonie	10
Les temps libres des moments éducatifs	10	Exemples de projets : Les jeunes en action, d'une curiosité à une compréhension globale	10
Rêverie : du temps et de l'espace pour tisser des liens affectifs avec la nature	10	Restitution : partager et conscientiser ses savoirs	10
Expression : différentes opportunités pour apprendre à communiquer	10	Le départ ça se prépare	10



P. 68

Boîte à outils



Au fil de la pédagogie de projet

Exemples de trames de séjours	10
Représentation initiale partir de ce qu'ils sont	10
Phase contact : attitudes de découverte	10
Bâtir une séquence : n'oubliez pas l'alternance !	10
Carnet d'explorateur : la phase contact en mémoire	10
Phase rebond : une méthode d'animation	10
Fiche projet : on s'organise !	10
Vers l'autonomie avec les ados : les minis-formations	10

Vivre ensemble

Déroulé du premier rassemblement	10
Les responsabilités : partager la vigilance	10
Le conseil : tuto pour le mener pas à pas	10
Le conseil : quelques compléments	10
Le Comment ça va ?	10
Gestion des conflits : médiations par messages clairs	10
Le journal : s'exprimer et communiquer	10

Les outils de la liberté 10

Le permis autonomie	10
Modèle du Permis autonomie à adapter	10
Le Jeu libre ou "je" libre	10

Du matériel à découvrir 10

Bibliothèque de recherche pour des enfants chercheurs	10
Atelier bibliothèque	10
A chaque découverte son matériel	10
Les permis « outils »	10
Le sac à dos de l'animateur	10

Activités en tout genre 10

Jeux de rencontre : pour faire connaissance	10
Jeux collectifs : créer du groupe	10
Quelques activités sensorielles	10
Délier la plume : ateliers d'écriture	10
Libérer le geste et la parole : ateliers d'expression théâtrale	10
Place aux artistes : ateliers d'expression artistique	10
Quelques activités pour rêver	10
Le débat philo, pour apprendre à réfléchir	10

Ressources 10

Nos références bibliographiques en pédagogie	10
Les réseaux, vous n'êtes pas seul !	10



Séjours de
vacances,
classes
transplantées
des moments
privilegiés pour
une cohérence
pédagogique



Les camps nature et les classes transplantées, 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.

Depuis 1981, notre association, les Ecologistes de l'Euzière, organise des camps nature et encadre des classes découvertes. De séjour en séjour, de nouvelles pratiques inventées et testées permettent de renforcer la méthodologie en fonction des objectifs fixés.

Des enfants de 8 à 17 ans

Les démarches pédagogiques, actives, présentées dans ce livre 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 concentré ici notre attention sur un public d'enfants, pré-adolescents et adolescents de 8 à 17 ans.

Une éducation centrée sur l'individu

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

QUEL ENCADREMENT ?

Dans les séjours de vacances que nous réalisons, il y a généralement entre 20 et 30 jeunes, et un animateur pour 5 ou 6. Cet encadrement permet, outre l'animation, d'assurer l'interdendance, 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. Un encadrement plus important permet d'accorder plus d'autonomie pour les groupes de projet. Les enfants peuvent s'éloigner du camp pour mener des recherches en « s'accapant » un animateur pour leur sécurité.



SURPRISES DE NATURE



Ce film réalisé par Laurence Kirsch au cours d'un camp de juillet 1999 illustre les pratiques d'éducation à l'environnement en pédagogie de projet. Il présente l'évolution et les témoignages des enfants tout au long du séjour. L'oeil aux agutès, 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 de pédagogie de projet. Il est disponible en ligne sur la chaîne youtube « Les Ecologistes de l'Éuzière ». Depuis 1999, le lieu, les équipements, les adultes ont changé mais les inspirations, les valeurs et les pratiques pédagogiques présentées dans ce film sont toujours d'actualité.

 **Nos Références bibliographiques en Pédagogie (p.)**

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.

À la croisée des pédagogies

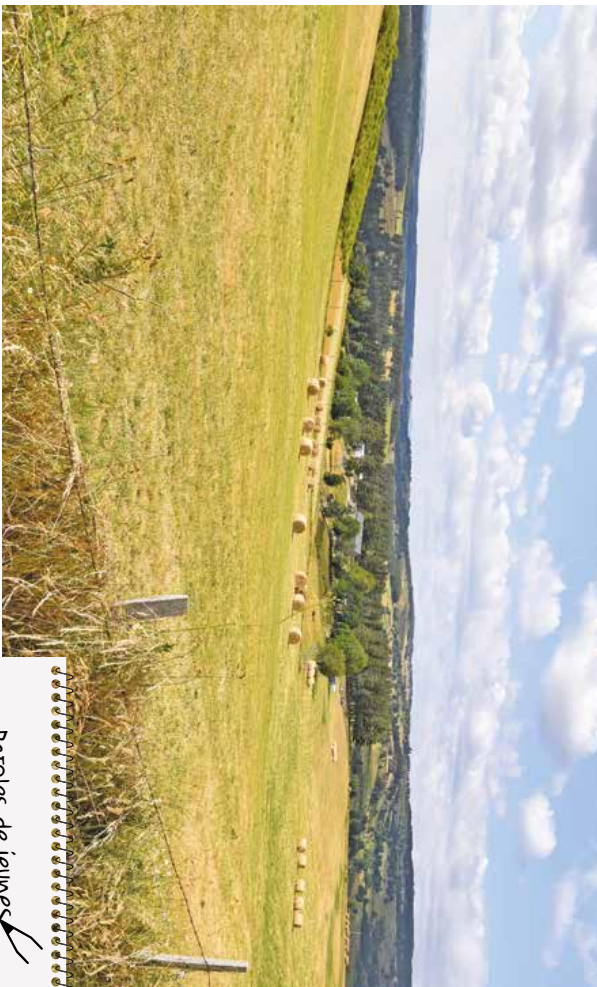
Voici quelques bases pédagogiques qui étayent nos pratiques :

- **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 « École 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'écocorrection**, Rousseau affirmait que les choses avaient un pouvoir de formation, Gaston Pinault parle d'écocorrection, Dominique Cottureau 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.
- **la pédagogie de l'alternance** portée et mise en mots par Dominique Cottureau, une méthode constituée d'un enchaînement d'approches pédagogiques rationnelles et d'autres plus sensibles, émotionnelles. Aspirant à la construction d'une relation positive avec la nature.

 **N'oubliez pas l'alternance (p.)**



Les ingrédients indispensables pour un séjour réussi



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 ;
- des « espaces organisés » (coin cuisine, coin dodo...).

Paroles de jeunes

« ici ce n'est pas comme ailleurs,
ici je me sens bien,
ici j'écoute et j'observe,
ici je dors dans l'herbe,
ici j'entends l'eau qui coule,
ici j'entends l'oiseau et le grillon,
ici j'entends la buse qui crie,
ici j'entends le vent dans les arbres,
ici c'est calme,
ici c'est tranquille,
ici c'est ici,
ici c'est flouage... »
Léa, 13 ans



Les ralentours, une diversité à découvrir : différents milieux, différentes ressources

- Une 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.

Une équipe préparée et 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 que tout se passe bien, les adultes se sont organisés et préparés en amont du séjour lors de réunions préparatoires. Voilà quelques exemples de ce qui peut y être abordé :

- La rencontre avec le propriétaire des lieux et les acteurs locaux afin de faire connaissance et découvrir les personnes ressources du territoire ;
- le repérage des lieux afin d'en découvrir les richesses mais aussi les « risques » ;
- des temps d'échange sur les pratiques pédagogiques, les valeurs éducatives et les compétences de chacun-e afin d'affiner le projet pédagogique ;
- le planning du séjour ;

- l'organisation du séjour et de la vie quotidienne et pour cela, la répartition des responsabilités et des tâches en lien avec la vie collective (repas, douches, etc.) ;

- la préparation des veillées et des grands jeux du séjour ;
- la définition du territoire de vie et des espaces accessibles ou interdits aux jeunes pendant les temps libres ;
- l'aménagement des lieux de vie (le coin bibliothèque, le coin musée, etc.) ;
- la préparation plus fine des premiers jours du séjour et la répartition des rôles de chacun (accueil des enfants, jeux de rencontres, veillées, repas, activités de la phase contact).



Les responsabilités : partager la vigilance (p.)

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.

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 gonger de souvenirs, questionner des habitants, s'abreuver du lieu, manger, ramasser, cueilli...

Il est donc normal de restituer à 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.





Les premiers repères: le temps, le lieu et le groupe



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 ? »... 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.

Le territoire, 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

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.



d'espace sans danger pour que s'y déroulent des jeux collectifs par exemple, mais aussi pour que chacun puisse y trouver son coin, être hors de la vue de l'adulte. Il est indispensable de définir rapidement les espaces accessibles ou non par les jeunes. Dès le début du séjour un tour du territoire est organisé. Un territoire trop petit entraînera souvent la sensation de « tourner en rond », on peut craindre même l'apparition de clans et des comportements violents. Les excursions hors du territoire de base sont accompagnées par un adulte. Ensuite, sur proposition du groupe lors du conseil, le territoire pourra être agrandi...



Le Permis autonomie (p.)

Espace aménagés accessibles aux jeunes

Il est important d'identifier un lieu que les jeunes pourront s'approprier :

« **Le marabout enfants** » est un espace dans lequel ils pourront mener leurs activités, emprunter des livres, y déposer leur propres jeux à prêter etc.

« **Le marabout atelier** » est un espace de rangement des outils qu'il est possible d'emprunter à la fois pour les temps de projets ou les temps libres.

Pour ces deux espaces, il est indispensable de proposer un fonctionnement dès le début, avec des règles d'utilisation. Par

exemple, pour emprunter une scie, il faut forcément avoir passé son « permis scie » et avoir fait la demande d'emprunt à l'animateur-trice référent. Le fonctionnement est évolutif, il peut être modifié, amélioré lors du conseil et surtout les responsabilités sont petit à petit prises par les enfants, accompagnés par les adultes.



Les Permis Outils (p.)

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 ou seront favorisés les contacts, le rire, le plaisir d'être ensemble ;

• des jeux de découverte

mutuelle où chaque individu pourra exposer ce qu'il veut de lui, où l'on apprendra aussi les prénoms.

Durant ces premiers moments l'adulte 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 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.



« Jeux de rencontre » et « jeux collectifs » (p.)



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, veillées... qui, tout au long du séjour, participeront à la cohésion et à la dynamique du groupe (enfants et adultes).



Poser les fondations: un cadre, des repères pour construire sa liberté

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 clés pour qu'ils puissent intervenir sur le déroulement du séjour et se l'approprier.

La première présentation

Pour ce rassemblement initial plusieurs choses sont mises en place :

- nous sommes tous disposés en cercle, tout le monde peut se voir ;
- deux membres de l'équipe conduisent cette réunion un-e président-e et un-e scribe ;
- un mot de bienvenue est adressé à l'ensemble des jeunes ;
- présentation du lieu et de ses règles, parfois des hôtes (propriétaires, gestionnaire du lieu d'accueil) ;
- présentation des objectifs de l'équipe d'animation ;

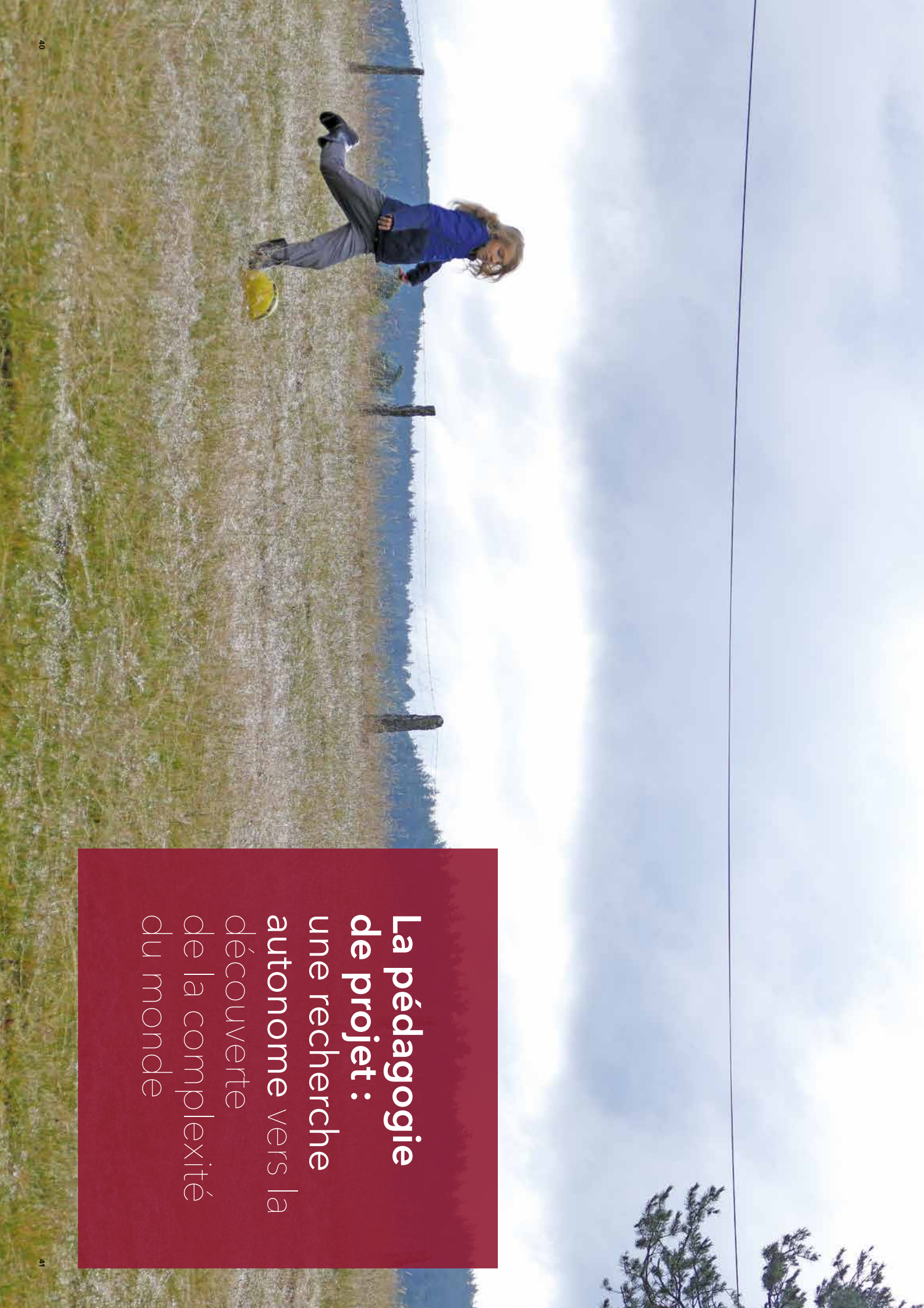


NOS OBJECTIFS RÉVÉLÉS AUX ENFANTS

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 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.



**La pédagogie
de projet :
une recherche
autonome vers la
découverte
de la complexité
du monde**



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.

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.

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



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.

La pédagogie de projet et temps scolaire : la classe découverte, un cas particulier

Le cadre scolaire, les envies des enseignants ou le lien avec les programmes qu'ils doivent suivre ne permettent pas toujours de se lancer dans une pédagogie de projet très libre. Le temps est parfois aussi très court. Néanmoins il est possible de mener une classe de découverte en pédagogie de projet, que l'on a choisi d'appeler la « pédagogie de l'approfondissement » car les élèves approfondissent un sujet qui leur a plu, soit en faisant des recherches par eux-mêmes, soit en suivant des activités proposées par l'équipe d'animation.

À partir des objectifs des enseignants nous déterminons le contenu de la phase contact qui sera plus ou moins ciblée (découverte des plantes ou des traces et indices d'animaux, vie aquatique...). Lors de la phase rebond les élèves choisissent un sujet à approfondir. Lors de la phase projet la posture des animateurs est différente de celle adoptée lors de nos séjours de vacances : après avoir écouté leurs envies et idées, l'adulte est plus présent. Il fait des propositions pour les guider dans les apprentissages autour du sujet choisi lors de la phase rebond. Il est vigilant à ne pas faire à la place des élèves. En revanche, pour la phase de restitution, l'animateur disparaît et laisse le groupe décider et animer.



Exemples de trames de séjour (p.)



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 de la communication, des concessions...

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

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 connaissances, d'attitudes, de conneries aussi... Mais je crois qu'il y a de l'apprentissage qui se fait. »

LM.

Phase contact : des outils pour les futurs projets



Le recueil de représentation initial

On nomme « représentations initiales » l'ensemble des savoirs que le public possède sur une thématique donnée. En d'autres termes, il s'agit des pré-requis des jeunes. Cela dépend de l'expérience de chacun, de ce qui a déjà été appris, du niveau scolaire... Cette phase est très utile à l'équipe d'animation pour adapter la phase contact, pour partir de ce que sont, de ce que savent les jeunes pour mener des activités. « 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 ». S. Kierkegaard



Le matériel, catalyseur d'envies

Posséder et mettre à disposition du matériel adapté est un levier pour la motivation des jeunes et pour la bonne réalisation des projets. Le matériel naturaliste, celui pour bricoler, les livres doivent être mis à la portée des jeunes. Il est donc indispensable de prévoir un moment de présentation de tout ce matériel, voire des temps d'atelier pour apprendre à s'en servir.





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.



Le matériel naturaliste

Les premiers jours, lors d'une balade naturaliste, les enfants apprennent à distinguer un filet fauchoir d'un filet papillon. Ils manipulent des boîtes-loupes. Au cours d'un atelier, ils apprennent à régler une loupe binoculaire. Ainsi ce matériel pourra être utilisé de manière plus autonome. Dans certains cas, ces moments de découverte du matériel sont un déclencheur d'envie de projet. Par exemple, la découverte du matériel de moulage d'empreintes peut donner envie de faire un projet sur les traces et indices laissés par les animaux.

Le matériel de bidouille, pour bricoler

Dans un autre registre, la journée "Foire aux métiers, foire aux bidouilles" est un levier pour découvrir le matériel de bricolage et faire naître des envies. Toute la journée les jeunes se déplacent de stands en stands pour découvrir ce que les animateurs ont préparé. L'équipe s'est distribuée les rôles : un sculpteur de bois, une feutreuse de laine, une spécialiste du froissage, un cuisinier du feu, un vannier... Lors des passages aux stands, les jeunes apprennent à utiliser le matériel. Certains outils comme les scies, les couteaux sont exposés mais nécessitent ensuite la mise en place d'atelier « permis » pour avoir l'autorisation de les utiliser en autonomie.

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 re-mobilisables lors du projet.

 **Bibliothèque de recherche (p.) et Atelier Bibliothèque (p.)**



Paroles d'éducateur

« 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 avatolais et leur faire gobber tout un tas de messages pseudo-protéctionnistes 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... »

LM.

Phase contact : ouvrir le champ des possibles



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.

 **Phase Contact, attitudes de découverte (p.)**
et Sac à dos de l'animateur (p.)

La clé des sens

Notre corps et nos sens sont nos premiers outils pour la découverte du monde. Les ateliers sensoriels, 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. Les sens vont s'affiner tout au long du séjour, l'apprentissage du début est un moteur ensuite.

 **Quelques activités sensorielles (p.)**



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

Nuits et jours, à tout refrain, pour monter le fruit de ton savoir

Et les dieux accrocheront ton tableau merveilleux

Elevé parmi les étoiles, les planète et les cieux

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...

Un projet du camps « Nature à Bidouille et débrouille » 11-13 ans

Pendant les premiers jours du camp tous les enfants ont été transportés dans une aventure imaginaire à la recherche d'anciens clans baptisés par les 4 éléments. Tous ensemble nous avons décidé d'en former un nouveau, "la tribu d'EFTA". Chaque groupe a un "métier" dans cette tribu. Parmi eux les "cuisiniers sauvage".

Ils ont décidé ensemble de découvrir les plantes comestibles et réaliser des boissons, gâteaux et autres salades sauvages. Ils ont même de grandes idées pour s'inscrire dans le reste du grand groupe! "Notre métier peut être utile à la tribu car nous les nourissons et les abreu-vons. Les autres métiers comme les explorateurs pourront nous aider à repérer des ressources, les potiers pourront faire des plats et les constructeurs pourront fabriquer des ustensiles."

Ils listent ensuite tout le matériel nécessaire, et ce sont eux qui indiquent précisément en quoi les adultes peuvent les aider "demander à Hervé s'il connaît des lieux de cueillette, demander aux anim' de l'aide pour identifier certaines plantes..."

Le jour de la restitution, toutes les familles ont pu déguster des sablés salés, d'Achillée millefeuille, des bains de fleurs de sureau, tout en sirotant un sirop de menthe aquatique...miam !





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.

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.

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

Après les enfants
et toute l'équipe

mes adieux aux mouches

Ftiki

Paroles de jeunes

« Ici ce n'est pas comme ailleurs, car ici, les vacances sont inoubliables. Elles sont tellement marquantes en amusement et en rigolades qu'elles resteront gravées dans la mémoire de chacun comme dans une pierre : à jamais.

ici dans la nature, je ressens tellement de vie, que cela me fait comme une vague de bonheur doré.

ici il y a herve, une personne en or.

Merci pour le très beau séjour que j'ai passé ici.

Au revoir. »

ARTHUR, 11 ans

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.

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 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.





BOÎTE à OUTILS

Exemples de trames de séjour

Ces deux exemples montrent deux façons d'envisager des séjours nature en pédagogie de projet. Pour chaque séjour, les journées types sont rythmées par des temps libres les matin, midi et fin d'après-midi. Les temps de vie quotidienne autour des services collectifs et de l'hygiène se répartissent aussi dans la journée.

Planning prévisionnel d'une classe découverte « 100 % nature » sur 5 jours.

Matin	Lundi	Mardi
	11h ACCUEIL ET INSTALLATION	9h15-12h PHASE DÉCOUVERTE Balade et ateliers Activités de découverte nature selon le projet montés avec les enseignants : géologie et fossile, Traces et indices, petites bêtes,...
Après-midi	14h-17h PHASE DÉCOUVERTE « Le rallye des 5 sens » Grand jeu de piste de découverte du lieu, ludique et sensoriel	13h30-14h15 Mon Moment à Moi
		14h-17h PHASE DÉCOUVERTE (suite) ... le monde l'eau, les plantes, land art, bricolage nature etc.
	Optionnel 17h30-18h CONSEIL	Optionnel 17h30-18h CONSEIL
	Veillée par les enseignants (jeux de société...)	« Monde de la nuit » Balade nocturne sans lumière...
Soir	Point bilan journée et suite du séjour (équipes animation et enseignants)	Point bilan journée et suite du séjour

Mercredi	Jeudi	Vendredi
9h15-12h PHASE DE CHOIX des projets d'approfondissement	9h15-12h TRAVAIL EN PETITS GROUPES SUR LES PROJETS	9h15-12h RESTITUTIONS ET BILAN
13h30-14h15 Mon Moment à Moi	13h30-14h15 Mon Moment à Moi	13h30-14h15 Mon Moment à Moi
14h-17h TRAVAIL EN PETITS GROUPES SUR LES PROJETS	14h-17h SUITE DES PROJETS et PRÉPARATION DE LA RESTITUTION	DÉPART
Optionnel 17h30-18h CONSEIL	Optionnel 17h30-18h CONSEIL	NOTES
Contes nature	Bal des chaussettes (intervention musicien)	
Point bilan journée et suite du séjour	Point bilan journée et suite du séjour	

Planning prévisionnel d'un séjour de vacances « 100 % nature » sur 12 jours.

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5	JOUR 6
Matin 	11h Accueil des familles 12h départ des parents	PHASE CONTACT	PHASE CONTACT	PHASE CONTACT	REBOND	PROJET
	12h15 jeux des prénoms	Grande balade à la journée... ... lancement du fil conducteur	Ateliers de découverte de la nature : bricolage, observations naturalistes	Balade 	Lister toutes les découvertes Choix d'un projet Constitution des groupes	
APRÈS-MIDI	14-15h30 Jeux de présentation	PHASE CONTACT	PHASE CONTACT	PHASE CONTACT	PROJET	PROJET
	15h30-16h30 Répartition + installation des tentes	Alterner temps forme d'activités...	Ateliers du matin	Ateliers à libre participation	Lancement du projet	
	16h30 Goûter	et temps libre avec moment informel de découverte.			Remplissage de la fiche projet	
	17h Premier rassemblement	17h Conseil	17h Conseil	17h Conseil	17h Conseil	17h Conseil
Veillée	Veillée de jeux de rencontre prévue par l'équipe	Veillée prévue par l'équipe pour continuer de créer le groupe (jeux coopératifs...)	Veille prévue par l'équipe			Avoir des idées mais place aux jeunes !
Anim's			Préparation « Comment ça va ? »	Journée « Comment ça va ? »	Lancement du permis autonome si voté la veille	Bilan Mi-séjour

JOUR 7	JOUR 8	JOUR 9	JOUR 10	JOUR 11	JOUR 12
 PROJET	Grasse matinée Brunch	PROJET	 PROJET	Restitution Répartition générale	Fin rangement Installation restitutions 10h30 Accueil parents
PROJET	Journée LIBRE Les jeunes décident des activités collectives	PROJET ou LIBRE	Prépa de la restitution	 Rangement Bilan du séjour	14h DÉPART des enfants
		Jeu libre : selon les envies, tous ensemble, en petits groupes ou seul			
17h Conseil	17h Conseil	17h Conseil	17h Conseil	Repas festif Veillée festive, clôture de l'aventure	14h30 Rangement Bilan du séjour
Avoir des idées mais place aux jeunes !					
	« Comment ça va ? » optionnel				
					Soirée festive des anim's !

Représentations initiales : partir de ce qu'ils sont

Le recueil des représentations initiales permet de se faire une première idée des connaissances des jeunes sur la thématique que l'on souhaite aborder. Il ne donne en aucun cas une vision fixiste sur un enfant mais dévoile uniquement quelques éléments qui vont permettre d'adapter les animations. 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 et donc en fonction de ce que l'on souhaite observer : leurs connaissances sur la flore, leur rapport à la nature, leur capacité à se débrouiller dehors, leurs savoir-être en collectif...

Quelques exemples :



Questions-réponses

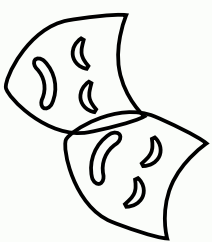
En grand groupe ou en petits groupes, en fonction de la thématique du séjour, demander « *Qui a déjà bivouaqué ?* » « *Quels êtres vivants pensez-vous voir dans cette mare ?* » « *Qui a déjà passé un permis coureau ?* ». Pour savoir ce que les enfants sont venus chercher pendant ce séjour, on peut leur demander « *C'est quoi pour vous les vacances, que faites vous là ?* ». A ce moment-là il est indispensable qu'un des adultes prenne des notes.

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 les connaissances de chacun.

Mon plus beau souvenir dans la nature

Tour de parole ou écriture. 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, en mouvement

Tous en cercle assis sur une place identifiée (chaîses, bâches...) un enfant choisit d'être au centre, il n'a pas de place. Il décrit une chose qu'il aime ou qu'il n'aime pas et peut expliquer pourquoi. Quand il a fini, celles et ceux qui pensent la même chose se lèvent et doivent aller s'asseoir à une autre place. Il reste forcément une personne debout alors c'est à elle de dire une chose qu'elle aime ou qu'elle n'aime pas. On touche souvent 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.

La balade

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

Le mini débat philo

En petit groupe, poser une question qui suscite le débat, par exemple « *La nature à quoi ça sert ?* ». Un adulte aide à l'expression de chacun, un autre note les prises de parole de chaque enfant.

Le Conseil : tuto pour le mener pas à pas



AVANT LE CONSEIL

Le président et le secrétaire se préparent et préparent le matériel : tableau et marqueurs, carnet du conseil avec stylo et fluo. Ils relisent les décisions de la veille. Ils reprennent les propositions non traitées pour s'en occuper ce jour. Ils recueillent les inscriptions faites sur le tableau d'affichage permanent.

PENDANT LE CONSEIL

1/ Le président ouvre le conseil et présente qui tiendra quel rôle.

2/ Le président rappelle les règles du conseil : « on lève la main pour prendre la parole, on est dans une position d'écoute. Le conseil ne doit pas excéder 45 minutes, on passe d'office aux félicitations au bout de 40 minutes (où qu'on en soit dans l'ordre du jour). En cas de gêne du conseil, au bout de trois avertissements, exclusion du conseil du jour. »

3/ Le secrétaire rappelle les lois et les règles du séjour. Le président demande s'il y a eu des problèmes avec ça. Le cas échéant, ces personnes sont automatiquement inscrites à la rubrique problèmes.

4/ Le secrétaire rappelle les décisions prises la veille, le président s'assure du suivi de ces décisions, « où est-ce que ça en est ? ». Le secrétaire prend note en cochant les décisions réalisées ou en les reportant.

5/

Les rubriques :

- ✓ rubrique « info / questions »
 - ✓ rubrique « propositions »
 - ✓ rubrique « problèmes »
 - ✓ rubrique « félicitations »
- Détails voir tableau page suivante.

6/

Une fois les rubriques finies, le secrétaire rappelle les décisions prises.

7/

Le président procède à un sondage pour savoir qui est intéressé pour être président et secrétaire du prochain conseil et le secrétaire note le nom des volontaires dans le cahier.

8/

Le président clôt le conseil : « Le conseil est clos » et tout le monde peut applaudir !

APRÈS LE CONSEIL

Le président et le secrétaire procèdent à un débriefing de ce qui s'est passé pendant le conseil et chacun peut exprimer ce qu'il a ressenti, les difficultés rencontrées. Puis ils rangent ensemble le matériel.



Modèle du Permis autonomie à adapter



Voici dans sa version originale, celui que nous utilisons pour les séjours de vacances en Lozère, chez Hervé Durand, paysan du plateau de la Margeride.

Afin que les enfants puissent sortir en autonomie (sans présence d'animateur) hors du territoire du camp, l'équipe d'animation, à la demande des jeunes campeurs a mis en place un "permis autonomie". Chaque enfant se verra attribuer une couleur qui lui donnera la possibilité ou non de sortir du territoire sans animateur.

LES COULEURS

Les couleurs ont été fixées en référence aux couleurs des ceintures de judo.

La couleur **marron**

sera attribuée aux enfants qui respectent les lois et règles, sont responsables de leur affaires et attentifs aux biens collectifs, qui ont un comportement constructif à l'égard du groupe (tempère les conflits, apporte son aide à la vie en collectivité...)

La couleur **bleue**

sera attribuée aux enfants qui respectent les lois et les règles

La couleur **verte**

sera attribuée aux enfants qui ne respectent pas les lois et / ou les règles.

Comment les couleurs sont-elles attribuées ?

L'équipe d'animation se réunit pour attribuer une couleur par enfant. Chaque enfant s'auto-attribue une couleur et rassemble deux adultes pour savoir de quelle couleur il est.

Le comportement de chacun est bien évidemment évolutif, on peut passer du **vert** au **bleu** puis au **marron** comme on peut passer du **marron** au **vert** en fonction

de son comportement. Tout enfant qui enfreindrait l'une des règles du permis autonomie sera attribuer d'office la couleur verte.

Enfin, chaque campeur s'engage à respecter le territoire d'Hervé

- ✓ en refermant toujours derrière lui les portails qu'il a dû ouvrir
- ✓ en ne jouant pas avec les bottes de foin
- ✓ en n'effrayant pas le troupeau

PERMIS AUTONOMIE EN ACCORD AVEC HERVÉ

Les **marrons** pourront aller en autonomie dans son parcours à brebis (mare et Azégade), (environ 700 m, moins de 10min de marche, sur un terrain varié (forêt, prairies, pentes, mare, petit ruisseau)).

Les **bleus** pourront aller jouer dans le champ d'en face ainsi que dans le champ des tentes des animateurs (environ 200m).

Les **verts** pourront aller librement dans le territoire de base et ne pourront pas en sortir sans la présence d'un animateur.

Les **bleus** préviennent quand ils sortent.

Les **marrons** ont le droit de sortir du territoire à condition :

- ✓ d'être au minimum 3 et au maximum 5
 - ✓ d'expliquer pourquoi ils souhaitent sortir (récolte, promenade, observation...)
 - ✓ de fixer une heure de retour (avoir une montre)
 - ✓ d'expliquer leur itinéraire (avec l'aide de la carte aérienne)
 - ✓ de partir avec un sac à dos contenant des gourdes d'eau pleine
 - ✓ de partir avec une tenue adéquate à la météo (casquette, kway...)
 - ✓ de ne pas utiliser leur couteaux mais de les remplacer par des sécateurs en cas de cueillette
 - ✓ de faire valider le tout par un animateur qui remplira une fiche de sortie
- Fait à Fiougeage le 14 juillet 2016.

Signature des animateurs

Signature des enfants

Signature d'Hervé

(Toutes les initiales des enfants qui souhaitent passer le permis peuvent être ajoutées ici, puis le document affiché dans l'espace adéquat)

Atelier 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 ou un reportage sur le thème de leur choix pour le journal (papier ou oral). Ils l'écriront ou le concevront à partir d'une recherche dans les ouvrages.

LA FEUILLE IMAGINAIRE

Remplis les cases que tu as envie...

J'OBSERVE

et je trouve que...

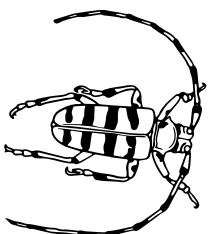


J'ÉCOUTE...

et ça me fait penser à...

BULLES
À IDÉES

RÊVES

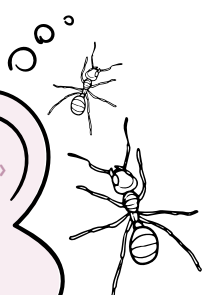
Je ferme les yeux
et j'imagine...

JE RESSENS...

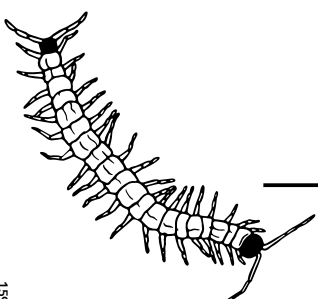
J'aimerais que...

Je n'aimerais pas que...

RÊVES



Si j'étais...



Le débat philo, pour apprendre à réfléchir

Depuis notre découverte des travaux de Michel Tozzi sur le débat philosophique en école primaire nous avons pris conscience de la pertinence d'un tel outil en séjour. Il permet aux jeunes de progresser sur la prise de parole devant un groupe, de faire des liens avec des sujets transversaux et plus large que le camp ainsi que de se re-situer dans l'humanité et le monde.



Méthode

Le « débat philo » se déroule en 30 à 45 minutes et il rassemble une quinzaine de jeunes maximum. Les jeunes sont réunis en cercle et un bâton de parole leur permet de la prendre, à noter que les jeunes qui n'ont pas encore parlé sont prioritaires par rapport aux autres.

Le choix de l'endroit (calme et isolé du reste du groupe) et la présentation des règles sont très importants afin de mettre en place un climat de confiance dans le groupe, nécessaire à la libération de la parole.

Un « animateur » (pour l'instant adulte) a le rôle de se taire durant le débat, il prend des notes en essayant de cerner le cheminement des idées. Il renvoie au groupe, toutes les 10 minutes, un état des discussions en cours en prenant soin de souligner les différentes idées, les évolutions de la discussion, il peut, si besoin est, proposer un autre angle d'attaque à la question. Il sait reformuler, recentrer le débat ou poser les bonnes questions afin d'amener les jeunes à : argumenter, clarifier leur pensée, donner un exemple ou expliquer.

Les sujets des débats philo viennent soit des questions que se posent les jeunes lors de leurs projets (*Les animaux parlent-ils ? Faut-il sauver la nature ?*), soit de choses vécues lors de la vie du camp, de difficultés rencontrées dans la vie quotidienne (*La violence est-elle utile ? Faut-il être à la mode ?*). Les sujets sont proposés en début de séance, soit par les jeunes soit par l'adulte. Le groupe en choisit un, après discussions puis votes.

Quelques consignes et règles pour favoriser un bon déroulement

- ✓ Tout le monde est assis en cercle au même niveau afin que chacun puisse se voir ;
- ✓ On peut prendre la parole que lorsqu'on a le bâton de parole en main ;
- ✓ Le bâton de parole est toujours rendu à l'animateur de séance afin qu'il puisse prendre la parole le cas échéant ou le distribuer au jeune qui s'est le moins exprimé ;
- ✓ On attend que le bâton de parole soit dans les mains de l'animateur pour lever la main (afin de favoriser l'écoute) ;
- ✓ L'adulte ne prend pas part au débat (en expliquant que la parole de l'adulte peut influencer le groupe car elle peut être considérée comme « la vérité » alors que ce n'est pas le cas), c'est bien la parole des jeunes qui importe ;
- ✓ Chaque point de vue est accueilli sans commentaire ou jugement car chacun a le droit de penser ce qu'il veut, ce qui n'implique pas que l'on soit d'accord pour autant.
- ✓ Les jeunes adorent, s'écoutent, disent y apprendre à écouter les autres et montent un niveau d'analyse à faire pâlir bien des adultes.