



# COMMENT CRÉER UNE ANIMATION ?

L'expérience des Parcs naturels régionaux Nord - Pas de Calais





<b>SOMMAIRE</b>	
<b>À QUI S'ADRESSE CE CAHIER TECHNIQUE ?</b>	<b>4</b>
<b>COMMENT L'UTILISER ?</b>	<b>4</b>
<b>1. LES ÉTAPES DE CRÉATION D'UNE ANIMATION</b>	<b>5</b>
1.1 Le cahier des charges	5
1.2 Pour commencer : écouter ce que dit le site	10
1.3 La grille de préparation de l'animation	11
1.4 L'organisation en ateliers	17
1.5 Le schéma	18
1.6 Le scénario	19
1.7 L'évaluation à partir de la grille de préparation	19
<b>2. LE MÉTIER D'ANIMATEUR</b>	<b>20</b>
<b>3. L'ÉVALUATION SUR LE TERRAIN</b>	<b>21</b>
<b>4. UN EXEMPLE D'ANIMATION INSPIRÉ DE LA MÉTHODE</b>	<b>22</b>
<b>5. THÈMES ET APPROCHES DIVERSIFIÉES EN ANIMATION</b>	<b>24</b>
5.1 Quelques exemples d'animations	25
<b>6. POUR ALLER PLUS LOIN</b>	<b>30</b>




**TÉMOIGNAGE** 

**Martine Magnier, chargée de mission « éducation et citoyenneté » au Parc des Caps et Marais d'Opale et auteur du Cahier technique « Créer une animation nature pour les enfants », 1991.**

*Comment avez-vous eu l'idée de créer un cahier technique sur la création d'animation ?*

J'ai écrit le Cahier technique « Créer une animation nature pour les enfants » après avoir animé des formations pour des guides nature et animateurs de réserves et Parcs naturels. C'est une réflexion et une mise en forme méthodologique de tous les documents que j'utilise en stage de formation.

*Pourquoi une réécriture plutôt qu'une réédition ?*

Depuis plus de 10 ans qu'il circule dans les réseaux, cet outil a été utilisé très largement et ses adeptes m'ont montré qu'ils en avaient tiré un parti beaucoup plus vaste que son ambition initiale. La démarche proposée servait aussi à préparer des modules d'animation pour d'autres participants que des enfants ou pour concevoir une animation sur un autre sujet que la découverte de la nature... Des modules pédagogiques sur le thème du recyclage des déchets ou sur l'évolution de la vie sont nés de cette méthode.

Cette méthode a également servi à structurer d'autres outils éducatifs comme des malles pédagogiques, des cheminements pédagogiques...

L'outil a été diffusé par le bouche à oreille et utilisé à travers les divers réseaux de l'éducation à l'environnement en France et dans d'autres pays francophones, notamment, le réseau des Parcs naturels régionaux, le réseau école et nature, ou encore certaines formations dans les CPIE.

Cette renommée montre qu'il répondait à une demande plus vaste qu'on ne le pensait au départ.

Cet ouvrage a aussi permis de fixer un langage commun entre les animateurs francophones : « la grille d'animation », « le scénario », « les moyens d'animation », « les modes d'apprentissage », « les objectifs spécifiques » et « les messages » font désormais partie de notre jargon.

Depuis la première édition, l'éducation à l'environnement a évolué, le contexte social, économique et environnemental de la planète lui ont donné une autre dimension, d'autres enjeux.

Une prise de conscience de l'urgence d'éduquer maintenant à « l'environnement vers un développement durable » est née.

La participation à des animations conçues avec des objectifs éducatifs précis, joue un rôle important pour la sensibilisation aux patrimoines, aux ressources naturelles, à la biodiversité...

Cette nouvelle version a pour intention de vous aider à concevoir et faire vivre une gamme d'outils pédagogiques dans des contextes variés et pour des participants diversifiés.

Les nombreux exemples de modules d'animations qui illustrent ce cahier technique proviennent des animateurs des Parcs naturels régionaux du Nord-Pas-de-Calais et de la Belgique qui se sont maintenant pleinement approprié cette démarche.

Je souhaite à chacun beaucoup de plaisir à le lire et surtout à le mettre en pratique.

**DÉCOUVRIR, COMPRENDRE ... AGIR**

Lorsqu'en 1978, l'Établissement public régional (qui deviendra quatre ans plus tard la Région) crée en Nord – Pas de Calais, l'association pour l'Espace naturel régional, l'ambition est forte et le message clair ; changer l'image d'une région où la nature doit retrouver toute sa place.

Pour être efficace, cette volonté de changement passait avant tout par une modification durable des comportements. Faire porter aux populations un autre regard sur leur environnement était une nécessité.

L'Éducation à l'environnement est ainsi apparue très tôt comme une priorité d'actions pour ENR et de fait, les Parcs.

Aujourd'hui, si le contexte régional a changé, la question de l'environnement est au cœur des débats de toute société organisée à quelque échelle que ce soit. Ainsi quelle charte de Parc n'accorderait pas une place de premier plan à l'Éducation à l'environnement dans une région de plus de 4 millions d'habitants ? Aucune !

ENR et les Parcs ont développé des méthodes et pratiques innovantes où l'interprétation et la participation sont les clés de voûtes de tout dispositif éducatif.

Développer l'esprit critique, faciliter la compréhension de notre environnement pour éveiller la conscience du citoyen, sont une recherche permanente, conduite selon un principe simple ; aimer et comprendre pour mieux agir.

Si elle contribue à l'épanouissement de l'individu, l'éducation à l'environnement doit profiter à la collectivité dans son ensemble.

C'est la raison pour laquelle elle doit impérativement être accessible à tous, sans discrimination, en un mot être populaire...

Fort d'une expérience éprouvée et après un premier document paru en 1991, Espaces naturels régionaux partage avec ce cahier technique et dans le respect de ses missions, un certain savoir et sans doute savoir-faire.

Une animation pédagogique ne s'improvise pas, elle se prépare avec minutie, répond à des règles de fonctionnement bien établies, accorde un temps à l'évaluation...

Ce présent cahier technique répondra aux besoins de ceux et celles qui ont à transmettre et à partager pour comprendre et... agir !

**Jean-Louis Thomas**  
**directeur-adjoint d'Espaces naturels régionaux**

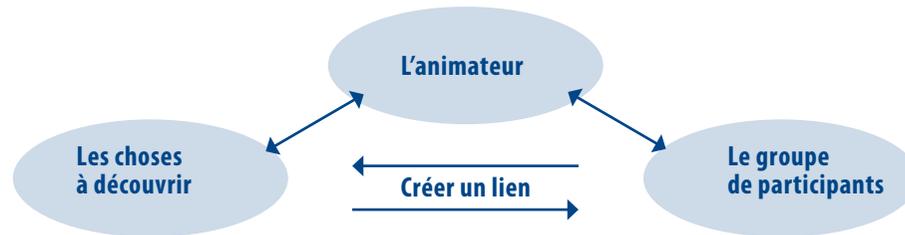
EN SAVOIR 

**[[www.enrx.fr](http://www.enrx.fr)]**

Ce nouveau cahier technique  
 « Comment créer une animation ? »  
 est téléchargeable.

## À QUI S'ADRESSE CE CAHIER TECHNIQUE ?

Ce cahier technique s'adresse aux personnes (animateurs, éducateurs...) qui sont amenées à créer des modules d'animation pour un groupe. Le « module d'animation » est une situation d'apprentissage et d'échanges où l'on retrouve :



**L'animateur** : il crée un lien entre le groupe des participants et « les choses à découvrir ». Pour en savoir plus sur le métier d'animateur reportez-vous au chapitre « animer » en page 20.

**Le groupe des participants** : on prend en compte la grande diversité des groupes : enfants, adolescents, adultes, personnes âgées, personnes handicapées sensorielles, mentales ou physiques...

En animation, on préférera le terme « participants » au terme « public » car tout le monde est actif et s'enrichit mutuellement.

**Les choses à découvrir** : par cette appellation qui rappelle les leçons de choses d'antan, on parle de tous les sujets possibles qui sont traités en visite de groupe dans les musées, les maisons de sites, les aquariums, les jardins, les réserves naturelles, les paysages, la ville, la campagne...

**Créer un lien** : ces trois petits mots ne sont pas anodins, ils expriment beaucoup de sens sur la démarche d'éducation proposée. Ils rappellent la dimension affective que l'animateur souhaite installer entre les participants et l'objet de leurs découvertes. Il faudra aussi s'intéresser à la connaissance ou au vécu des « participants » pour favoriser les liens.

« La pédagogie se définit aussi comme une méthode et une théorie des valeurs. Elle permet une évolution de l'individu et vise à déplacer les publics ailleurs et autrement, elle n'est donc pas neutre. », Durkheim.

En éducation à l'environnement, il n'y a pas de public, il n'y a que des participants !



## COMMENT UTILISER CE CAHIER TECHNIQUE ?

La méthode décrite dans ce document s'utilise en alternant lecture théorique et mise en pratique. Elle peut servir de support dans le cadre d'une formation d'animateurs ou être utilisée de manière autonome par l'animateur.

### TÉMOIGNAGE



**Marc Saint Pé, Service Éducation, Parc naturel régional de Lorraine**

À partir de 1993, le Parc naturel régional de Lorraine lance une politique d'éducation au territoire en s'appuyant sur un réseau de partenaires acteurs du terrain. Un grand nombre d'entre eux n'étant ni professionnels en la matière, ni formés aux objectifs pédagogiques des enseignants et à ceux du Parc qui intègrent la connaissance du territoire, il fallait se former.

Les Parcs du Nord-Pas de Calais étaient alors reconnus sur cette compétence et nous nous sommes tout naturellement rapprochés d'eux. C'est ainsi qu'en 1994, nous leur rendons visite pour découvrir une méthode d'animation adaptée à notre problématique. Cette approche a tellement plu à l'ensemble des participants que nous avons demandé à Claudie Boulanger, chargée de mission à l'Espace naturel régional, de venir en Lorraine transmettre ce savoir-faire pour un nouveau programme de formation en 1996. Petit à petit nous sommes devenus nous-mêmes formateurs de nos animateurs et depuis 1998, c'est tous les ans une quinzaine de nouveaux animateurs qui suit cette méthode, en l'appliquant dans leurs structures respectives.

Récemment, le Parc naturel régional du Livradois Forez nous a demandé un appui technique pour son réseau et je crois savoir que d'autres territoires ont mené la même démarche afin de développer une politique éducative.

La mission Éducation menée par le Parc de Lorraine est maintenant reconnue pour la qualité de ses animations et des nombreuses structures qui constituent un réseau de bientôt 40 partenaires. Les BTS GPN, Chambres d'agriculture, Conseils généraux... nous sollicitent pour des formations s'appuyant aujourd'hui encore, sur la méthode créée par les Parcs du Nord-Pas de Calais en 1991.

## 1. LES ÉTAPES DE CRÉATION D'UNE ANIMATION

### Pourquoi créer une animation ?

Dans la plupart des cas, l'animation répond à la demande d'un organisme ou d'une personne. Ce peut être, par exemple, un chargé de mission « éducation » dans un Parc qui fera appel à votre sens de l'imagination et à vos connaissances spécifiques pour illustrer un ou plusieurs objectifs de son programme pédagogique.

La création d'une animation s'inscrit dans une démarche globale. Avant de créer l'animation il faut savoir précisément ce que l'on veut, à quoi elle va servir et quel objectif elle va illustrer...



### 1.1 LE CAHIER DES CHARGES

Ce chapitre s'adresse aux personnes qui vont concevoir l'animation, mais aussi aux organismes et personnes qui ont des demandes.

Le **cahier des charges de l'animation** est un petit formulaire qui met à plat toutes les données de départ (contraintes matérielles, durées...). Il sera rédigé par le « commanditaire » de l'animation ou par le réalisateur lui-même s'il est libre de tout choix.

Si vous êtes seul, jouez le jeu de vous passer une commande !

Ce cahier des charges est un préalable indispensable avant de commencer toute conception. En sautant cette étape, vous seriez très vite confronté à des questions sans réponses.

Un modèle pour rédiger votre cahier des charges

Cette fiche est détaillée point par point dans les pages qui suivent.



### CAHIER DES CHARGES POUR RÉALISER UNE ANIMATION

<b>Objectif général de l'animation</b>	..... ..... ..... .....
<b>Thème de l'animation :</b>	..... .....
<b>Participants</b>	..... .....
<b>Unité de lieu(site)</b>	..... .....
<b>Durée du module d'animation</b>	..... .....
<b>Nombre d'animateurs pour le module</b>	.....
<b>Budget d'investissement</b>	.....
<b>Budget de fonctionnement</b>	.....
<b>Échéances de conception de l'animation</b>	.....
<b>Date de la première animation</b>	.....

## ■ L'objectif général de l'animation

Le rôle de l'animateur est de « créer un lien » entre le groupe de participants et « les choses à découvrir ». L'objectif affiché est éducatif. Les milieux naturels, les musées, les ateliers pédagogiques sont autant d'occasion de sortir de la classe, de fermer livres et cahiers, c'est un temps où l'on est plongé dans la vie réelle avec l'appui d'une démarche pédagogique originale pour optimiser les apprentissages.

Schématiquement, les objectifs éducatifs sont regroupés en trois catégories :

- L'objectif du **savoir**, qui concerne l'apport de connaissances.
- L'objectif du **savoir être**, qui touche plus intimement la personnalité.
- L'objectif du **savoir-faire** qui vise à l'acquisition de méthodes, de gestes, de techniques.

### Le savoir

Créer un lien c'est apporter des connaissances, un savoir, c'est expliquer, c'est apprendre... Ces connaissances seront enregistrées dans la mémoire et, par associations d'idées, créeront spontanément de nouvelles pensées, de nouvelles émotions...

*Exemple : comprendre que la qualité de l'eau de la rivière ou de la mer dépend du soin qu'on lui apporte (traitement de l'eau sale en station d'épuration avant rejet dans la nature).*

### Le savoir être

Créer un lien c'est aussi donner envie de connaître, ouvrir l'esprit à... faire apprécier, sensibiliser, faire ressentir, faire éprouver des sentiments, des émotions (émotions exprimées immédiatement et qui laissent une trace dans une partie du cerveau appelé cerveau limbique\* pour, un jour ou l'autre, influencer sur les comportements relationnels entre les personnes et leur relation avec l'environnement).

*Exemple : sensibiliser, par le biais d'un atelier de création en forêt, au fait que l'on ne peut prélever que certains éléments dans la nature et de manière modérée.*

\* « En suivant l'axe vertical, le cerveau humain est subdivisé en trois structures distinctes mais complémentaires : le cerveau reptilien (social), le cerveau limbique (affectif, émotionnel) et le cortex (la matière grise, rationnel) ».

Extrait de  
« Vie pédagogique, N°106,  
février-mars 1998 »

[[www.groupeproxima.qc.ca](http://www.groupeproxima.qc.ca)]



### Le savoir-faire

Créer un lien c'est apporter une méthode, apprendre une technique, un savoir-faire, un geste, qui seront également mémorisés et qui pourront être utilisés dans une situation future, ce qui donnera d'autres compétences, d'autres comportements pour s'adapter au monde, agir, inventer.

*Exemple : apprendre, autour d'une souche, à déterminer l'âge d'un arbre et à repérer quelles ont été les années sèches et humides.*



**Différentes approches sont possibles pour éduquer à l'environnement et au développement durable :**

**L'approche scientifique** fait appel au raisonnement, propose des modèles d'observation, de questionnement, d'expérimentation, d'analyse qui font travailler le cerveau rationnel\* (cortex).

*C'est une approche objective : « un chat est un chat ».*

**Les approches sensorielles, imaginaires et artistiques** font appel à l'imagination, l'instinct, l'intuition, elles sont du domaine subjectif, elles utilisent davantage les modes de pensée primitifs de l'être humain comme les émotions, les affects :

*« Un chat est un sorcier métamorphosé à la tombée de la nuit », Harry Potter tome 1.*

Chez l'être humain, ces modes de pensée ne sont pas séparés et l'enfant utilise spontanément l'approche imaginaire et irrationnelle des choses, avant l'approche scientifique qui s'apprend.

Notre culture privilégie l'utilisation de la raison face à une problématique. L'Éducation nationale établit des programmes favorisant cette approche.

Les animations peuvent être l'occasion d'adopter une démarche scientifique où l'élaboration d'hypothèses tient toute sa place mais elles doivent aussi laisser une place au rêve et à la création.

On utilisera ces différentes approches en ayant à l'esprit que le cerveau est régi, selon le neurologue américain **Paul Mac Lean\*** par trois zones :

- Le cerveau reptilien : les instincts et les pulsions
- Le système limbique : la mémoire et les émotions
- Le cortex : la pensée rationnelle et la créativité (les associations de savoirs).

Ces trois cerveaux ont tissé de nombreuses connexions par lesquelles ils peuvent s'influencer mutuellement.

**Pour le concepteur d'une animation, mettre en mots ses objectifs pédagogiques, c'est construire une fondation solide à son animation.** Cela permet de mettre en lumière le sens de l'activité. Plus les mots choisis seront précis et justes, plus nous saurons vers quoi nous allons. Grammaticalement, il est intéressant de les nommer par des groupes de mots commençant par un verbe à l'infinitif

comme faire découvrir, apprendre, sensibiliser, étonner, faire évoluer le comportement, rendre curieux...

*Exemple : dans l'animation « L'bio lait chez Laurette », la découverte d'une ferme du Parc de l'Avesnois permet, au contact de la vache, de comprendre la fabrication du beurre et l'intérêt de protéger le bocage de l'Avesnois.*

#### ■ Le thème

Il peut être tentant, de ne pas se restreindre à un thème, pour pouvoir parler un peu de tout... mais on prend alors le risque de rester dans des généralités. Choisir un thème donnera à votre animation de la personnalité, de la couleur et de la cohérence.

Dans un équipement comme la maison du Papier, en vallée de l'Aa, à Esquerdes, les animations sont très thématiques, plus le thème

est pointu, plus l'animation a du « caractère » !

*Par exemple, « Papinette » a pour thème les bruits du papier.*

C'est en fixant des limites, en cernant un sujet précis que nous pouvons ensuite nous permettre la liberté d'une ouverture ou d'un approfondissement.

Choisir un thème présente l'intérêt de pouvoir créer des « gammes » d'animations. C'est un avantage pour leurs présentations aux écoles ou autres types de participants.

Le thème pourra être apporté par le responsable de l'équipement éducatif ou par le gestionnaire du site naturel.

S'il n'est pas imposé, c'est au réalisateur de l'animation de le choisir, en fonction des potentiels de son site ou de son équipement.

Le thème est très lié à la méthode intitulée « ce que dit le site », abordée en page 10. Elle aide à choisir le thème à partir du « relevé des potentiels d'un lieu », qu'il soit à tendance naturelle, culturelle ou autre. Le thème peut également être choisi en s'appuyant sur la programmation d'événements ou de fêtes : la venue du printemps, l'arrivée d'une nouvelle collection dans le musée, la mise en place du tri des déchets dans une commune...

#### ■ Les participants

Il va de soi que l'on ne préparera pas le même type d'animation pour un groupe d'enfants de classe maternelle ou pour des familles en vacances. L'idéal est de connaître le mieux possible la « catégorie de participants » : scolaires, centres de loisirs, familles en vacances, campeurs, jeunes handicapés, personnes âgées, élus, professionnels (industriels, forestiers, agriculteurs, enseignants...).

#### EN SAVOIR

[[www.lecerveau.mcgill.ca](http://www.lecerveau.mcgill.ca)]

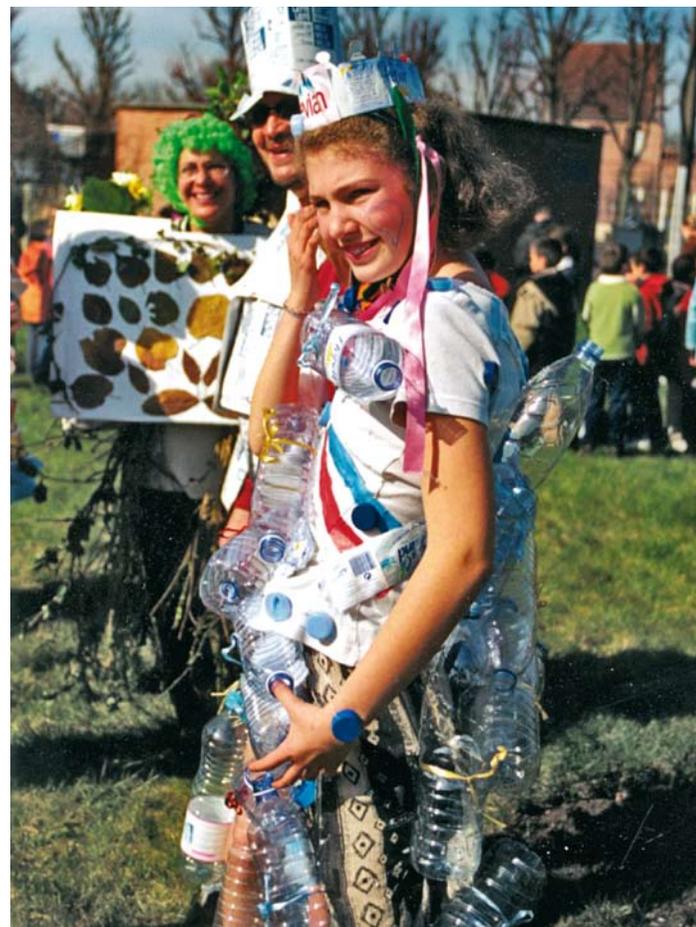
*\*Cliquez sur le thème « le bricolage de l'évolution » puis le sous thème « notre héritage évolutif » pour tout savoir sur le « cerveau triunique ».*

Paul D. Mac Lean  
« Le cerveau à tous les niveaux ».

*« La problématique environnementale ne doit pas se régler au détriment des personnes. C'est bien dans le rapport personne/société/nature que s'est creusée la faille dans laquelle s'abîme toute éthique envers la nature, envers la qualité de la vie, envers même l'idée d'humanité.(...)*

*Cet être au monde est surtout sensible, émotionnel, peuplé de connivences et de sympathies, d'angoisses et d'antipathies, qui nous font participer à la vie en mettant du sens sur les choses et sur les événements ».*

Dominique Cottureau « Chemins de l'imaginaire », - Édition BABIO.



« Le développement psychologique de l'enfant », R. Deldime et S. Vermeulen, Éd. Belin, 1988.

*\*Aujourd'hui, les animations pour les publics handicapés se développent. Le Conseil Général du Nord, par exemple, propose des animations adaptées sur ses Espaces naturels sensibles. Le contact avec l'éducateur ou l'accompagnateur donne les informations indispensables pour le bon déroulement de la sortie en fonction du type de déficience (âge, mobilité, parole, degré de cécité...). Contact : Sébastien Ansel : sansel1@cg59.fr*

### Le cas des enfants

Il faut s'entourer de précautions en tentant de classer les caractéristiques des enfants en fonction de leur âge. Il n'existe pas d'âge absolu. Un enfant de 6 ans peut avoir un comportement affectif correspondant à celui d'un enfant de 4 ans et des centres d'intérêts équivalents à ceux d'un enfant de 8 ans. Le vécu de l'enfant, dans sa famille, dans son quartier, dans son école a évidemment une importance pour son développement. Chaque enfant est unique, cette diversité est une richesse. Nous invitons les concepteurs d'animations pour enfants à jouer, à partager, à discuter avec des enfants de leur entourage ; à les observer en groupe, à l'école, à la récréation, pendant une animation ou en jeux libres dans la maison et le jardin. Il sera alors intéressant de prendre des notes et petit à petit, de construire votre propre tableau, basé sur vos observations.

Il en est de même pour les autres participants, notamment les personnes déficientes\*. On ne peut leur apporter que si on prend le temps de recevoir, de les écouter, de les observer et d'échanger sur leur relation au monde.

### ■ Le site (ou lieu)

Ce sera un milieu naturel, une salle de classe, un vieux manoir, une ferme, une entreprise... en fonction de la nature de l'animation.

**Le choix du site** quand vous avez carte blanche est très important, il contribue pour beaucoup à la réussite de l'animation. Il doit, bien entendu, répondre à l'objectif de l'animation et être en adéquation avec le type de participants que vous allez animer.

*Exemple : pour des enfants de 3 ans, un massif de fougère royale à traverser, peut apparaître comme une forêt tropicale...*



La connaissance précise du site est un atout pour réussir votre animation. Les participants, jeunes ou moins jeunes, sont réceptifs à ce qui les entoure au-delà de tous les messages que vous souhaitez leur faire passer.

**Pour les animations qui se déroulent dans des salles banales** (salles polyvalentes, salles de classes) une petite mise en scène sera nécessaire pour donner du sens et de la force au lieu... Il vous suffira parfois d'apporter du matériel (comme de grandes poubelles colorées pour une animation sur les déchets) ou de placer quelques grands posters sur les murs.

**Les musées et les équipements pédagogiques** sont conçus pour créer une ambiance particulière, faire ressentir une émotion. Quelle surprise lorsque nous mettons la tête dans les bulles à Nausicaa, le centre de la mer à Boulogne-sur-mer, et que nous nous trouvons nez à nez avec un crabe ou une anémone. Photo A. Rosenfeld-Nausicaa



**Les sites extérieurs** sont d'excellents supports à vos animations. Ils nécessitent, outre une bonne connaissance scientifique, une grande pratique de terrain, c'est la seule façon de pouvoir maîtriser l'endroit et faire passer la force du site, force émotive, spectaculaire, intimiste... pour ne pas passer à côté de l'essentiel.

**Les milieux naturels** sont des écosystèmes complexes nécessitant quelques notions de base en écologie (la science des habitats) et la connaissance des grands principes fondamentaux qui régissent les milieux naturels, comme les relations entre le sol, les végétaux, les animaux, les chaînes alimentaires, les facteurs climatiques, les interventions de l'homme... Ces éléments de compréhension globale doivent se juxtaposer avec une connaissance précise de la faune et de la flore du site.

**Les sites habités, les milieux urbains** font appel à l'acquisition de connaissances en sociologie, en écologie urbaine, en histoire, en architecture... pour pouvoir raconter l'histoire d'une personne, d'un quartier, d'un habitat, d'un matériau spécifique...



Exemple : la plus jolie marionnette des animations du Marais du Romelaère c'est « Brindille », une mascotte faite d'éléments naturels et d'un sac à patates !

### ■ La durée du module d'animation

La durée de l'animation doit être définie dès le départ, en fonction de l'âge des participants et du cahier des charges. Dans le cas des enfants en temps scolaire, l'idéal est de disposer d'une journée complète en alternant temps d'apprentissages structurés et temps de découvertes libres où le laisser jouer, le laisser rêver, la balade tranquille sans sollicitation, vont permettre de créer des liens affectifs entre les enfants et entre les enfants et les adultes.

L'intérêt de la journée sera aussi, pour les participants de prendre leur repas dans un lieu différent, souvent sous la forme d'un pique-nique en partageant un moment convivial. Même si vous n'êtes pas présent à l'heure du déjeuner, vous aurez pensé à prévoir la collecte et le tri des déchets pour la cohérence de la journée.

### ■ Le budget d'investissement

Connaître le montant du budget dont vous disposez pour élaborer votre module d'animation est une donnée importante ! Préparer une animation nécessite toujours un budget d'investissement (même minime) pour l'achat du matériel. Si votre budget vous le permet, vous pourrez peut-être équiper vos participants d'une paire de jumelles, de carnets, d'appareils photos, de déguisements... Si vous n'avez pas de moyens financiers, qu'importe, une animation peut aussi se bricoler avec des tubes de carton, des sacs à toucher en tissus de récupération, des pots de yaourts, des cure-dents et des bouts de ficelle !

### ■ Le budget de fonctionnement

Quand l'animation est en place, on peut être amené à la vendre. Il est alors nécessaire d'estimer son coût selon sa durée, le nombre d'animateurs...

Calculez le temps passé à préparer l'animation, le temps passé en animation (pour chaque animateur présent), les frais de matériels (s'ils sont renouvelés à chaque animation), les frais de déplacements... Appliquez un tarif de prestation en tenant compte de toutes ces données.

Parfois, les structures disposent d'un budget, grâce à l'appui financier d'un mécène. Cela permet de baisser le coût de l'animation, voire même, de la proposer gratuitement aux participants.

### ■ Échéance de conception de l'animation

L'important est de connaître la date de votre première animation avec un groupe pour être bien prêt !

Vous pouvez effectuer une animation « test » avec des participants volontaires. Ce test peut se dérouler sous l'œil amical d'un observateur complice car, pris par l'animation, vous ne saurez pas évaluer votre module vous-même.

*L'animateur est un peu comme le magicien qui sort de son sac à dos (en fonction de la thématique et quand c'est utile) une flore, un guide des oiseaux, une ancienne carte postale, une vue aérienne du quartier...*





## 1.2 POUR COMMENCER : ÉCOUTEZ CE QUE DIT LE SITE

Ce travail va vous permettre progressivement de dégager la thématique du site.

### Commencez par une promenade sur le site :

Imprégné·e·s de tout ce qui vous entoure et notez ce qui vous semble être intéressant.

### De retour en salle, faites une « tempête de cerveau » :

Cet exercice n'a d'intérêt que si vous êtes plusieurs :

- Déposez au milieu de la table de nombreux petits morceaux de papiers que chacun va pouvoir utiliser.
- Répondez individuellement aux questions suivantes, en mettant un seul mot par papier, sans vous censurer, durant une dizaine de minutes : que me dit le site ? À quoi me fait-il penser ?...
- Notez toutes vos impressions...

## EN SAVOIR



Cette démarche est issue des travaux d'Yves Delmaire et Anne Vernier à partir d'une démarche d'interprétation québécoise.

### Tri des potentiels du site

À tour de rôle, lisez à haute voix ce qui est écrit sur vos bouts de papiers et classez-les sur les têtes de chapitre définies en commun. Si de nouvelles idées viennent à ce moment-là, ajoutez-les à la liste.

### Potentiels exclusifs à la région :

Soulignez les potentiels que l'on ne trouve que dans cette région.

### Potentiels exclusifs au site :

Parmi les potentiels que vous avez soulignés comme étant exclusifs à la région, dégagez ceux qui sont exclusifs au site en les surlignant.

Pour vous familiariser avec la méthode, vous pouvez également faire la sortie sur le site avec un tableau vierge (voir exemple ci-après) et classer les éléments découverts dans les 4 colonnes. De retour en salle, détachez les potentiels exclusifs.

Peu à peu, prenez un peu de recul en vous détachant de vos propres centres d'intérêts, car l'objectif final est de mettre à la portée des participants toutes les richesses du lieu.

**Attention :** le relevé de potentiel sur un site naturel sera différent en fonction de la saison.

## 1.3 LA GRILLE DE PRÉPARATION DE L'ANIMATION (page suivante)

Pour bien se comprendre et travailler ensemble, il est important d'avoir un vocabulaire commun. Voici un exemple de grille d'animation à photocopier et à utiliser sans modération. Chaque entrée de grille est détaillée dans les pages suivantes.

Exemple de relevé de potentiels sur un site naturel :

Les coteaux calcaires de la vallée de l'Aa

dans le Parc naturel régional des Caps et Marais d'Opale.

Paysage	Paysage naturel	Patrimoine social / culturel	Ambiance et impressions
<u>Craie</u>	Violette	Cartouches	Contraste
Empreinte au sol	Aubépine	<u>Vieux manoir</u>	Étrange
Grandes herbes	Lièvres	Genièvre	Sérénité
<u>Genévriers</u>	<u>Orvet</u>	Village dans la vallée	<u>Odeur de Provence</u>
<u>Piste de luge</u>	Lézard	<u>Piste de luge</u>	Vent dans les arbres
Méandres	Crottes de lapin	Sentier d'interprétation	Flours
Point de vue	Fraises des bois	Ancienne papeterie	Ciel touchant la terre
Silhouette d'arbre	<u>Genévriers</u>	Barrage	<u>Tableau blanc et vert</u>
Silex	Champignons	<u>Silex taillés préhistoriques</u>	Aventure Sauvage
<u>Différents coteaux</u>	Escargot	Escaliers	Ça glisse
Nuages	Flours	<u>Légende du géant</u>	<u>Ambiance de montagne</u>
Toutes petites maisons vues d'en haut	Hêtre	Moutons	Mouvement des herbes
Souches	Saules têtards		
Haies	Vache		
Rivière	<u>Hélianthème</u>		
Pente	Abeilles		
<u>Vallée</u>	Roitelet		
Sous bois	Herbe aux femmes battues		
Hauteurs	<u>Baie de genévriers</u>		
<u>Entrée de grotte</u>	<u>Thym</u>		
	Lapins		
	Troglodyte		
	Ancolies		
	<u>Nombreuses orchidées</u>		

### Légende :

Potentiels exclusifs à la région

Potentiels exclusifs au site



## LA GRILLE DE PRÉPARATION DE L'ANIMATION

SÉQUENCES	Objectifs spécifiques Pourquoi ?	Messages Quoi ?	Moyens d'animation Comment ?	Moyens d'apprentissage	Rythme	Durée	Matériel
SÉQUENCE 1 Accueil							
SÉQUENCE 2							
SÉQUENCE 3							
SÉQUENCE 4							
SÉQUENCE 5							
SÉQUENCE 6 Conclusion							

## SIGNIFICATION DES ENTRÉES DE LA GRILLE DE PRÉPARATION :

### ■ Séquences

Les différents temps qui se succèdent au cours de l'animation sont nommés « séquence ». Chaque séquence est caractérisée par une « activité », qui se déroule en un même endroit ; nous parlons communément de « stations » en milieu naturel ou « d'ateliers » lorsque l'animation se déroule dans un équipement.

Dans la colonne « séquence », on notera le nom de la station ou de l'atelier (ils peuvent être décrits ou nommés par un numéro qui se rapporte à un plan) ainsi que le titre donné à l'activité.

Les activités seront ensuite décrites dans les autres colonnes (messages, objectifs, moyens d'interprétation, mode d'apprentissage...).

La grille de préparation pourra être utilisée sous sa forme de tableau à double entrée dans le cas d'une animation continue, où toutes les séquences se succèdent les unes après les autres. C'est souvent le cas dans un milieu naturel quand l'animation se déroule le long d'un chemin. Par contre, dans un équipement, les séquences se déroulent en « ateliers tournants ». Chaque séquence sera décrite avec tous ses paramètres mais l'articulation des ateliers entre eux sera expliquée dans un « programme ».

### ■ Objectifs spécifiques

La question clé pour rédiger les objectifs spécifiques est POURQUOI ?

Pourquoi est-ce que je veux faire passer ce message ?

Quelle est mon intention éducative ?

Dans quel champ se situe-t-elle (sensibilisation, acquisition de technique...)?

Grammaticalement, les objectifs sont notés par des verbes à l'infinitif. Ils doivent concourir à atteindre l'objectif général. Il arrive fréquemment qu'un « **objectif spécifique** » et « **message** » soient confondus par les concepteurs d'animation.

Le « **message** » exprime ce que l'on dit ou ce que l'on fait dire au site, il se rapporte toujours au sujet.

« **L'objectif spécifique** » traduit l'intention éducative qui nous a poussés à choisir ce message. Il se rapporte aux participants.

*Exemple :*

- **Message** : grâce au tri, le recyclage des déchets ménagers est facilité !

- **Objectif spécifique** : se familiariser avec les gestes du tri.

De même que pour les messages, les objectifs spécifiques se succèdent avec un fil conducteur qui les enchaîne. On commencera par des objectifs simples que l'on complexifiera progressivement en veillant à l'intérêt et à la compréhension des participants.

### ■ Messages

La question clé de cette colonne est QUOI ?

Pour rédiger les messages dans votre grille de préparation, posez-vous ces questions pour chaque séquence : qu'est ce que je veux dire ? Quel est le message que je veux faire passer ?

Le message est un résumé de ce que vous allez transmettre aux participants. Il est le porteur du sens de votre séquence. C'est une phrase clef, claire et compréhensible. Grammaticalement, on rédigera une petite phrase affirmative au présent.

Il est préférable de ne pas émettre plus d'un ou deux messages par séquence.

#### Voici quelques recommandations :

- Choisissez les messages à partir du thème inscrit dans la demande d'animation et de l'objectif général.

- Les messages sont des sous-thèmes du thème général. Ils seront choisis à partir des potentiels de votre équipement ou site naturel (voir « ce que dit le site »).

- Plus votre message est simple, plus vous avez de chance qu'il soit bien compris et retenu. L'important n'est pas de tout dire. Si votre sujet est très étendu, pensez à élaborer un document pour l'approfondissement en classe.

- Sur le site, les sens sont déjà terriblement sollicités par tout ce qu'il y a de nouveau à regarder, à sentir, à écouter. L'esprit n'est pas disponible pour emmagasiner trop de messages.

- Vérifiez bien qu'il y ait toujours un lien entre les messages. Ils doivent se succéder logiquement les uns après les autres. Un message en induisant un autre.

- Un fil conducteur doit absolument exister.



Exemple :

Message n°1 : le papier est présent partout dans la vie.

Message n°2 : à partir du papier, on peut fabriquer le carton ondulé.

Message n°3 : le carton ondulé est plus résistant que le papier.

Message n°4 : le carton ondulé est utilisé pour fabriquer des emballages mais aussi des meubles, des porte-documents, des objets décoratifs...

Message n°5 : nous pouvons construire une œuvre d'art collective en carton ondulé de récupération.

**Le message de la première séquence** sert à « ouvrir » l'animation, comme les rideaux d'un théâtre. Il a toujours un sens d'accueil, il donne le ton, il plante le décor. C'est un peu comme un conteur qui a recours à une petite formule pour entrer dans le conte et une autre pour en ressortir.

**Le message de la dernière séquence** indique la fin de l'animation. C'est très important surtout dans un scénario basé sur une histoire où l'entrée dans l'imaginaire est nécessaire. L'animation transporte les participants dans une exploration, une aventure, une énigme policière... Y entrer est une chose, mais il faut aussi veiller à en sortir.

### ■ Moyens d'animation (ou d'interprétation\*)

La question clé pour remplir cette colonne est : COMMENT ?

Par quelles méthodes, par quels moyens, avec quelles astuces et outils pédagogiques vais-je faire passer mes messages aux participants ?

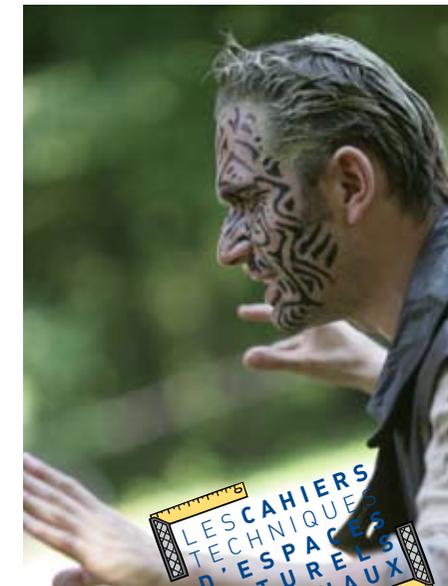
L'animation est souvent un temps de découverte extraordinaire, il n'est pas question ici de transmettre un savoir avec les contraintes imposées par le contexte d'une salle de classe. Les participants ne sont pas assis devant vous, un crayon à la main ! Vous n'êtes pas là non plus pour effectuer une visite guidée.

Le terme « moyens d'interprétation » vient du Québec où les patrimoines naturels et culturels représentent de très forts enjeux sociaux et économiques. Les Québécois sont les pères de l'interprétation, une science très créative qui cherche, comme son nom l'indique, à faire parler le site. Ils ont donc mis au point de nombreux moyens d'interprétation pour rapprocher les visiteurs et ce précieux patrimoine.

Ils distinguent les moyens d'interprétation avec et sans interprètes :

- Avec interprète, ce sont toutes les pratiques qui nous intéressent ici : le mime, le théâtre, les activités sensorielles, les activités artistiques, ludiques...

Sans interprète, ce sont les panneaux explicatifs, les écomusées, les films, les tables d'orientations, les livrets avec stations commentées le long d'une promenade...



EN SAVOIR 

\*Interprétation :  
Collection  
« Cahiers techniques »  
d'Espaces naturels régionaux  
« Méthodologie du plan  
d'interprétation » et  
« Évaluer l'interprétation  
des sites naturels »  
en téléchargement

[www.enrx.fr](http://www.enrx.fr)

LES CAHIERS  
TECHNIQUES  
D'ESPACES  
NATURELS  
RÉGIONAUX

« J'entends et j'oublie,  
je vois et je me rappelle,  
je fais et je comprends ».  
Proverbe chinois.

C'est le moment d'exploiter toute votre créativité et votre imagination, d'inventer des activités, de reprendre des jeux, de penser à des expériences, de mener des enquêtes, de vous mettre en situation de création...

Ce qui importe, c'est que les participants soient actifs dans leurs découvertes, dans une situation où ils vivent les choses à bras-le-corps, avec tous leurs sens en éveil.

De manière simpliste, on pourrait dire qu'à chaque MESSAGE doit correspondre UN GESTE. Que ce soit dans un équipement, dans un village ou sur un site naturel, faites participer le groupe dans ses découvertes.

## ■ Modes d'apprentissages

Chaque activité fera appel à un mode d'apprentissage privilégié chez le participant. Il existe principalement trois modes d'apprentissage qui peuvent intervenir séparément ou ensemble pendant une activité.

Pour comprendre le sens des trois modes d'apprentissage, voici un petit test à effectuer sur vous-même :

### Test : quel est votre mode d'apprentissage préféré ?

Vous venez d'acheter un ordinateur, c'est votre première expérience dans le monde de l'informatique.

Que faites-vous de façon spontanée dans les premières minutes ?

1/Je lis le manuel d'instructions.

2/Je fais des essais de branchement en essayant directement par essai et erreur.

3/Je demande à un ami qui s'y connaît de m'expliquer.

### Résultat du test :

1/Vous sentez le besoin de comprendre avant d'agir, votre mode d'apprentissage est cognitif.

2/Vous avez besoin d'apprendre dans l'action, votre mode d'apprentissage est actif.

3/Vous préférez les relations humaines pour apprendre. Votre mode d'apprentissage est affectif.

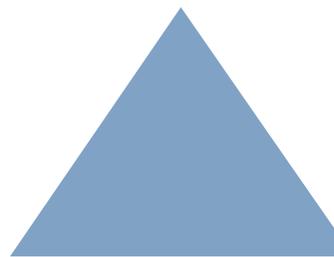
\*« Alternier pour  
apprendre, entre  
pédagogie de projet  
et pédagogie de  
l'écoformation »,  
Dominique Cottureau,  
Réseau École & Nature,  
1997.

« Les joies de la nature »,  
Joseph Cornell, Jouvence  
(Suisse).

\*Écoformation : c'est la  
formation au contact du  
monde et des éléments.

Différents modes d'apprentissage sont mobilisés pour une activité :

Par la réflexion : mode cognitif



Par la réflexion :  
mode affectif

Par l'action :  
mode actif

Attention : il n'existe pas une relation directe entre vos objectifs spécifiques et les modes d'apprentissages que vous allez mobiliser dans une séquence d'animation.

Exemple : un objectif d'apports de connaissances (comprendre) pourra s'atteindre par le mode cognitif (lecture d'un panneau) mais aussi par le mode actif (recherche d'indices) et affectif (discussion avec un visiteur). C'est là toute la richesse des moyens d'interprétation que vous allez développer.

Jean-Jacques Rousseau disait dans « L'Émile ou de l'éducation » que l'éducation nous vient de trois sortes de maîtres : la nature, les hommes ou les choses. Dominique Cottureau l'a traduit en auto formation, hétéro formation et éco formation.

## ■ Rythme

Dans cette colonne, vous indiquerez le rythme de chaque activité.

Par exemple : une séquence d'écoute silencieuse sera indiquée « calme », un jeu de mime en groupe sera « dynamique ».

Votre module d'animation doit présenter des moments d'apprentissage tranquille et des moments plus enthousiastes, le rythme est souvent lié à la relation entre les participants.



## Durée

Le temps consacré à chaque activité est défini à l'avance ; bien sûr nous ne sommes pas à quelques minutes près... La durée de l'attention est variable selon les âges et les participants. La durée moyenne des séquences devrait être de 15 à 20 minutes.

Dans l'introduction de « Balade nature... pour découvrir six concepts écologiques fondamentaux » paru en 1989, Susan Coudel explique :

« La balade a un rythme, un flux : les activités du début de la balade sont conçues pour canaliser l'énergie des enfants : leur rythme est actif, elles sont drôles, amusantes ; elles visent à brûler cette énergie jaillissante des enfants qui sortent en plein air, à engendrer la cohésion du groupe, à établir entre l'animateur et le groupe une relation positive.

Puis viennent les activités dont le but est d'attirer l'attention de l'enfant, de capter son intérêt et de le centrer sur la nature.

En troisième lieu, des activités souvent sensorielles permettent à chaque enfant d'avoir avec la nature un contact direct et personnel... La sortie se termine par un échange autour d'un cercle final où chacun partage ses perceptions, ses découvertes (...) La balade se déroule ainsi naturellement, sans rupture. Les activités s'imbriquent les unes dans les autres de telle manière que le participant vive la sortie comme un ensemble harmonieux dont il se souviendra ».

## Matériel

Le matériel utilisé en animation est souvent du « fait maison ». Cela ne veut pas pour autant dire que ce matériel est bâclé, non agréable...

L'ordinateur est aujourd'hui un précieux secours, sans oublier les photocopieuses, plastifieurs...

Toutes ces dépenses doivent être prévues dans le cahier des charges initial.

Quelques exemples de matériel d'animation allant du plus simple au plus sophistiqué :



Un fléchage naturel.



Une boîte à oeufs pour classer les prélèvements.



Des planches photo pour observer l'architecture.



Un panneau interactif



Une mascotte : « Josette la courgette ».

## TÉMOIGNAGE



**Hervé Brugnot anime le module « Créer, organiser, réaliser, évaluer une animation nature » au CPIE Bresse du Jura, dans le cadre de la formation des éco-interprètes et du BEATEP animateur nature.**

*Comment procédez-vous pour mener ce module ?*

Je propose d'abord une animation sur le terrain que les stagiaires vivent pleinement. Ensuite, je les invite à la décortiquer, à chercher comment elle a été fabriquée. Enfin, ils créent un module d'animation et l'animent pour les autres stagiaires.

Au cours de la deuxième semaine, ils réalisent une animation qu'ils vivent avec un groupe d'enfants venus d'une école voisine.

Je leur propose aussi de vivre et de découvrir différentes approches pédagogiques : scientifique, ludique, sensorielle et artistique.

*Utilisez-vous la méthode « grille d'animation » avec objectifs, messages, mode d'apprentissage... ?*

Oui, bien sûr, mais je me suis rendu compte que tout le monde ne fonctionne pas de la même façon et que parfois je les embête avec cette grille ! Elle me semble néanmoins importante, alors, je demande aux stagiaires, après avoir découvert quelques animations, d'inventer leur propre grille, de chercher ce qu'il faut mettre dans les colonnes.

Ce travail peut se faire individuellement ou par petits groupes. Ensuite c'est la mise en commun des grilles : on échange, on débat, on s'explique et l'on parvient à une grille finale qui sera utilisée par tous et qui comprend les principales entrées.

*Quelles sont les principales difficultés rencontrées par vos « élèves » ?*

La différence entre « message » et « objectif » pose souvent problème !

Je pense que les objectifs pédagogiques sont de plusieurs ordres : il y a ceux qui renseignent sur l'intention pédagogique : ce que l'on veut faire apprendre aux enfants et d'autres qui sont plutôt des objectifs de dynamique de groupe : un objectif peut être que le groupe se calme.

## EN SAVOIR



Hervé Brugnot a créé un outil pédagogique sur la démarche « art et nature » aux éditions « Plume de carotte ».

## COMMENT REMPLIR LA GRILLE DE PRÉPARATION ?

Voilà bien la question la plus délicate de toute cette méthode !

Il n'y a pas de méthode unique, voici simplement quelques clés de réussites issues des expériences des uns et des autres :

## - Commencez toujours à partir du cahier des charges d'animation :

Avant de vous lancer dans la création de votre animation, assurez-vous de disposer des réponses posées dans le cahier des charges. Connaissez-vous vos futurs participants ? Avez-vous assez de connaissances sur le site, son histoire, ses caractéristiques écologiques, son mode de gestion ? Quelle sera la durée de votre module d'animation ? Vous impose-t-on un thème ?...

## - Travaillez en équipe si vous le pouvez :

Il y a plus d'idées dans plusieurs têtes et la créativité des uns et des autres est stimulée.

## - Élaborez votre grille de préparation petit à petit...

Certains vont papillonner à travers tout le document tandis que d'autres vont évoluer colonne par colonne ou ligne par ligne. La méthode la plus logique est la suivante : séquence par séquence, mettez en mots les objectifs spécifiques, puis dégagez le message. Ensuite, cherchez un moyen de le faire passer (c'est le moyen d'animation).

## - Mise en garde :

Commencez toujours par mettre en mots vos objectifs. Ne commencez jamais par le moyen d'animation. Il existe des modules très dynamiques avec des activités très créatives, mais où aucun message et aucun objectif pédagogique lié à la découverte du site n'est présent ! Cela devient alors une attraction ludique qui pourrait se dérouler n'importe où.

*Exemple : au cours d'un stage de formation, une animation avait été créée par les stagiaires. Une mascotte emmenait les participants à la recherche d'un trésor sous la forme d'un jeu de piste. La mise en situation amusait beaucoup les enfants mais hélas, n'apportait ni sensibilisation à la nature, ni connaissance sur l'histoire ou le fonctionnement du site. Les animateurs concepteurs étaient tombés dans l'écueil du « trop de forme » au détriment du fond et de la réflexion !*

## - Alternez le terrain et la salle autant de fois que nécessaire !

En alternant le remplissage de la grille de préparation et les sorties sur le terrain vous cheminerez, par tâtonnement, jusqu'au scénario final. Vous menez en même temps le travail du scénariste et du metteur en scène.

Lors de vos premières sorties sur le site suivez la démarche décrite dans « ce que dit le site » qui permet de dégager votre thématique à partir de tous les potentiels du site. D'autres potentiels ne sont pas visuels (ou audibles) sur le site comme l'histoire, l'archéologie, les légendes, il vous faudra aller les chercher dans les archives ou auprès des habitants de la commune.



Les sorties suivantes vous permettront de choisir le parcours et de repérer les stations qui conviennent le mieux à vos messages, à moins que ce soit à partir d'une station que le message de la séquence vous apparaisse !

Effectuez une énième sortie sur le site, en ayant à l'esprit le déroulement pratique de votre animation : repérez les endroits appropriés qui pourraient faire l'objet de stations (clairière où le groupe pourra se rassembler, point de vue remarquable...).

Quand tous vos « objectifs », « messages » et « moyens d'animation » sont rédigés, décrivez le « mode d'apprentissage » qui intervient, la nature de la « relation » entre les participants, le « rythme », la « durée » et le « matériel » correspondant à chaque séquence.

Cette grille, avec son fil conducteur, vous permet d'être plus à l'aise quand il y a des interférences en animations, qu'elles soient positives ou négatives.

*Exemple : un jour, en forêt, un groupe d'enfants a eu la chance de voir des chevreuils s'abreuver à une mare... Tout le monde s'est tapi pour observer, puis, l'animation a repris son cours. Il manquait une demi-heure au programme prévu mais quel souvenir !*

*Dans ce cas, une séquence peut être raccourcie ou supprimée.*

#### 1.4 L'ORGANISATION EN ATELIERS

Le système des ateliers est vivement conseillé lorsqu'on accueille un bus d'une cinquantaine de participants. En intérieur comme à l'extérieur, cela implique de proposer un travail en 2, voir 3 sous groupes pour que tout le monde puisse participer. Le principe est simple : divisez votre grand groupe en autant de petits groupes que d'ateliers nécessaires. Certains seront animés par vous tandis que d'autres le seront par les accompagnateurs, ou que d'autres encore seront autonomes.



*Exemple : système d'ateliers tournants sur une demi-journée avec deux animateurs et un accompagnateur.*

GROUPE	de 9h à 10h	de 10h05 à 11h	de 11h05 à 12h
<b>GROUPE A</b>	Ateliers sensoriels. <b>Animateur 1</b>	Expériences scientifiques. <b>Animateur 2</b>	Visite du musée avec un livret pédagogique. <b>Accompagnateur</b>
<b>GROUPE B</b>	Expériences scientifiques. <b>Animateur 2</b>	Visite du musée avec un livret pédagogique. <b>Accompagnateur</b>	Ateliers sensoriels. <b>Animateur 1</b>
<b>GROUPE C</b>	Visite du musée avec un livret pédagogique. <b>Accompagnateur</b>	Ateliers sensoriels. <b>Animateur 1</b>	Expériences scientifiques. <b>Animateur 2</b>

*Manipulation en autonome*

## 1.5 LE SCHÉMA D'ANIMATION

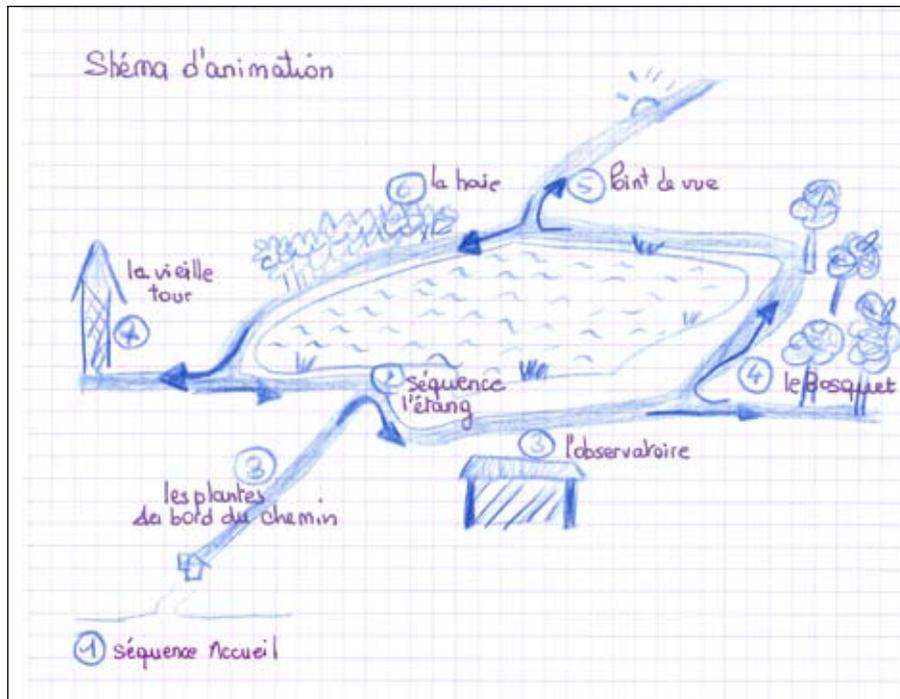
Si le lieu d'animation est en extérieur, notez :

- L'orientation.
  - Les grands ensembles naturels qui caractérisent le site (chemin, bois, haie, étangs, rivière...).
  - Les éléments repères sur le site (cabane, belvédère, bateau...).
  - Les infrastructures (chemin, route, voie ferrée...).
- Les éléments ou lieux pouvant présenter des risques (terrain glissant, traversée de route, baies toxiques...).

Ensuite, indiquez en couleur, le tracé du cheminement choisi ainsi que les numéros des stations correspondant aux séquences de l'animation. Ces stations ne sont pas obligatoirement ponctuelles. Dans certains cas, la station sera toute en longueur et correspondra à un morceau du cheminement (une haie d'arbuste le long d'un sentier...).

Dans d'autres cas, la station sera un territoire plus vaste où les enfants pourront se déployer (une plage à marée basse, une prairie, une parcelle en forêt...).

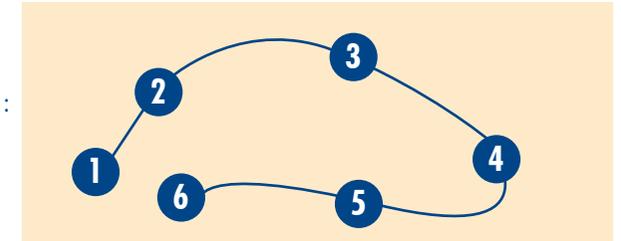
Quelles que soient la forme et la taille de la station, il est important d'en indiquer les limites aux groupes et de leur donner un lieu de rendez-vous précis pour la fin de l'activité.



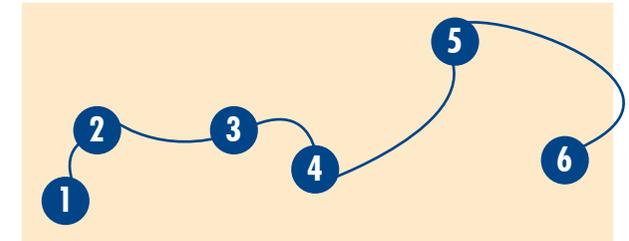
Exemple de schéma d'animation en boucle

Sur le schéma d'animation, plusieurs figures sont possibles :

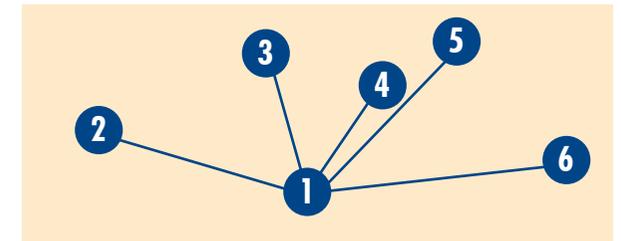
- Les stations forment une boucle :



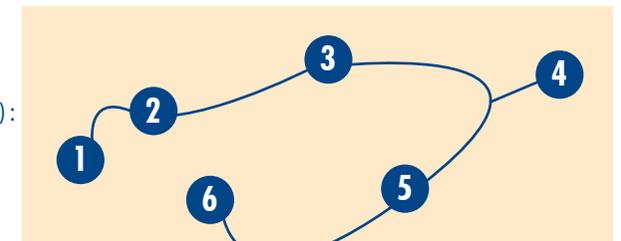
- Les stations sont sur un cheminement linéaire :



- Les stations rayonnent autour d'un point de rassemblement :



- Une station nécessite de faire un petit crochet (circuit en raquette) :



## 1.6 LE SCÉNARIO

Quand votre « grille de préparation » et votre « schéma d'animation » sont complétés, l'animation est construite. Il vous reste à rédiger le « scénario », complément indispensable pour communiquer avec d'autres animateurs ou avec les enseignants (quand il s'agit d'un groupe scolaire)...

Ce troisième document est rédigé sous la forme d'un récit dans lequel est écrit, mot à mot, le discours que vous prononcerez, les gestes que vous ferez, les actions que les enfants entreprendront. En somme, le scénario décrit le déroulement de l'animation. Il s'agit, bien entendu, du déroulement théorique car jamais aucune animation ne sera identique au scénario. Chaque animation est unique selon les circonstances et surtout selon le groupe que vous accueillez.

## 1.7 L'ÉVALUATION A PARTIR DE LA GRILLE DE PRÉPARATION

À l'aide de votre cahier des charges et votre grille de préparation complétée, vérifiez que votre animation reprend toutes les données énoncées.

Le **tableau ci-contre** est une aide pour vous poser les quelques questions permettant de vérifier que l'animation est bien équilibrée. Dans le cas contraire, il vous faudra la réajuster.

Au-delà de l'animation, vérifiez toujours que les contenus développés contribuent à illustrer les objectifs et enjeux du programme pédagogique.



### ÉVALUATION DE LA GRILLE D'ANIMATION

QUESTIONS	TOUT À FAIT	PRESQUE	PAS DU TOUT
La somme des durées des séquences (sans oublier l'accueil et la séparation) correspond-elle à la durée totale prévue dans le cahier des charges			
La première séquence donne-t-elle le ton de l'animation ?			
La dernière séquence apporte-t-elle la conclusion de l'animation ? Résume-t-elle les objectifs spécifiques ?			
Les messages des séquences sont-ils liés entre eux par un fil conducteur ?			
Les objectifs sont-ils progressifs ?			
Les moyens d'animation sont-ils adaptés aux participants ? Facilitent-ils le passage du message ?			
Le rythme de l'animation est-il équilibré (alternances d'activités calmes et dynamiques)			
Les modes d'apprentissage sont-ils variés d'une séquence à l'autre ?			
Le budget d'investissement est-il respecté ?			
Les conditions de sécurité sont-elles assurées ?			

## 2. LE MÉTIER D'ANIMATEUR

Le métier d'animateur en éducation à l'environnement a fait l'objet d'une « recherche-action » en 2005 dans la Région Nord-Pas de Calais, guidée par le réseau Territoire Emploi Environnement\*. Ce fut l'occasion de produire avec l'aide des structures employeuses et des animateurs eux-mêmes, une définition actualisée de ce métier.

### Référentiel « métier » extrait de cette étude :

#### ACTIVITÉS

L'animateur en environnement conçoit et met en place des outils éducatifs (animations, éditions, supports) pour des participants divers :

- Définition des sujets avec les enseignants, associations, collectivités... et le chef de projet ou directeur.
- Conception des supports d'animation.
- Collecte des éléments de connaissance nécessaires.
- Organisation et animation des séquences de sensibilisation à l'environnement (accueil et encadrement des groupes, transmission de connaissances, de savoirs être, entretien du matériel d'animation, évaluation du travail mené et analyse des résultats obtenus).

Pour l'animateur « expérimenté » s'ajoutent peu à peu d'autres activités comme :

- La participation à divers réseaux d'acteurs.
- La contribution aux tâches administratives et financières.
- La présentation, la valorisation (et la vente) des prestations pédagogiques.
- L'information, la sensibilisation et la communication vers des publics relais.
- L'échange et la mutualisation de l'expérience acquise.

#### COMPÉTENCES

##### Connaissances :

- Connaissances spécifiques en pédagogie et en sciences de l'éducation.
- Connaissance de l'institution « Éducation nationale » et des programmes scolaires.
- Connaissance des règles de sécurité pour l'accueil de groupes.

##### Savoir-faire techniques et relationnels :

- Ingénierie pédagogique.
- Encadrement et animation de groupes.
- Compréhension des jeux d'acteurs.
- Documentation et utilisation des ressources à bon escient.
- Maîtrise des outils informatiques.
- Maîtrise de la sécurité des locaux et sites d'accueil.
- Organisation et animation des séquences d'animations.
- Évaluation du travail mené et analyse des résultats obtenus.

##### Les qualités et aptitudes :

- Aptitudes relationnelles confirmées.
- Capacités d'adaptation aux participants (écoute des besoins)
- Imagination et créativité.
- Organisation, planification d'action et rigueur.

### EN SAVOIR



\*Le réseau TEE est au service des activités, des métiers et des emplois de l'environnement et du développement durable.

[www.reseau-tee.net](http://www.reseau-tee.net)

### TÉMOIGNAGE



**Frédérique Deleplanque est intervenante en communication par le jeu théâtral. Elle a animé plusieurs modules de formation dans le cadre de cette méthodologie.**

*Quelles sont, pour vous, les compétences à acquérir pour animer un groupe et faire passer des messages ?*

Il faut être capable d'entrer en contact, savoir capter et captiver l'attention, s'adapter à son public, avoir une bonne présence, donner envie, être convaincant, savoir se positionner (poser le cadre)...

*Est-ce que tous les animateurs ont besoin des mêmes bases ?*

Dans le cadre de mes interventions, je travaille d'avantage sur la forme que sur le contenu. Les bases, pour être un bon animateur (quel que soit son cursus ou son employeur), sont pour moi les mêmes car on transmet plus ce que l'on est qu'un savoir.

*Cela nécessite-t-il une formation permanente ?*

La formation permanente est intéressante car elle permet de réajuster, de mesurer le chemin parcouru, de ne pas s'encroûter dans une pratique, de se poser des questions, de s'améliorer... C'est une piqûre de rappel et l'on devrait en avoir régulièrement. On change soi-même, les enfants changent, ça permet de se remettre en question » disait une animatrice à la fin d'un stage.

*On dit que les animateurs doivent pouvoir s'adapter à tout type de participant ?*

Il est vrai que la qualité principale de l'animateur, c'est de s'adapter à tout type de participant et il est vrai aussi que c'est de plus en plus difficile car le public change et la capacité de concentration diminue, d'où l'importance de se remettre en question, de renouveler ses méthodes pour être performant, prendre plaisir et donner envie. La réaction d'un animateur en fin de stage peut résumer et illustrer ma réponse : « l'intitulé de la formation public dit « difficile » est une excuse, il pourrait se faire avec n'importe quel public pour prendre conscience de l'importance de se connaître soi-même pour mieux donner aux autres.

### 3. L'ÉVALUATION DE L'ANIMATION SUR LE TERRAIN

#### Pourquoi évaluer ?

L'idée d'évaluer une animation ce n'est pas tant pour juger votre prestation ou encore la pertinence de votre scénario, mais pour avoir quelques éléments objectifs permettant d'apprécier l'appropriation par les participants des propositions d'animation. L'enjeu est de faire en sorte que les visiteurs s'approprient les connaissances et savoir-faire que vous avez pour mission de présenter et de vulgariser.

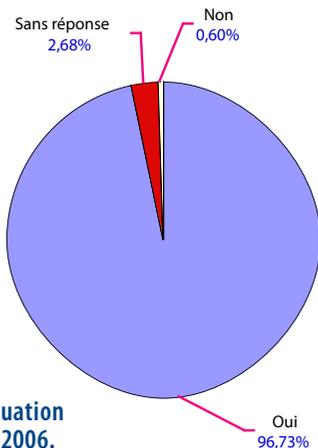
#### Qui évalue l'animation ?

L'évaluation est réalisée le plus souvent par l'équipe pédagogique qui mène le programme d'animation. Ce mode d'évaluation est facile à mettre en œuvre et implique l'auteur de l'animation. Néanmoins, faites attention au risque de subjectivité. L'autre acteur essentiel de l'évaluation est le participant.

#### Globalement deux types d'analyses complémentaires l'une de l'autre, alimentent une évaluation :

- **L'approche quantitative** repose sur l'élaboration de chiffres (le taux de fréquentation, le nombre d'ateliers proposés...). Certains chiffres sont plus pointus car ils renseignent sur la nature des participants (leur âge, leur catégorie socioprofessionnelle, leur lieu d'habitation...). Les chiffres permettent d'identifier les participants touchés et ceux à conquérir et de faire en sorte que le dispositif qu'on leur propose réponde à leurs attentes.
- **L'approche qualitative** permet de connaître l'appréciation des participants, les raisons de leur satisfaction ou de leur insatisfaction. Elle permet aussi de décrire des faits, de pointer des mécanismes (mode de réservation d'une animation), de repérer des souhaits, des attentes, des représentations (exemple : la durée d'une séquence).

CETTE EXPERIENCE VOUS ENCOURAGE T-ELLE A FAIRE D'AUTRES SORTIES NATURE ?



Extrait de l'évaluation Objectif nature 2006.

#### Exemple de fiche d'évaluation à faire remplir par les participants en l'ajustant selon vos besoins.



### FICHE D'ÉVALUATION

Titre de l'animation :				
Lieu :				
Type de participants (scolaires, familles, individuels, entreprises):				
Nombre de participants :				
Date :		Heure :		
Conditions météo (si en extérieur) :				
NOTATION	++	+	=	-
<b>1- Les circonstances</b>				
État du site (propreté, calme, ...)				
Comportement du groupe (discipline)				
Intérêt du groupe				
<b>2- Savoir être de l'animateur</b>				
Accueil de l'animateur				
Sa relation avec les participants et accompagnateurs				
<b>3- Savoir faire de l'animateur</b>				
Son implication (déguisement, participation, mime, ...)				
Sa capacité d'écoute				
L'enchaînement des activités				
Sa réaction face à un imprévu en cours d'animation				
La clarté de ses explications et consignes				
Le niveau de langage (termes techniques, débit, ...)				
Le ton de sa voix				
Les gestes (expression, mouvement, ...)				
<b>4- Connaissances de l'animateur</b>				
Connaissance de l'animation				
Connaissance du thème (écologie, histoire, patrimoine, ...)				
<b>5- Dans l'ensemble, comment avez-vous trouvé l'animation ?</b>				
.....				
.....				
.....				
.....				



EN SAVOIR 

Chaque année, 30 000 élèves participent à des animations dans le cadre du programme « Objectif nature ». Plus de 500 professeurs des écoles évaluent précisément le contenu de ce programme pédagogique en s'exprimant à partir d'un questionnaire élaboré en partenariat avec l'éducation nationale. Retrouvez les résultats de cette évaluation et la description de l'opération sur

[www.enrx.fr](http://www.enrx.fr)

#### 4. UN EXEMPLE D'ANIMATION INSPIRÉ DE LA MÉTHODE

Voici une animation créée à l'aide des outils proposés. Elle nous vient du Centre d'Éducation à l'Environnement d'Amaury, équipement du Parc naturel régional Scarpe-Escaut.

##### TITRE DE L'ANIMATION : *Troglodyte*

<b>Objectif général de l'animation</b>	<i>Faire prendre conscience que le bois d'Amaury est un milieu de vie et qu'il existe des interrelations entre les êtres vivants et leur environnement.</i>
<b>Thème de l'animation :</b>	<i>Le Troglodyte mignon et son milieu de vie.</i>
<b>Participants</b>	<i>Grandes sections de maternelle et CP dans le cadre scolaire, et groupes d'enfants de 4 à 7 ans en activité de loisirs.</i>
<b>Unité de lieu (site)</b>	<i>Bois d'Amaury, commune d'Hergnies, site du Parc Scarpe-Escaut et Espace Naturel Sensible Départemental.</i>
<b>Durée du module d'animation</b>	<i>2 heures.</i>
<b>Nombre d'animateurs pour le module</b>	<i>1 animateur.</i>
<b>Budget d'investissement</b>	<i>250 euros environ (valeur 2006), comprenant le petit matériel (loupes, bocaux, sac à toucher, magnétophone, tapis de sol) et le temps passé par l'animateur pour la conception et l'expérimentation du module d'animation.</i>
<b>Budget de fonctionnement</b>	<i>Le temps passé par l'animateur, la mise à disposition de la salle et des sanitaires, les petites fournitures (papier, colle...) et le dossier d'exploitation de la sortie.</i>
<b>Échéances de conception de l'animation</b>	<i>2 mois à partir de la commande et jusqu'à la première date d'animation.</i>
<b>Date de la première animation</b>	<i>2 mois après la commande.</i>

##### TITRE DE L'ANIMATION : *Troglodyte*

**Objectif :** *apprendre à utiliser les cinq sens pour découvrir le bois au travers de l'écologie d'un de ses habitants ; le Troglodyte Mignon.*

**Message :** *le bois est un milieu de vie qu'il faut respecter, le Troglodyte Mignon y est parfaitement adapté.*

**Public concerné :** *enfants de 4 à 7 ans (niveau scolaire : grande section de maternelle/CP).*



##### EN SAVOIR

Pour vous documenter sur les propositions éducatives des équipements du PNR Scarpe-Escaut [\[www.adepse.pnr-scarpe-escout.com\]](http://www.adepse.pnr-scarpe-escout.com)

SÉQUENCE	OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	MESSAGE	MOYEN D'ANIMATION	MODE D'APPRENTISSAGE	RYTHME	DURÉE	MATÉRIEL
1. Introduction	Susciter l'intérêt des enfants.	Troglodyte est un habitant du bois.	Dialogue.	Affectif	Calme	5'	Aucun
2. L'entrée au pays de Troglodyte	Sensibiliser les enfants au respect du milieu de vie de Troglodyte.	Troglodyte nous invite, respectons son domaine.	Dialogue.	Affectif	Calme	3'	Aucun
3. La taille de Troglodyte	Évaluer la taille de Troglodyte et apprendre à reconnaître grâce au toucher.	Troglodyte est gros comme une pomme de pin.	Sac à toucher.	Sensitif	Calme mais actif	10'	Sac en tissu contenant une pomme de pin
4. Recherche de la pomme de pin	Apprendre à utiliser les sens de la vue et de l'odorat et découvrir un arbre du bois d'Amaury : le pin.	Le pin est l'arbre qui produit des pommes de pin.	Jeu de recherche.	Sensitif	Dynamique	10'	Aucun
5. Les couleurs du bois	Apprendre à observer, comprendre l'intérêt du mimétisme et découvrir la couleur de Troglodyte.	Troglodyte doit être de la même couleur que le bois pour ne pas être vu.	Palettes de couleurs à partir d'éléments naturels.	Sensitif	Dynamique	5'	Fiches cartonnées et bâtons de colle
6. Les cachettes de Troglodyte	Apprendre à regarder dans les lieux cachés, découvrir la strate herbacée du bois d'Amaury, ses ronces et ses trous qui sont l'habitat de Troglodyte.	Pour échapper aux prédateurs, Troglodyte vit dans les ronces.	Jeu de recherche.	Sensitif	Dynamique	5'	Pommes de pins trouvées sur place
7. La nourriture de Troglodyte	Apprendre à utiliser la loupe, découvrir quelques insectes et le régime alimentaire de Troglodyte.	Troglodyte est avant tout insectivore.	Jeu de recherche et d'observation.	Sensitif	Dynamique	15'	Loupes, bocaux et aspirateur buccal
8. Les bruits du bois	Apprendre à écouter et identifier quelques sons dans le bois, découvrir le mode de communication de Troglodyte.	Troglodyte doit reconnaître tous les bruits du bois pour se sentir en sécurité.	Jeu d'écoute.	Sensitif	Calme	5 à 10'	Tapis de sol individuels
9. Qui est Troglodyte ?	Évaluer les connaissances acquises sur Troglodyte.	Troglodyte est donc un oiseau.	Écoute et jeu de questions/réponses.	Sensitif et actif.	Calme	5'	Enregistrement du chant de Troglodyte et sa fiche de présentation (dessins, photos)
10. Un cadeau pour Troglodyte	Utiliser le sens du toucher, favoriser un lien affectif avec Troglodyte et connaître les emplacements potentiels de son nid.	Troglodyte est né dans un nid doux et chaud.	Jeu de recherche et fabrication d'un nid de Troglodyte.	Sensitif	Calme mais actif	15'	Éléments naturels ramassés sur place
11. À la recherche de Troglodyte	Mettre en application les acquis de la séance.	Troglodyte est craintif. Pour le voir il faut être calme, silencieux, savoir bien regarder et écouter.	Écoute, observation et repasse.	Sensitif	Calme	15'	Enregistrement du chant de Troglodyte
12. Tour de parole	Évaluer les acquis et l'intérêt que les enfants ont porté aux différentes activités.	Aimeriez-vous être Troglodyte ? Pourquoi ?	Cercle de discussion.	Affectif	Calme	10'	Tapis de sol si nécessaire

## 5. THÈMES ET APPROCHES DIVERSIFIÉES EN ANIMATION

L'éducation à l'environnement, basée au départ sur l'étude du milieu naturel (faune, flore), s'est progressivement ouverte aux multiples problématiques environnementales qui s'offrent à nous aujourd'hui... Les **thèmes** couramment traités couvrent désormais les paysages, les patrimoines naturels et humains, les consommations en ressources naturelles et les nuisances associées (eau, air, énergies, déchets, bruit, gaspillage...), la responsabilisation et la citoyenneté... Les **approches pédagogiques** sont, elles aussi, très diversifiées. Choisissez celles qui conviennent le mieux aux thèmes que vous souhaitez développer dans vos animations. Voici un éventail d'approches utilisées en pédagogie :

### EN SAVOIR

Pour vous documenter sur les thèmes et approches en éducation à l'environnement rendez-vous sur le site du GRAINE [\[www.grainemidipy.org\]](http://www.grainemidipy.org)

**L'approche scientifique**, utilisée généralement pour l'étude du milieu, permet une analyse conceptuelle en inventoriant, comptant, mesurant, comparant, expérimentant...



**L'approche sensorielle** amène le participant à une exploration sollicitant la vue, l'écoute, le toucher, l'odorat, le goût...



**L'approche kinesthésique** mobilise le corps, le mouvement dans l'espace. On proposera, par exemple, de mimer un arbre, de vent (balancement des bras)...



**L'approche ludique** aborde les apprentissages par le jeu (jeu d'observation, de mémoire, de plateau, d'association d'images, de devinettes...).



**L'approche imaginaire** invite à détourner, inventer ou recréer de nouvelles images en utilisant le monde imaginaire et les souvenirs propres à chacun.



**L'approche artistique** rassemble de multiples modes d'expression comme :

- L'écriture (poésie, récit...).
- L'expression visuelle (graphisme, modelage, collage, photo, vidéo...).
- L'expression sonore et théâtrale (récit, conte, sonorisation)...



**L'approche active** regroupe toutes les approches précédentes. Sentir, connaître, comprendre, sont les préliminaires d'une véritable éducation à l'environnement dont la finalité est de susciter des comportements, une manière d'être et d'agir vis-à-vis de celui-ci.



## 5.1 QUELQUES EXEMPLES D'ANIMATIONS

Découvrez cinq animations créées dans les Parcs naturels régionaux du Nord-Pas de Calais, illustrant quelques thèmes et approches possibles sur des sites variés et avec des participants de tous horizons.

La présentation sous forme de grille n'est pas reprise ici mais chaque animation est conçue selon cette même méthode.

### ■ EXEMPLE 1 : « MARAIS MYSTÉRIEUX, MARAIS ENVOUTANT »

**Thème** : La découverte d'un site naturel au crépuscule.

**Site d'animation** : Marais du Romelaëre dans le Parc naturel régional des Caps et Marais d'Opale.

**Participants** : les familles.

**Durée** : 2 heures 30.

**Objectif général** : faire découvrir le marais par l'utilisation des différents sens.

**Séquences d'animation** :

**Séquence 1** : ACCUEIL.

**Objectif** : mettre à l'aise les participants, donner le ton de l'animation.

**Message** : bienvenue, nous allons passer une soirée extraordinaire à la rencontre du marais et de nous-même...

**Moyen d'animation** : écoute.

**Séquence 2** : LIEU MAGIQUE, LIEU UNIQUE.

**Objectif** : comprendre l'origine du marais du Romelaëre.

**Message** : le Romelaëre a été entièrement façonné par les hommes au cours des siècles.

**Moyen d'animation** : conte animé où chacun participe.

**Séquence 3** : LA MAGIE DU SOIR.

**Objectif** : oser regarder autrement le marais.

**Message** : il y a beaucoup de choses qu'on ne voit pas spontanément.

**Moyen d'animation** : regarder dans des positions variées, cadrer...

**Matériel** : caches diapos.

**Séquence 4** : NOUS SOMMES TOUS DES ARTISTES !

**Objectif** : exprimer ses impressions à l'aide des couleurs.

**Message** : le soir, dans le Marais les couleurs sont particulières...

**Moyen d'animation** : réaliser un petit tableau impressionniste.

**Matériel** : feuilles de papier, craies sèches et craies grasses.

**Séquence 5** : CES ODEURS QUI NOUS ÉTONNENT.

**Objectif** : découvrir les multiples odeurs du marais.

**Message** : le marais dégage de nombreuses odeurs qui émanent avec la fraîcheur du soir.

**Moyen d'animation** : création d'un parfum.

**Matériel** : petits pots de verre.

**Séquence 6** : LES MOTS POUR LE DIRE.

**Objectif** : permettre à chacun de s'exprimer.

**Message** : le marais facilite un état d'âme particulier propice à la création poétique...

**Moyen d'animation** : écriture d'un acrostiche.

**Matériel** : feuilles de papier, crayons.

**Séquence 7** : SÉPARATION.

**Objectif** : se quitter en se remémorant la sortie.

**Message** : revenez souvent vous promener le soir dans les marais.

**Moyen d'animation** : tour de parole et dégustation d'une tisane à la menthe.

**Matériel** : thermos de tisanes et gobelets.



## ■ EXEMPLE 2 : « L'BIO LAIT CHEZ LAURETTE »

**Thème :** découverte du monde rural et agricole.

**Site d'animation :** ferme de la Laurette sur la commune de Rejet de Beaulieu dans le Parc naturel régional de l'Avesnois.

**Participants :** scolaires de niveau CM1-CM2.

**Durée :** 2 heures.

**Objectif général :** découvrir et comprendre le parcours du lait de la traite de la vache à la fabrication du beurre.

### Introduction :

païssible, nonchalante, elle mâchonne, elle mâchonne... Une mouche la pique et la voilà qui s'enfuit ! Laurette a six ans mais elle a déjà du caractère, elle broute de l'herbe, des pissenlits et des boutons d'or dans les pâtures. Les haies lui servent d'ombrelle lors des fortes chaleurs et de parapluie en automne. Les maladies, les OGM et les parasites, elle s'en moque ! Chaque jour elle donne du bon lait. Meuh... Meuh... ! Venez, elle nous appelle.

### Séquences d'animation :

#### Séquence 1 : accueil.

**Objectif :** reconnaître certains bruits et les associer à la ferme.  
**Message :** la ferme offre différents bruits, ouvrons l'oreille.  
**Moyen d'animation :** écoute et dialogue.

#### Séquence 2

**Objectif :** comprendre d'où vient le lait que nous buvons.  
**Message :** le lait sort de la mamelle de la vache.  
**Moyen d'animation :** traite d'une vache et dialogue.

#### Séquence 3

**Objectif :** découvrir les différents composants du lait.  
**Message :** le lait est un aliment complet.  
**Moyen d'animation :** jeu de recherche et démonstration.

#### Séquence 4

**Objectif :** découvrir les différentes étapes de fabrication du beurre et les réaliser.  
**Message :** le beurre est fabriqué à partir du lait.  
**Moyen d'animation :** jeux, fabrication de beurre puis dégustation.

### Séquence 5

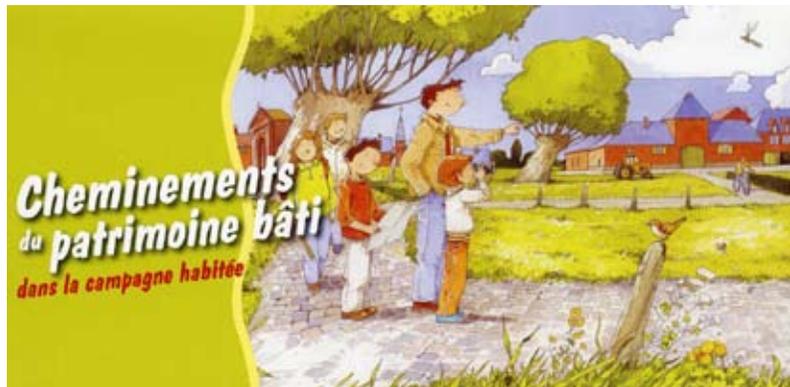
**Objectif :** faire comprendre le lien entre la vache et le bocage.  
**Message :** l'été, les vaches sont dans le bocage.  
**Moyen d'animation :** jeu et dialogue.



### ■ EXEMPLE 3 : « MARTIN LE BRIQUETIER »

#### Contexte :

Cette animation est extraite d'un programme pédagogique intitulé « les cheminements du patrimoine bâti ». Ce programme de sensibilisation à l'architecture et au cadre de vie est initié par le Parc naturel régional Scarpe-Escaut dans le cadre de son programme de préservation et de valorisation du patrimoine bâti, qu'il mène en collaboration avec la DRAC et le CAUE du Nord. De 2003 à 2006, cette action s'est adressée aux écoles de la Campagne Habitée. 31 classes se sont engagées dans cette démarche et 25 cheminements ont été édités.



**Thème :** découverte, compréhension et appropriation du patrimoine bâti des communes rurales.

**Site d'animation :** école communale de Landas dans le Parc naturel régional Scarpe-Escaut.

**Participants :** élèves de CP-CE1.

**Durée :** 2 heures et demie.



#### Objectifs généraux :

- Découvrir, connaître et reconnaître les différents matériaux traditionnels de construction, utilisés dans le village.
- Comprendre le pourquoi et le comment de leur fabrication, de leur exploitation, de leur utilisation et de leur évolution (formes, textures, couleurs...).

#### Séquences d'animation :

##### Séquence 1

**Objectif :** introduire des notions générales de construction et d'utilisation des matériaux.

**Message :** l'homme a depuis la nuit des temps, besoin de s'abriter et de protéger sa famille et ses activités. De la grotte naturelle au gratte-ciel de verre et de métal, de la cabane en terre et bois à la maison en terre cuite, il a fallu compter avec les ressources et les savoir-faire locaux.

**Moyen d'animation :** questions, écoute et dialogue.

##### Séquence 2

**Objectifs :** aborder la diversité des matériaux, appréhender l'évolution des formes et des utilisations au cours des siècles, comprendre leurs différences de fabrication et rechercher leurs origines.

**Message :** grâce à la richesse du sous-sol, aux savoir-faire des artisans locaux et à l'évolution des techniques et des moyens financiers des maîtres d'œuvre, les matériaux n'ont cessé d'évoluer.

**Moyen d'animation :** écoute, dialogue, manipulation de matériaux.

**Matériel :** échantillons de matériaux de toutes formes et de toutes époques (briques, briques émaillées, pannes flamandes, tuiles mécaniques, pierres en grès, pierres calcaires).

##### Séquence 3

**Objectifs :** comprendre le circuit de l'argile en faisant découvrir les nombreuses étapes qui permettent de la transformer en un matériau durable et naturel.

**Message :** l'utilisation de la brique et de la tuile s'est généralisée en milieu rural à partir du XIXe siècle. Les matériaux de terre cuite sont le fruit d'une transformation nécessitant temps, patience et main-d'œuvre. Ils méritent beaucoup d'attention dans le cadre de la restauration des édifices.

**Moyen d'animation :** histoire contée, mimée et dessinée par l'animateur qui devient « Martin le Briquetier ».

**Matériel :** une langue, des bras, une craie et un tableau.

##### Séquence 4

**Objectifs :** comprendre le pourquoi de chacune des étapes de fabrication du matériau de terre cuite et la logique d'organisation du travail.

**Message :** foulage, pétrissage, pressage, séchage... sont les étapes obligées pour obtenir un matériau de qualité !

**Moyen d'animation :** les enfants reproduisent les gestes de « Martin le briquetier » en façonnant des briques et des tomettes miniatures.

**Matériel :** argile, moules en bois, toile cirée et tablier.



## ■ EXEMPLE 4 : « LA TOURNÉE DES DÉCHETS »

**Thème :** le tri et le recyclage des déchets ménagers.

**Sites d'animations :** écoles primaires du Parc naturel régional des Caps et Marais d'Opale.

**Participants :** élèves de CE2-CM1-CM2.

**Durée :** 2 heures 45.

**Objectif général :** sensibiliser au tri et au recyclage des déchets ménagers.

### Séquences d'animation :

**Séquence 1 :** Accueil et présentations.

**Objectif :** susciter l'intérêt et donner envie d'en savoir plus.

**Message :** les déchets, c'est un problème...

**Moyen d'animation :** présentation d'un sac-poubelle rempli de déchets propres et accrochage au mur de photos qui posent question.

**Séquence 2 :** Les déchets, qu'est ce que c'est ?

**Objectif :** faire émerger les représentations que les enfants ont du mot « déchet » et les éclairer sur ce sujet.

**Message :** le mot « déchet » a de multiples sens.

**Moyen d'animation :** activité en 2 groupes. Distribution de petits papiers contenant un mot ou un dessin. Recherche de définitions à partir de dictionnaires, magazines et encyclopédies. Mise en commun des définitions.

**Séquence 3 :** Les déchets... un problème gros comme le mont-blanc !

**Objectif :** aider à visualiser l'importance de la quantité de déchets produits.

**Message :** les déchets posent un problème de quantité et sont source de pollution.

**Moyen d'animation :** calcul du poids des déchets par personne par jour, puis pour une famille de 4 personnes, puis pour une année.

**Matériel :** une photo du Mont-Blanc (en France, la quantité de déchets jetée annuellement formerait une montagne haute comme le Mont-blanc).

**Séquence 4 :** Jeu des matières.

**Objectif :** enrichir les connaissances sur les matières.

**Message :** il existe des déchets de différentes matières (verre, plastique, papier, aluminium, acier)... que savez-vous sur ces matières ?

**Moyen d'animation :** jeu de devinettes à associer.

**Matériel :** petits papiers contenant les devinettes.

**Séquence 5 :** Le tri des déchets comme à la maison.

**Objectifs :** se familiariser avec les gestes du tri et apprendre à distinguer les déchets recyclables des déchets non-recyclables.

**Message :** le tri des déchets facilite leurs recyclages.

**Moyen d'animation :** chaque enfant reçoit un déchet qu'il doit déposer dans la bonne poubelle en disant de quelle matière il s'agit.

**Matériel :** une poubelle « recyclables » et une poubelle « non-recyclables ».

**Séquence 6 :** Au centre de tri.

**Objectif :** savoir reconnaître les matières et comprendre le chemin des déchets.

**Message :** les déchets sont à nouveau triés au centre de tri.

**Moyen d'animation :** activité de tri comme au centre de tri.

**Matériel :** le poster « la grande aventure des déchets »\*, un tapis de tri (toile cirée de 2 m sur 0,5 m), des déchets propres.

**Séquence 7 :** Après le tri, que deviennent les déchets ?

**Objectif :** découvrir quelques filières de recyclages industriels.

**Message :** chaque matière est traitée spécifiquement pour être recyclée.

**Moyen d'animation :** présentation des filières papier, alu, acier, plastique, verre et démonstration d'échantillons d'éléments intermédiaires.

**Matériel :** vidéo ou jeu d'association.

**Séquence 8 :** Que peut-on récupérer d'autre ?

**Objectif :** inciter à déposer les déchets « spéciaux » aux bons endroits.

**Message :** les piles, médicaments, objets encombrants, huiles de vidanges... possèdent des circuits de récupérations spécifiques.

**Moyen d'animation :** activité de placement des déchets aux bons endroits à l'aide du poster « la grande aventure des déchets ».

**Matériel :** verso du poster « la grande aventure des déchets ».

**Séquence 9 :** Et pour finir, la récup'création.

**Objectif :** donner envie de bricoler à partir de déchets.

**Message :** les déchets peuvent avoir de la valeur.

**Moyen d'animation :** jeu d'association déchet brut/objet de création.

**Matériel :** objets créés et leurs déchets initiaux.



## ■ EXEMPLE 5 : « L'ENVIRONNEMENT AU COEUR DE LA CARRIÈRE DE WALLERS-TRELON »

**Thème :** les impacts de l'activité industrielle sur l'environnement.

**Site :** entreprise « Comptoir Calcaires et Matériaux », dans le Parc naturel régional de l'Avesnois.

**Participants :** tous les salariés par groupes de 10 personnes.

**Durée :** en moyenne 1 heure 10 par groupe.

**Moyens humains :** 2 animateurs.

**Matériel :** un grand tableau blanc, des marqueurs, des fiches A 5, des gommettes, le matériel nécessaire à une présentation PowerPoint.

### Objectifs généraux :

- Identifier, avec les salariés de l'entreprise, les impacts de leur activité industrielle sur l'environnement en vue de la certification ISO 14 001.

- Susciter des changements de comportement visant à limiter ces impacts.

### Séquences d'animation

#### Séquence 1

**Objectif :** présenter le contenu de la session de sensibilisation.

**Message :** bonjour et bienvenue.

**Moyen d'animation :** tour de table et dialogue.

**Durée :** 5'

#### Séquence 2

**Objectifs :** présenter la mission « éducation/sensibilisation » du Parc et restituer le contexte qui lie la carrière et le Parc via la convention Parc/Entreprise (en spécifiant bien que nous sommes juste là pour animer cette session et pas pour juger ou critiquer les pratiques de chacun).

**Message :** pourquoi le Parc intervient-il aujourd'hui ?

**Moyen d'animation :** dialogue.

**Durée :** 3'

#### Séquence 3

**Objectif :** faire prendre conscience à chacun, que la carrière est un site qu'il faut considérer dans sa globalité.

**Message :** nous allons raisonner sur l'intégralité du site de la carrière.

**Moyen d'animation :** dialogue et diapositive PowerPoint

**Durée :** 2'

#### Séquence 4

**Objectif :** faire prendre conscience à chaque participant que la carrière est un site qu'il faut considérer dans sa globalité.

**Message :** émettons individuellement des hypothèses sur les impacts environnementaux et regroupons-les par thématiques.

**Moyen d'animation :** chacun écrit ses idées sur des fiches A5. L'animateur les présente au tableau et les classe par type d'impact.

**Durée :** 4'

#### Séquence 5

**Objectif :** présenter (voire compléter) les impacts identifiés et débattre.

**Message :** de notre côté, nous avons identifié...

**Moyen d'animation :** diapositive PowerPoint et dialogue.

**Durée :** 1'

#### Séquence 6

**Objectif :** expliciter les impacts identifiés, les risques qu'ils peuvent engendrer, les cibles spécifiques à protéger puis émettre des pistes d'actions qui peuvent les limiter. Solliciter les salariés sur des actions qu'ils peuvent mettre place facilement.

**Message :** comment limiter ces impacts ?

**Moyen d'animation :** diapositives, débat.

**Durée :** 40'

#### Séquence 7

**Objectif :** pondérer les propositions d'actions émises par les salariés à l'aide de gommettes pour permettre à la direction de savoir sur quels thèmes les salariés sont les plus réceptifs et quelles sont les actions prioritaires à mettre en place...

**Message :** maintenant, il va falloir « prioriser » ces actions.

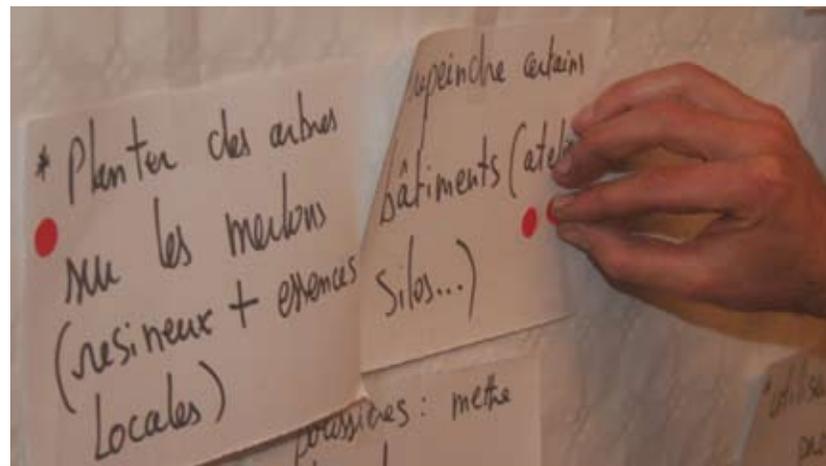
**Moyen d'animation :** dialogue et vote au tableau à l'aide des gommettes.

**Durée :** 5'

#### Séquence 8

**Objectif :** remercier le personnel pour sa participation.

**Message :** de nouvelles idées sont apparues, et vos priorités sont...



## 6. POUR ALLER PLUS LOIN

### ■ ESPACES NATURELS RÉGIONAUX

Fédération des Parcs naturels régionaux du Nord/Pas-de-Calais qui favorise la mutualisation et la diffusion des expériences et des acquis au bénéfice de l'ensemble du territoire régional.

*Courriel : [contact@enrx.fr](mailto:contact@enrx.fr)*

*Site : [www.enrx.fr](http://www.enrx.fr)*

### ■ PARC NATUREL RÉGIONAL DE L'AVESNOIS

En matière de préservation et valorisation du bocage, le Parc naturel régional de l'Avesnois met à la disposition des écoles un ensemble d'outils pédagogiques (expositions, malles pédagogiques, sentiers de découvertes, journal des écoles du parc, classes du goût... ). Il apporte également des conseils pédagogiques et techniques pour l'animation et la réalisation de plantations.

*Courriel : [contact@parc-naturel-avesnois.fr](mailto:contact@parc-naturel-avesnois.fr)*

*Site : [www.parc-naturel-avesnois.fr](http://www.parc-naturel-avesnois.fr)*

### ■ PARC NATUREL RÉGIONAL SCARPE-ESCAUT

Mission Éducation au Territoire

*Courriel : [education@pnr-scarpe-escaut.fr](mailto:education@pnr-scarpe-escaut.fr)*

*Site : [www.pnr-scarpe-escaut.fr](http://www.pnr-scarpe-escaut.fr)*

Le site présente les caractéristiques et les propositions du territoire et son projet de développement durable.

Équipements pédagogiques du Parc Scarpe-Escaut :

*Courriel : [adepse@pnr-scarpe-escaut.fr](mailto:adepse@pnr-scarpe-escaut.fr)*

*Site : [www.adepse.pnr-scarpe-escaut.fr](http://www.adepse.pnr-scarpe-escaut.fr)*

Le site présente les structures regroupées au sein de l'Association pour le Développement des Équipements du Parc Scarpe-Escaut : Centre d'éducation à l'environnement d'Amaury, Maison de la Forêt, Gîte Panda du Luron.

### ■ PARC NATUREL RÉGIONAL DES CAPS ET MARAIS D'OPALE

Service éducation

*Tél. : 03 21 87 90 90*

*Courriel : [info@parc-opale.fr](mailto:info@parc-opale.fr)*

*Site : [www.parc-opale.fr](http://www.parc-opale.fr)*

Les Maisons du Parc :

*La Maison du Romelaère Clairmarais. Tél. : 03 21 38 52 95.*

*La Maison du papier à Esquerdes. Tél. : 03 21 95 45 25.*

*La Maison du marbre et de la géologie à Rinxent. Tél. : 03 21 83 19 10.*

### ■ FÉDÉRATION DES PARCS NATURELS RÉGIONAUX DE FRANCE

*La Fédération est le porte-parole des 44 Parcs naturels régionaux.*

*Site : [www.parc-naturels-regionaux.fr](http://www.parc-naturels-regionaux.fr)*

*Il vous dirigera vers les sites des 44 Parcs présents en régions.*

*AUTRES STRUCTURES RESSOURCES (CONSEIL, FORMATION...)*

### ■ RÉSEAU TEE NORD-PAS DE CALAIS

*C2RP — Immeuble Le Vendôme 50, rue Gustave Delory — 59800 Lille.*

*Tél. : 03 20 90 73 42*

*Site : [www.c2rp.fr/](http://www.c2rp.fr/)*

### ■ RÉSEAU IDÉE

*Réseau IDée asbl - 226, rue Royale - 1210 Bruxelles - Tel. : 00 32 22 86 95 70*

*Site : [www.reseau-idee.be](http://www.reseau-idee.be)*

*Par son travail, le réseau IDée tisse des liens entre tous les acteurs de l'ErE (éducation relative à l'environnement).*

### ■ MAISON RÉGIONALE DE L'ENVIRONNEMENT ET DES SOLIDARITÉS

*23 rue Gosselet — 59 000 LILLE — Tél. : 03 20 52 12 02*

*Elle héberge un centre de documentation sur l'environnement très complet et accessible à tous les publics.*

*Site : [www.mnelille.org](http://www.mnelille.org)*

### ■ GRAINE PAYS DU NORD

*Réseau Régional d'acteurs de l'Éducation à l'Environnement et à la Citoyenneté.*

*23 rue Gosselet — 59 000 Lille — Tél. : 03 20 53 52 80*

*Courriel : [grainenpdc@free.fr](mailto:grainenpdc@free.fr)*

### ■ CENTRES PERMANENTS D'INITIATIVES POUR L'ENVIRONNEMENT (CPIE)

*Les CPIE mettent leurs compétences scientifiques et techniques à votre service pour vous aider dans la réalisation de vos projets ou vous accompagner dans la mise en oeuvre de votre politique environnementale.*

*Site national qui contient les liens vers les sites régionaux : [www.cpie.fr](http://www.cpie.fr)*

### ■ RÉSEAU ÉCOLE ET NATURE

*474, allée Henry 2 de Montmorency — 34 000 MONTPELLIER.*

*Site : [www.ecole-et-nature.org](http://www.ecole-et-nature.org)*

*Il contient une bibliographie très détaillée sur la thématique « éducation à l'environnement ».*

### ■ CONSEILS D'ARCHITECTURE, D'URBANISME ET D'ENVIRONNEMENT (CAUE)

*Les CAUE sont créés par les départements pour vous conseiller, vous former et organiser des rencontres sur l'architecture, l'urbanisme et l'environnement.*

*Site national : [www.fncaue.asso.fr](http://www.fncaue.asso.fr)*



## ÉDITIONS/DOCUMENTS MÉTHODOLOGIQUES

**Guide pratique pour monter son projet d'éducation à l'environnement**

École & Nature, 4<sup>ème</sup> édition, 1999, 355 p.

Des pistes sur tous les aspects du montage de projets (pédagogie, partenaires, outils et documents, recherche de financements...).

**Éduquer à l'environnement par la pédagogie de projet**

L'Harmattan, 1996.

Une référence en matière de méthode et pratique de la pédagogie de projets.

**Apprendre... oui, mais comment**

Philippe Mérieu, éditions ESF. Spécialiste des apprentissages scolaires, Philippe Mérieu a posé les bases de la « pédagogie différenciée ». Philosophe de formation, excellent connaisseur de terrain, il travaille aujourd'hui dans la formation des enseignants. Cet ouvrage qui dépasse le clivage entre théorie et pratique est une référence pour tous les « professionnels de l'apprentissage ».

**Pistes... pour l'éducation à l'environnement**

Louis Espinassous, éditions Milan, 1996.

Pour vous aider dans vos animations.

**Pour une pédagogie de l'imaginaire**

Jean Georges, Paris, éditions Casterman, 1991.

Parce que l'imaginaire est créateur de notre rapport au monde, et source pédagogique pour l'environnement.

**Pour une éducation relative à l'environnement**

Lucie Sauvé, Montréal, Paris, Guccin, Eska, 1994.

Précieux parce que québécois et intéressant à lire dans sa diversité.

**De l'architecture à l'école, exemples de sensibilisation au collège**

CAUE du Nord/Rectorat/Académie de Lille/Commission académique d'Action Culturelle, Lille, octobre 2002.

Guide méthodologique pour découvrir l'architecture avec des enfants.

**La classe paysage — Découverte de l'environnement proche en milieu urbain et rural**

Sylvie Considère, Madeleine Griselin et Françoise Savoye, Éd. Armand Colin, 1996.

Les cahiers techniques d'Espaces naturels régionaux en lien avec la pédagogie, téléchargeables sur [www.enrx.fr](http://www.enrx.fr) :

- Viens dans mon parc — Des échanges de classes entre territoires
- La démarche de l'interprétation du patrimoine : de la théorie à la pratique
- Méthodologie du plan d'interprétation
- Les déchets de plage du Nord — Pas de Calais
- Rallye Nature : un outil pédagogique d'éducation au territoire
- Réaliser un cahier des enfants : un outil d'éducation au territoire pour aborder les enjeux de société
- Évaluer l'interprétation des sites naturels



contact@enrx.fr  
www.enrx.fr



Espaces naturels régionaux Nord-Pas de Calais

6, rue du Bleu Mouton  
BP 73  
59028 LILLE CEDEX  
Tél : 33+(0)3 20 12 89 12  
Fax : 33+(0)3 20 12 89 39



Partenaire de :



Éditrice et directrice de la publication : Espaces naturels régionaux représentée par Anne-Marie Stievenart, présidente.

Coordination et suivi éditorial : Claudie Boulanger, Jean-Louis Thomas, ENRX.

Rédaction : Martine Magnier, ENRX (PNR des Caps et Marais d'Opale).  
Assistance à la rédaction et à l'édition : Christelle Gadenne.

Contributions : Agnès Lavergne, Cyril Cailleau, Dominique Bruggeman (PNR Scarpe-Escaut), François Mulet (PNR des Caps et Marais d'Opale), Sylvie Stievenard, Marc Grzemski, Emmanuel Heyman (PNR Avesnois), Marc Saint-Pé (PNR de Lorraine), Sébastien Ancel (Conseil Général du Nord), Frédérique Deleplanque (Com & dia), Hervé Brugnot (CPIE Bresse du Jura).

Photographies : Samuel Dhote, Claudie Boulanger, Martine Magnier, Conseil Général du Nord, A. Rosenfeld-Nausicaa, Marc Grzemski, Cyril Cailleau.

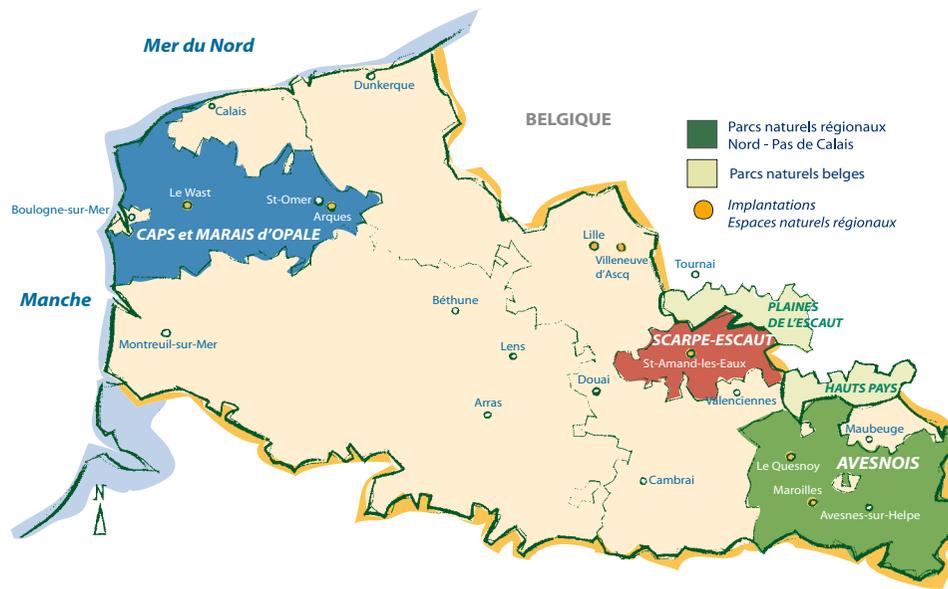
Cartographie : Com'Agence.

Design graphique : Gilles Pottier, ENRX.

Impression : Nord'Imprim, Steenvoorde.

Dépôt légal : Espaces naturels régionaux - mars 2007.

Édition imprimée sur papier écologique, alliant qualité d'image et respect de l'environnement.



## SITUATION DES PARCS NATURELS



Espaces naturels régionaux a notamment pour mission de valoriser les expériences et savoir-faire développés par les trois Parcs naturels régionaux du Nord - Pas de Calais et le Centre régional de ressources génétiques et d'en favoriser le partage.

Les « cahiers techniques » répondent à cette préoccupation, ils ont pour ambition de permettre, sur un thème donné, le transfert d'une méthodologie, d'une expérience, d'un acquis.

Les « cahiers techniques » sont conçus pour être des outils pratiques au service de tout opérateur, maître d'ouvrage ou maître d'œuvre qui devraient y trouver une aide précieuse.

**Anne-Marie Stievenart**  
présidente d'Espaces naturels régionaux



### Parus précédemment :

- L'évolution de la randonnée - 2006
- Évaluer l'interprétation des sites naturels - 2004
- Réaliser un cahier des enfants : un outil d'éducation au territoire pour aborder les enjeux de société - 2002
- Viens dans mon parc - Des échanges de classes entre territoires - 2001
- Rallye Nature : un outil pédagogique d'éducation au territoire - 2001
- Le suivi et l'évaluation des Chartes des Parcs naturels régionaux - 2001
- Spatialiser une démarche territoriale : l'expérience des parcs naturels régionaux au service des territoires de la région - 2000
- Tourisme durable : des exemples pour progresser - 2000
- L'équipement à thème : de son intégration au territoire à sa mise en œuvre - 2000
- Les déchets de plage du Nord - Pas de Calais - 1997
- La démarche de l'interprétation du patrimoine : de la théorie à la pratique - 1990
- Méthodologie du Plan d'interprétation - 1990

**La collection des « Cahiers techniques » de l'ENRX est téléchargeable sur le site internet [www.enrx.fr](http://www.enrx.fr).**

