

LES CAHIERS DE L'ANIMATION

VACANCES LOISIRS

Fiches d'activités Cahiers de l'animation n°63 - juillet 2008



Promenades sensibles



Ce livret est constitué à partir d'éléments et de fiches contenus dans le dossier n° 16 des Cahiers de l'Animation, relatif à l'éducation à l'environnement. Les textes des fiches et les illustrations ont été réalisés par les membres du groupe national des Ceméa : l'éducation relative à l'environnement.

Vous allez bientôt arriver sur votre lieu de centre de vacances ou dans le centre de loisirs que vous allez encadrer cet été. Au sein de l'équipe d'animation, vous avez travaillé, ou vous allez le faire, sur l'organisation de la vie collective et les activités qui seront ou pourront être pratiquées. Dans un cas, vous allez découvrir avec les enfants un milieu différent de celui dans lequel vous vivez habituellement. Dans l'autre, vous allez découvrir votre quartier, votre ville dans un contexte différent.

La promenade découverte, la balade sensible, quelles que soient les appellations qu'on leur donne, sont un des outils privilégiés pour entrer en relation avec les milieux dans lesquels se trouve votre séjour ou votre centre de loisirs.

LES OBJECTIFS DE LA BALADE

Ils sont multiples et concernent à la fois la vie collective, les relations entre les enfants, donc la construction du groupe autant que la découverte proprement dite de l'environnement du centre. C'est une première occasion de se retrouver en petit groupe, pour mieux se connaître, se rencontrer, se raconter ses envies, ses inquiétudes d'un début de séjour. La balade permet ici de contribuer à la constitution du groupe, à son « installation ». C'est aussi un premier contact matériel avec les alentours du centre qui



permet de se repérer, de découvrir ici le parc avec ses arbres et ses taillis propices aux jeux de cache-cache ou là le ruisseau, le village ou le quartier avec ses rues, ses constructions diverses, sa circulation et le square où on pourrait aller faire des jeux, bref, découvrir une multitude de possibles... C'est également une formidable occasion de rencontrer les gens et d'apprendre à les connaître.

Les questions ne manqueront pas de se poser, sur ce que les enfants verront, du chantier où les grues transportent les matériaux jusqu'aux affichages, aux troupeaux de la ferme voisine ou aux bateaux de pêche qui rentrent au port...

Il vous appartiendra de sensibiliser les enfants à toutes ces richesses, d'être vous même curieux « sur tout ce qui se passe » et d'être tout autant attentif à leurs remarques, leurs réactions au fil du parcours.

L'important sera de conduire cette balade dans une atmosphère de découverte, de recherche de toutes les activités possibles, et cela ne s'improvise pas..

Préparation et organisation de la balade

Associer les enfants à la préparation de la balade est une évidence, la préparer dans l'équipe d'animation en est une aussi. Il vous faudra prévoir entre animateurs vos répartitions, tant pour le déplacement que pour la conduite des activités, les points de rendez-vous avec les enfants... Il n'est pas inutile de revenir sur quelques éléments de base concernant les aspects matériels.

La carte IGN au 25millième est l'outil indispensable. Elle sera complétée, voire remplacée en ville par les plans détaillés que vous pourrez vous procurer facilement, incluant le cas échéant les moyens de transports en commun.

Ces documents vous permettront de préparer votre déplacement et les consignes pour le transport. Il vous faudra alors définir votre itinéraire afin qu'il soit réalisable dans le temps prévu, et qu'il soit aussi parsemé de lieux où vous pourrez faire une pause, faire un jeu ou tout simplement prendre le goûter que vous aurez pris soin d'emporter avec vous.

Un couteau de poche, de la ficelle, quelques feuilles de papier, des crayons seront les bienvenus pour permettre quelques activités le long du parcours.

Vous n'aurez pas oublié non plus, selon le cas, d'emporter la trousse de premiers secours ainsi que le numéro de téléphone du centre en laissant votre numéro de portable puisque vous êtes si nombreux à en posséder un !

Le retour

La balade prendra tout son sens à la condition que toutes les trouvailles, toutes les informations glanées durant le parcours soient utilisées une fois revenu au centre.

Il vous faudra alors « refaire » le parcours avec les enfants pour leur permettre de resituer les informations sur la carte ou le plan. La réalisation d'une carte parlante, d'un coin découverte (voir articles parus dans le dossier n°16 des *Cahiers de l'animation*) où vous mettrez en valeur les éléments glanés pendant la balade est une suite possible.

Les informations collectées, les cueillettes et les dessins réalisés seront répertoriés. Ce sera, avec les enfants, au cours d'une réunion d'organisation, l'un des points de départ d'envies, de projets et d'activités à venir dans les heures ou les jours suivants !

D'autres sorties, d'autres explorations suivront sans doute !

Cette approche de l'environnement, dans laquelle les enfants auront été acteurs dans la recherche d'informations, de lieux de pratiques d'activités, leur permettra progressivement de toucher du doigt la complexité de cet environnement. Ils pourront ainsi se familiariser avec quelques enjeux concernant les évolutions de cet environnement, les grandes questions liées aux économies d'énergie, à la pollution ou à la gestion des déchets.

Vincent Chavaroche

La chenille

Amener le groupe dans un endroit tranquille. Aligner les enfants comme pour faire une chenille (chacun pose la main sur l'épaule de celui de devant) et leur bander les yeux.

Expliquer ensuite que vous allez les conduire sur un parcours en évitant tout danger et en prévenant des obstacles.

Il faudra, dans le plus grand silence, écouter les bruits, sentir les odeurs, toucher... pour pouvoir ensuite (bandeau enlevé) retrouver le chemin parcouru.

PETIT MEMENTO

Maintenir le calme.

Obtenir la confiance du groupe.

Varié les endroits.

Faire des arrêts. Inciter à toucher, sentir.

Parler ensuite du ressenti.

Bonne activité vers le début de balade pour réveiller les sens.

PARCOURS AUX ANOMALIES

Sur une zone bien délimitée, placer une dizaine d'anomalies (objets humains), que vous camoufflez dans la nature en fonction de leur couleur, leur forme...



Pour les plus grands, on peut inclure des anomalies naturelles – élément pas dans son milieu, ou pas à la bonne place dans celui-ci.

Faire chercher individuellement et discrètement sans éveiller l'attention des autres.

L'intérêt de l'activité provient de la qualité des anomalies (à préparer à l'avance) et de la discussion sur les camouflages et les adaptations.

Plutôt vers le début de la balade, inciter à observer, réveiller la curiosité.

La carte des sons



Chaque enfant dispose d'un support rigide, de papier et de crayon, puis il va se choisir un coin.

Sur la feuille, il indiquera sa position au centre, et marquera d'un signe tout bruit entendu en indiquant l'origine (représenter par un signe, symbole), la direction et la distance par rapport à lui (avec approximation).

Le jeu se pratique les yeux fermés, l'oreille tendue et renforcée (mettre la main en coupe derrière l'oreille pour amplifier).

PETIT MEMENTO

- Choisir un site présentant des bruits variés.
- Durée : 5 à 10 minutes maximum.
- Penser à confronter cartes et bruits identifiés.

Favorisant l'écoute, cette activité peut se situer vers le milieu de la balade.

Elle permet d'enclencher facilement l'observation d'oiseaux.

Jouer à la bataille

Chaque équipe rassemble le plus possible d'éléments naturels différents dans un sac. Plus ils sont rares ou originaux, plus l'équipe pourra gagner. Mais il faut aussi recueillir les plus simples, car il y a intérêt à posséder beaucoup de sortes d'éléments en un seul exemplaire.

La recherche terminée (1/4 heure), les deux équipes s'affrontent à « bataille », comme au jeu de carte.

Tirage au sort. L'équipe A commence et présente un élément. Soit l'équipe B montre le même : il y aura bataille, elle prendra la main et montre à son tour, soit l'équipe B ne possède pas le même : A marque 1 point et garde la main. Ainsi de suite jusqu'à 7 points – durant le jeu, bien cacher ses trouvailles.

PETIT MEMENTO

L'animateur doit bien poser les règles et les limites des prélèvements possibles. Certains petits animaux devront être relâchés après le jeu. Il devra arbitrer la partie. Ce jeu favorise observation, connaissance et respect de la nature. Il peut être très propice à une pause de milieu de balade, soit au retour au centre.



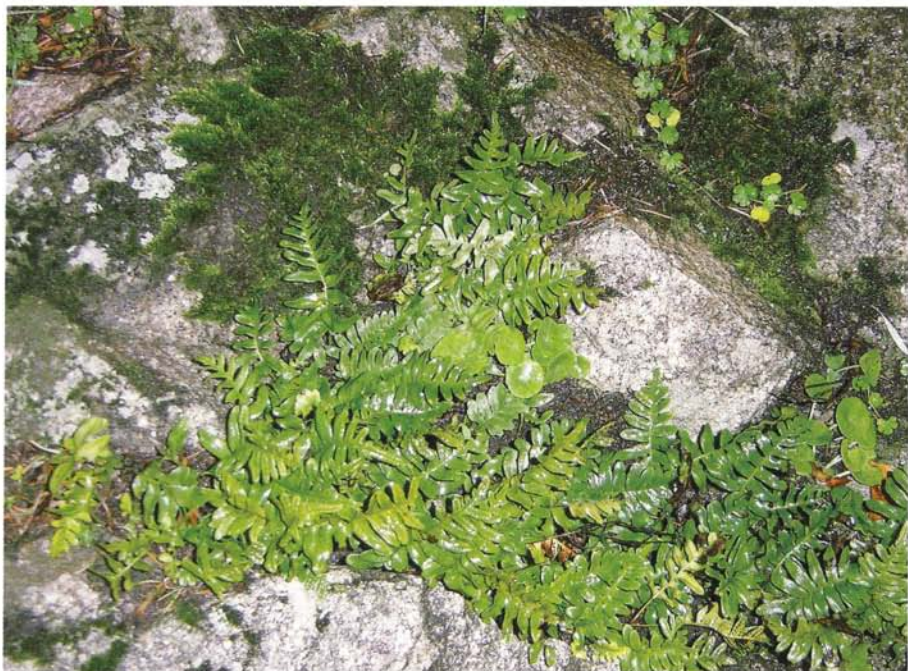
JEU DE PAIRES

Comme dans le jeu de société, il faut faire la paire mais en cherchant sur le terrain. Disposer une dizaine d'éléments naturels divers sous un foulard. Découvrir vingt secondes, et envoyer les enfants à la recherche des éléments identiques dans un secteur et un temps défini.

Le milieu doit permettre la recherche en sécurité. Les éléments devront être variés, plus ou moins difficiles à trouver et ramassables ou cueillables sans problème.

Ce jeu d'observation peut se jouer dans tous les milieux et n'importe quand, en balade.

Minirandonnée



Ce jeu nécessite de la ficelle, des loupes, le sens de l'observation et beaucoup d'imagination.

Proposer à chaque enfant de se choisir une zone très petite, à 30 cm maximum du sol pour l'explorer à la loupe.

Il y choisira ensuite un parcours original, intéressant, balisé à l'aide d'une ficelle (1,50 m maxi).

A tour de rôle, par deux, les enfants s'inventent à faire leur rando, centimètre par centimètre, l'œil collé à la loupe, tout en dialoguant sur les découvertes.

PETIT MEMENTO

L'animateur doit aider les enfants pour leurs trouvailles et il doit stimuler leur imagination : la mousse devient la forêt...

Ce jeu fait entrer dans le monde du minuscule.

Il peut se jouer en forêt, en prairie, en zone de rochers.

Le béret nature

Comme au jeu de béret, vous formez et alignez deux équipes de 5 à 7 joueurs, face à face sur des lignes à égale distance d'un point central sur lequel sont disposés des éléments naturels que vous avez prélevés en chemin. Dans chaque équipe, chacun porte un numéro de 1 à 5 ou 7.

L'animateur désigne un élément naturel et appelle un numéro.

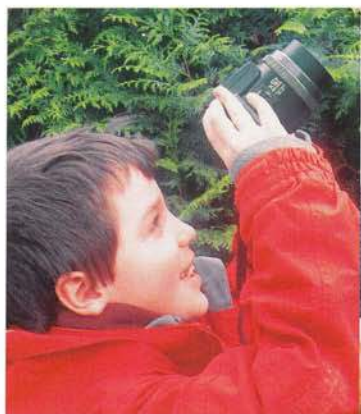
Chaque joueur dans un camp doit se précipiter pour identifier l'élément désigné et le ramener dans son camp sans être touché. Il aura un point. S'il est touché ou se trompe d'élément l'équipe adverse marque 1 point.

La dimension nature n'enlève rien à l'engagement physique de ce jeu. Elle introduit juste le risque d'erreur.

Cette activité est plutôt pour le milieu ou sur le retour de la balade, après avoir vu des choses ensemble.



L'appareil photo



Ce jeu se joue par deux, chacun à tour de rôle : « appareil photo » et « photographe ». Le photographe va chercher des sujets divers, puis quand il a trouvé, il fera ses photos en orientant l'objectif (les yeux du joueur « appareil photo ») qu'il ouvre et ferme en tapant sur l'épaule.

Entre chaque photo de la série (4 ou 5), l'« appareil » garde les yeux fermés, y compris quand il se déplace sous la conduite du « photographe ». Il ne les ouvre qu'au signal pour environ 3 secondes. On inverse ensuite les rôles.

Faire une démonstration pour expliquer. Incitez à de l'originalité en matière de sujets, cadrage, angles de prise de vue...

Etre vigilant sur le calme, le respect du partenaire. Echanger sur les souvenirs de photos.

Cette activité permet une approche sensible, esthétique. Elle correspond bien à une pause de milieu de balade.

Traces et indices d'animaux



Il est difficile de voir les animaux, mais les balades peuvent nous livrer nombre de signes de leur présence qui permettent de les connaître.

– Ils se déplacent, laissant poils, plumes, empreintes au sol ;

– ils se nourrissent, laissant des restes (cônes de pins, noisettes, arbustes rongés), des traces (sol gratté), des crottes, des pelotes de rejection ;

– on peut rencontrer leur habitat (nids, terriers, couchettes grattées au sol) ;

- il y a aussi le combat pour la vie (os, plumes).

OU CHERCHER ?

Voici quelques « trucs ». Les barbelés des clôtures livrent souvent des poils, comme les vieilles souches ou arbres à terre, des restes de repas. Les chemins de terre humides sont de bons « pièges » à empreintes. On trouve les fameuses pelotes de rejection des rapaces dans les vieilles granges.



FAIRE UN MOULAGE D'EMPREINTE

Matériel

Un vieux ballon plastique coupé au 2/3 dans lequel on portera un sac de plâtre de Paris (prise rapide), bouteille d'eau, vieille cuillère, couteau, brosse à dents.

Technique

– Entourer l'empreinte d'un boudin de terre.

– Préparer dans le ballon un plâtre encore un peu liquide.

– Remplir soigneusement l'empreinte, puis recouvrir au ras du boudin.

– Attendre 15 à 20 minutes pour sortir le moulage.

Une fois sec, au centre, on peut broser et reproduire l'empreinte sur de l'argile.

