

# Attitudes de l'animateur nature



« On ne transmet pas ce que l'on veut, on ne transmet pas ce que l'on sait, on transmet ce que l'on est »

Voici quelques **conseils et aspects** auxquels être attentifs durant vos animations :

- Faire preuve d'**altérité**, reconnaître et considérer l'autre dans sa différence : forme physique, valeur, culture, sexe, âge, style cognitif ...
- Penser au **confort** des participants : prévoir une bâche, une boisson chaude, un « sous-cul » pour éviter d'avoir les fesses mouillées, une petite gourmandise,... Ce sont parfois de toutes petites choses qui procurent confort ou réconfort au groupe pour qui ce n'est pas toujours facile d'être dehors, debout, en train de marcher...
- Prendre le **temps** de vivre les choses : laisser le temps à la découverte, faire preuve de souplesse, ne pas communiquer au groupe son stress d'être en retard...

- Faire preuve d'une grande capacité d'**adaptation**. Nombreux sont les éléments qui peuvent demander à l'animateur de modifier considérablement ce qu'il avait préparé : la météo menaçante, l'ambiance au sein du groupe, l'absence inexplicable du sujet qu'on voulait étudier, le retard d'une personne qu'on devait rencontrer, le plaisir des enfants à jouer librement ... N'oubliez pas : vous animez en binôme. Parlez, discutez, concertez-vous avant de modifier votre programme.
- Profiter des **opportunités** qui s'offrent en chemin : une observation particulière, une réflexion d'enfant, une rencontre ... peuvent être facilement mises en lien avec l'animation.



• **Connaître et reconnaître la limite de ses connaissances.** Oser dire « Je ne sais pas... » et surtout ne pas dire n'importe quoi. Proposer de chercher la réponse ou le début de réponse ensemble.

## Donner du sens

Lors de la conception d'une animation et durant sa mise en œuvre, l'animateur doit garder en tête :

- **le thème** de l'animation (le sujet principal de l'activité)
- **les objectifs** de l'animation (l'objectif principal et de chaque activité),
- **le fil rouge** de l'animation (moyen de lier les activités)

L'animateur peut donner l'impression qu'il fait n'importe quoi mais, en réalité, il n'en est rien. Il agit toujours dans un but prédéfini.

La succession des activités doit être réfléchi : en fonction du rythme, de l'alternance des pédagogies, de la logique du fil rouge, etc.

Le sens doit être partagé avec le groupe. Il peut être divulgué dès le début (« le but de notre promenade est ... ») ; apparaître progressivement (« Nous venons de ..., quels est le point commun entre tout ça ? Et maintenant ... ») ; se révéler après coup

(Rappelons-nous tout ce que nous avons fait... Pourquoi l'avoir fait ?).

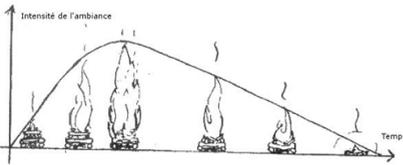


## Le rythme de l'animation

- Varier les situations : les enfants sont seuls, par deux, en groupe, tous ensemble, ... ; sont en autonomie, en collaboration, dirigés ... ; sont dehors, dedans, en pleine nature, en pleine ville, ...
- Notons que les matins sont toujours plus appropriés aux activités nécessitant concentration et réflexion de la part des enfants (et des animateurs). Les après-midi peuvent être plus autonomes, physiques, ludiques.
- Penser le rythme de la séquence d'animation comme :
  - un opéra. Commencer par des activités assez calmes ; monter en intensité physique ou mentale ; revenir progressivement à des activités plus posées.

- un cours de gymnastique. Introduction, échauffement, corps de leçon, retour au calme. L'échauffement permet, entre autres, d'évacuer un « trop plein d'énergie » avant de mobiliser son corps de manière plus maîtrisée. L'activité doit augmenter et se réduire progressivement.

- une veillée scoute. Au début, on entre dans la veillée et le rythme des activités s'accélère progressivement. Au tiers du temps, c'est l'apogée de la veillée avec les activités les plus speed et bruyantes. Ensuite, on descend progressivement le rythme des activités. Il ne faut pas donner une impression de coupure et permettre de sortir de l'animation dans le calme sans être trop énervé.



Sources: Scoutopédia

## Surprendre

L'animateur est attendu par la porte, il arrive par la fenêtre.

Les activités proposées arrivent comme un cadeau d'anniversaire, un oiseau qui se pose à un mètre de

nous, un magicien en pleine action sortant tout de ses oreilles... On croit qu'on va mimer, on dessine ; on croit devoir écouter, on se met à courir...

## Le nom des choses

« *Un mot n'a de sens que pour celui qui l'utilise* » : il y a plus à savoir des choses que leur nom.

Si lors d'une balade on trouve une bestiole intrigante et que l'animateur donne tout de suite le nom, cela risque d'une part de mettre fin à la curiosité suscitée. De plus, le nom ne sera souvent pas retenu.

Mais si on observe la bestiole, la manipule, la dessine, on apprend des choses sur son comportement, on rigole en l'imitant, écoute un conte à son sujet, ...

Des souvenirs se construiront autour de cette bestiole et son nom, empli d'affect, pourra être utilisé avec sens.

## Richesse et diversité des méthodes

D'une part, il convient d'identifier la méthode qui correspond le mieux en fonction de l'âge des enfants, du nombre, des lieux, du temps dont on dispose, de la saison, des

moyens matériels à ma disposition. Tout ne va pas à tout le monde dans toutes les situations.

D'autre part, chercher à varier les outils et méthodes pédagogiques au sein même d'une animation ou de jour en jour, procure une certaine richesse à l'animation. Les participants y trouveront leur compte à coup sûr.

De plus cela remet l'animateur en question permanente dans ses pratiques d'animations, ce qui lui permet de s'améliorer et de ne pas tomber dans une certaine routine.

Voici quelques pistes :  
travail en ateliers, pédagogie de projet, exploration sensorielle, approche expérientielle, approche ludique, méthode scientifique, laisser-faire, création artistique, défi, jeu de piste, approche thématique, approche systémique, collaboration, expression corporelle ...

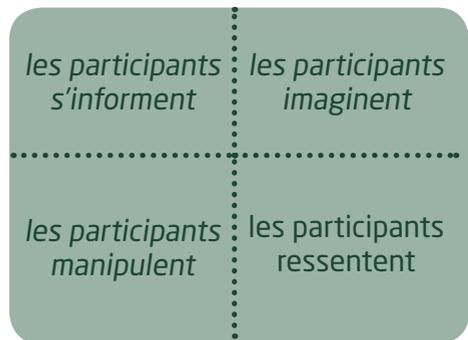
### L'approche globale

Chaque personne est différente dans sa manière d'apprendre et de découvrir. Lors de la conception et l'animation d'une activité pédagogique, alterner les approches permet à « l'éducateur » de **solliciter toutes les aptitudes cérébrales des personnes et de considérer les différences de chacun.**

On considère qu'il y a « **4 chemins pour parler à toute la personne et toutes les personnes** ».

Cette théorie des **4 CERVEAUX** ou **des 4 CADRANS** (modèle de Ned Herrmann) est présentée ici dans cette intention : susciter chez l'animateur une attention particulière à proposer des animations qui vont solliciter toutes les des facultés cérébrales de l'enfant.

Quand un animateur adopte la méthodologie des 4 cadrans, il veillera à préparer son activité de telle manière que :



Pour la petite info...

- notre cerveau **droit** commande le côté gauche de notre corps. Il est plus spécialisé pour les **émotions, le rêve, les perceptions**, traite les informations nouvelles (non-familiales), le dessin, l'imagerie mentale...

- notre cerveau **gauche** commande le côté droit de notre corps. Il est plus spécialisé pour la **logique, l'analyse**, traite les informations familières, le langage, l'écriture ...

Sources :

- « Enseigner aux élèves en difficulté en classe régulière » ; Susan Winebrenner ; 2008 Chenelière Education
- « 4 cerveau » ; Service éducatif Aquascope de Virelles
- « Servofiche Aptitude cerveau global » Carnet numéro 5 recette et non recette, Institut d'éco-pédagogie (IEP)



## Par 4 chemins

### Développer le SAVOIR

#### L'animateur informe ...

il présente des informations :

- lui-même
- via des personnes ressource (spécialistes, témoins ...)
- via des référentiels (exposition, livre ...)

il sollicite le partage des connaissances du groupe

- questionne, stimule la réflexion
- aide à formuler des questions
- aide à formuler les informations partagées

#### Le participant s'informe ...

il récolte les informations

- accueille l'information (écoute, écrit, enregistre)
- va à la rencontre de personne, interview
- utilise les référentiels (exposition, livre ...)

il partage, utilise ses connaissances

- analyse, réfléchit
- exprime ses réflexions
- exprime ses informations

« Connaître son ignorance est la meilleure part de la connaissance »

Proverbe chinois

### Développer l'INTUITION

#### L'animateur laisse place à l'imaginaire...

- il accueille l'imaginaire du participant, voire le cultive

- il raconte des histoires, modifie la réalité ...

- il met en place des activités stimulant la créativité, l'inventivité

#### Le participant imagine...

- il a le « droit » de rêver, de créer ses propres représentations, d'exprimer des hypothèses « erronées »

- il imagine, visualise mentalement, transforme

- il raconte des histoires, écrit un poème, invente une chanson, imagine des solutions ...

« Toutes les grandes découvertes sont faites par ceux qui laissent leurs émotions devancer leurs idées »

C.H. Parkhurst

### Développer la MÉTHODE

#### L'animateur met en action ...

- il met en place des procédés pédagogiques dynamiques

- il soutient, aide, accompagne, favorise l'autonomie ...

- il propose des procédures, des expériences, des outils (de mesure, d'observation, d'expérimentation, de détermination ...)

#### Le participant organise ...

- il participe, utilise, découvre ou construit des / ses méthodes

- il est accompagné par l'animateur dans sa démarche

- il pratique, manipule, organise, utilise des plans, ordonne, vérifie son travail, mesure, trie, classe des informations ...

« La connaissance s'acquiert par l'expérience, le reste n'est que de l'information »

A. Einstein

### Développer la SENSIBILITÉ

#### L'animateur fait place à la sensibilité...

- il permet d'exprimer le « ressenti » par différentes méthode (verbal, écrit, corporel, artistique, ...)

- il stimule les sens

- il favorise les contacts entre les participants

- il met les balises nécessaires au bon déroulement de l'activité (sécurité corporelle et affective)

#### Le participant ressent...

- il « ressent » et exprime ses sensations, ses sentiments, ses émotions

- il touche, observe, goûte, écoute, sent

- il partage un moment collectif, convivial

- il peut bouger librement, s'exprimer librement (au sein des balises)

« Le monde est constitué d'éléments invisibles et subtils que nous ne pouvons percevoir qu'avec notre coeur ou notre intuition »

F. Lenoir